

平成27年度以前入学生用科目一覧

●デザイン学部専門教育科目

2 年 前 期	基 本 科 目	感性デザイン論	1
		ユニバーサルデザイン論	2
		創造産業論	3
		現代芸術論	4
		デザイン解析論	5
		ヒューマンファクターズ入門	6
		近現代建築史	7
		設計製図基礎	8
		認知科学	9
		デザイン法規	10
		デザイン材料加工実習 I	11
		コンピュータ基礎実習 II A (3D)	12
		プログラミング II	13
2 年 後 期	基 本 科 目	エコロジーデザイン論	14
		情報社会論	15
		デザイン材料加工実習 II	16
		コンピュータ基礎実習 II B (ムービー)	17
	コンピュータ基礎実習 II C (CAD)	18	
	展 開 科 目	空間デザイン論	19
		空間デザイン史	20
		家具・インテリアデザイン	21
		製品デザイン論	22
		製品造形論	23
		ヒューマンファクターズ	24
		コンテンツデザイン論	25
		コンピュータグラフィクス	26
		ダイナミックオブジェクトデザイン	27
		メディアデザイン論	28
		広告デザイン	29
		メディアビジネス	30
		発 展 科 目	デザイン総合実習 I (空間デザインコース)
デザイン総合実習 I (製品デザインコース)			32
デザイン総合実習 I (コンテンツデザインコース)	33		
デザイン総合実習 I (メディアデザインコース)	34		
3 年 前 期	展 開 科 目	景観デザイン論	35
		都市計画論	36
		建築計画論	37
		環境計画論	38
		製品計画論	39
		感性情報学	40
		インタラクションデザイン	41
		プロトタイプシミュレーション I	42
		コンテンツ制作システム論	43
		物語デザイン論	44
		アニメーション I	45
		マルチメディアコンテンツデザイン	46
		メディア文化史	47
		知的財産権論	48
		メディア芸術論	49
		出版メディアデザイン	50
	発 展 科 目	一般構造	51
		学外実習 A (インターンシップ)	52
		学外実習 B (フィールドスタディ)	53
		デザイン総合実習 II (空間デザインコース)	54
デザイン総合実習 II (製品デザインコース)	55		
デザイン総合実習 II (コンテンツデザインコース)	56		
デザイン総合実習 II (メディアデザインコース)	57		

3 年 後 期	展 開 科 目	空間デザイン法規 58 構造力学 59 建築構法 60 構造・材料実験 61 製品デザイン史 62 メカトロニクス 63 感性インタラクションデザイン 64 プロトタイプシミュレーションⅡ 65 デジタル映像史 66 バーチャルリアリティ 67 アニメーションⅡ 68 デジタル映像コンテンツデザイン 69 ブランド構築 70 アートマネジメント論 71 デジタルアーカイブ 72 インターネットメディアデザイン 73
	発 展 科 目	寒冷地デザイン論 74 観光とデザイン 75 地場産業振興論 76 建築生産 77 学部連携演習 78 デザイン総合実習Ⅲ（空間デザインコース）..... 79 デザイン総合実習Ⅲ（製品デザインコース）..... 80 デザイン総合実習Ⅲ（コンテンツデザインコース）..... 81 デザイン総合実習Ⅲ（メディアデザインコース）..... 82
4 年 前 期	展 開 科 目	建築設備計画 87 住宅論 88 ロボティクス 89 ヒューマンケア機器デザイン 90 デジタル音響デザイン 91 ネットワークシステムデザイン 92 コンテンツ流通技術 93 放送メディアデザイン 94
	発 展 科 目	デザインマネジメント 95 起業論 96 デザイン英語 97 構造力学Ⅱ 98
4 年 通 年		卒業研究（空間デザインコース）..... 99 卒業研究（製品デザインコース）..... 100 卒業研究（コンテンツデザインコース）..... 101 卒業研究（メディアデザインコース）..... 102
3 年 前 期	自 由 科 目	生涯学習概論 103 博物館概論 104 博物館資料論 105 博物館教育論 106
3 年 後 期		博物館経営論 107 博物館資料保存論 108 博物館展示論 109 博物館情報・メディア論 110
4 年 前 期		博物館実習 111

感性デザイン論

必修

開講年次：2 年次前期

科目区分：講義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：デザインの評価は論理的側面ばかりでなく感性的側面によるところに特徴がある。北海道という北方地域に住む人々の感性が、感性評価、情報処理、情報検索などの認識過程で、どのような特徴を有するのかを探る。そのため、方法的な視点も加えながら、北方地域に住む人々の感性の動きをデザインにどのように組み込んでいけばよいかについて解説し、感性工学の側面からデザイン提案の企画を行う。

■**到達目標**：①感性デザインの方法論を理解する。
②ケーススタディを通して、感性に基づいたデザイン提案を企画する。

■**担当教員**：

張 浦華

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション
- 第 2 回 感性デザインとは
- 第 3 回 感性行動とデザイン
- 第 4 回 感性評価とデザイン
- 第 4 回 イメージからの形の発想
- 第 5 回 感性に基づいたデザインの提案企画
- 第 6 回 コンセプトの構築
- 第 7 回 アイディアの抽出
- 第 8 回 アイディアの具体化
- 第 9 回 構造と仕組みの検討
- 第10回 スケッチ表現
- 第11回 提案書作成
- 第12回 最終プレゼンテーション1
- 第13回 最終プレゼンテーション2
- 第14回 最終プレゼンテーション3
- 第15回 まとめ

■**教科書**：必要に応じて紹介する

■**参考文献**：講義の中で必要に応じて、紹介する。

■**成績評価基準と方法**：授業態度と出欠、及び課題レポートにより総合評価する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
小テスト・授業内レポート	◎		感性デザインの方法論を理解していること	20
授業態度	○		積極的な姿勢	20
発表		◎	分かりやすいこと	20
課題・作品		◎	①創造性があるかどうか ②感性情報を組み込んでいるか	30
出席	○		2/3以上出席	10

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：感性科学

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：モノの機能性からの発想でなく、感性的発想のデザイン手法を学ぶ。欠席時数が全体の1/3を超えた場合や課題未提出の場合には単位が取得できない場合があります。

ユニバーサルデザイン論

必修

開講年次：2年次前期

科目区分：講義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：ユニバーサルデザインを生み出す背景となった現代社会の高齢化、IT化に伴う社会システムの複雑化の現状等を理解した上で、ユニバーサルデザイン開発方法論について学習する。障がい者や機能の低下した高齢者のみならず多様性を持つ健常者の心身特性や生活実態を理解し、すべての製品・システム・サービスが具備すべき特性とそれを実現するためのプロセスや方法論について事例を交えて学習する。

■**到達目標**：①ユニバーサルデザインの理念や対象となるユーザーの特性を理解する。
②ユニバーサルデザイン開発に必要な評価基準や方法論の基礎を習得する。

■**担当教員**：

酒井 正幸

■**授業計画・内容**：

- 第1回 ユニバーサルデザインの背景
- 第2回 ユニバーサルデザインの基本理念
- 第3回 ユニバーサルデザインで配慮すべき3側面
- 第4回 多様なユーザー特性（障がい者）
- 第5回 多様なユーザー特性（健常者）
- 第6回 ユニバーサルデザイン関連法規・規格
- 第7回 ユーザビリティ評価
- 第8回 ユニバーサルデザイン開発事例
- 第9回 アフォーダンス
- 第10回 ピクトグラムとメタファー
- 第11回 情報の手がかかり
- 第12回 ユニバーサルデザイン評価演習
- 第13回 ユニバーサルデザイン開発の現状（特別講師）
- 第14回 マーケティングとユニバーサルデザイン
- 第15回 総復習

■**教科書**：なし

■**参考文献**：講義の中で適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：演習レポート（70%）、小課題（20%）、授業態度（10%）

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
小課題	○	◎	評価基準や方法論を理解していること	20
演習レポート	◎	○	基本理念や対象となるユーザーの特性を理解していること	70
授業態度	○	○	積極的な姿勢	10
出席			2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：教科書を使用しないため、学習内容の要点を要領よくメモするよう習慣づけてほしい。

創造産業論

必修

開講年次：2年次前期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：「創造（クリエイティブ）産業」を概観し、創造性を原資とする新たなムーブメントとは何かを考える。ユネスコ創造都市ネットワークの加盟都市となった札幌において、創造産業の振興は重要なミッションである。現在の世界の状況、日本の状況、北海道の状況を捉え、また、多分野に渡る国内外の注目すべきクリエイティブ・トレンドを紹介しながら、新たなビジネスの可能性を探索する。

■**到達目標**：①創造（クリエイティブ）産業の概念とそれを取り巻く世界の現状を説明できる。
②他分野に渡るクリエイティブ・トレンドとその技術を説明できる。
③アイデアをビジネスモデルの基本形へ展開できる。

■**担当教員**：

安田 光孝

■**授業計画・内容**：

- 第1回 創造（クリエイティブ）産業とは何か？
- 第2回 ピケティからみる世界・日本の現状と今後
- 第3回 クリエイティブと教育 -変わる教育の世界
- 第4回 デザイン思考 -変わるデザイナーの領域
- 第5回 シングularity -技術的特異点
- 第6回 ロボットとOS -ペッパー買う？
- 第7回 Makerムーブメント
- 第8回 IoT -モノのインターネット
- 第9回 スマートアグリと北海道
- 第10回 クラウドソーシングとクラウドファンディング
- 第11回 BOPビジネスとソーシャル・アントレプレナー
- 第12回 ゲームチャンジャー -あなたはどうか戦う？
- 第13回 簡単なビジネスアイデアを考えてみよう!1
- 第14回 簡単なビジネスアイデアを考えてみよう!2
- 第15回 簡単なビジネスアイデアを考えてみよう!3

■**教科書**：なし。授業時間に適宜資料配布

■**参考文献**：授業時間に適宜指示する

■**成績評価基準と方法**：小テスト20%、レポート50%、課題30%により総合的に評価します。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
小テスト	◎	○		講義内容の理解度	20
レポート	○	◎		アイデアのユニークさ	50
授業態度					
発表					
課題・作品			◎	アイデアのユニークさと論理的な展開	30
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：地場産業振興論、情報社会論、メディアビジネス、コンテンツ流通技術、知的財産権論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：創造（クリエイティブ）産業を概観し、今起こっているクリエイティブなムーブメントをなるべく映像を紹介する形で具体的に見ていきます。世界のクリエイティブなムーブメントを知ることによって、自らの創造活動のヒントとし、また、その活動をビジネス・産業へと発展させていく基礎を指南します。新しい情報を積極的に取り入れていきたいので、トピックが変わる可能性があります。

現代芸術論

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：現代芸術の基本理念とその特徴を、時代背景や地域特性とともに概説する。モダンアート、ダダイズム、シュルレアリスム、抽象表現主義、ポップアート、ミニマルアート、アースワーク、コンセプチュアルアート、ポストモダニズム等について、代表的な作家の作品を紹介しながら、歴史的・地域的特徴について概観する。

■**到達目標**：①20世紀初頭から現在までの現代芸術が系譜を通して理解することができる。②現代芸術の理解を深めることによって、デザインの専門性を拡充することができる。③表現の自由を尊重し、発想の転換や創造の概念を学ぶ。

■**担当教員**：

上遠野 敏

■**授業計画・内容**：

第 1 回	現代美術概説：モダンアートから現代までの流れ1	アート関連：シュートフィルム紹介 1
第 2 回	現代美術概説：モダンアートから現代までの流れ2	// 2
第 3 回	芸術の転覆1：マルセル・デュシャンの反芸術的たぶらかし	// 3
第 4 回	芸術の転覆2：ダダイズム、シュルレアリスム	// 4
第 5 回	脱イリュージョン：抽象表現主義、アンフォルメル、具体美術	// 5
第 6 回	大衆文化の夜明け1：ネオダダ、ポップアート、 フォトリアリズム、オブアート	// 6
第 7 回	大衆文化の夜明け2：プリティツシュポップ、 ヌーボレアリズム、ネオダダ・オルガナイザーズほか	// 7
第 8 回	概念の構築：ミニマルアート、 プライマリー・ストラクチャー、コンセプチュアルアート	// 8
第 9 回	物の言葉を聴く1：アースワーク	// 9
第10回	物の言葉を聴く2：アルテポーベラ、もの派	// 10
第11回	ポストモダニズム1：ニューペインティング	// 11
第12回	ポストモダニズム2：1980年代の美術・ アートメディアとしての写真、ニュースカルプチャーなど	// 12
第13回	多様化する表現：1990年代の美術・シュミュレーションほか	// 13
第14回	物質と非物質の行方：現在の美術	// 14
第15回	映像アートの検証	

■**教科書**：作成資料を適宜配布する。

■**参考文献**：授業ごとに適宜指示をする。

■**成績評価基準と方法**：授業毎の感想やレポートなどにより総合的に評価する（出席30%、感想20%、レポート50%）

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・ 授業内レポート					
授業態度	○	○	○	毎回の授業感想の内容	20
発表					
課題・作品	◎		○	課題レポートの内容	50
出席	○	○	○	2/3以上の出席が必要 出席回数×2点	30
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：メディアデザインコースのアート関連授業、アートマネジメント、学芸員科目と関連

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：豊富な作品スライドや映像で現代美術をわかり易く解説し、アートやデザインの発想力を養います。

デザイン解析論

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：自然形態に潜む数理的規則性について学ぶ。さらに、デザインを進める上で重要となる、要素間の関連性に基づき対象を分類する能力や、データの背後に潜む要因を探求する能力、主要要因を識別する能力などの養成を図る。具体的には、社会調査・意識調査の調査方法と分析手法、相関分析、回帰分析、多変量解析など、各種データ分析手法の基礎について学ぶ。

■**到達目標**：①各種調査方法とデータ分析手法が理解できる
②上記手法を社会現象の調査・分析へ応用することができる
③統計解析ソフトを利用して、具体的なデータを基に分析を実践することができる

■**担当教員**：

中原 宏

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション（授業内容と進め方）
- 第 2 回 形の数理1（形の美学／自然形態の数理）
- 第 3 回 形の数理2（フラクタルとデザイン）
- 第 4 回 点的事象の分析（分布パターンの識別）／演習1
- 第 5 回 システムとモデル
- 第 6 回 調査手法とデータ分析の基礎
- 第 7 回 相関分析（関連性を計る）
- 第 8 回 回帰分析（関数のあてはめ）
- 第 9 回 演習2
- 第10回 多変量解析1（現象を多元的に捉える）
- 第11回 多変量解析2（分類する：クラスター分析）
- 第12回 多変量解析3（予測する：重回帰分析 他）
- 第13回 演習3
- 第14回 演習4
- 第15回 講評とまとめ

■**教科書**：授業時にハンドアウトを配布します。

■**参考文献**：『SPSSによる統計データ解析』／柳井晴夫・緒方裕光 編著（現代数学社）、『SPSSによる多変量データ解析の手順』／石村貞夫（東京図書）、『複雑さに挑む科学』柳井晴夫他著（講談社）他

■**成績評価基準と方法**：3分の1を超えて欠席すると単位が出ません。評価は授業への参加状況（受講態度を含めます）20%、小テスト・授業内レポート30%、課題50%等により総合的に判断します。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎	○	◎	授業内容に対する理解度	30
授業態度	◎	○	○	積極的な姿勢	20
発表					
課題・作品	○	◎	◎	課題提出物の充実度	50
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：他科目の課題や作品制作のための調査・分析手法のみならず、将来の研究を進める上で有益な手法を学びます。

ヒューマンファクターズ入門

選 択

開講年次：2年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：人間・機械・環境系において人間の諸特性を理解し、人間に優しい環境・システムを設計することは今日重要な課題となっている。講義では、これら人間の諸特性を理解するとともに、どのようにこれらの特性をシステム・環境にすれば人間の生活が健康で快適なものとなるかを人間工学的な視点から考察する。さらに課題を通して人間の諸特性への理解を深める。

■**到達目標**：①人間・機械・環境系において人間（ユーザ）の特性を理解する。
②ユーザ中心設計、ヒューマンエラーについて理解する。

■**担当教員**：

小宮 加容子

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 ヒューマンファクターズとは
- 第 2 回 人間と機械との調和
- 第 3 回 人間の情報処理過程と認知過程について
- 第 4 回 バーバルコミュニケーションとノンバーバルコミュニケーションの比較
- 第 5 回 ユーザ中心設計
- 第 6 回 ヒューマンエラーの分析と評価
- 第 7 回 疑似装具体験
- 第 8 回 ヒューマンインタフェースデザイン
- 第 9 回 課題（現状調査）
- 第10回 課題（課題発見）
- 第11回 課題（分析）
- 第12回 課題（提案）
- 第13回 課題（検証）
- 第14回 プレゼン準備
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：プリントを配布

■**参考文献**：岡田有策「ヒューマンファクターズ概論」慶應義塾大学出版会
吉川榮和「ヒューマンインタフェースの心理と生理」コロナ社

■**成績評価基準と方法**：授業態度（40%程度）、課題発表（20%程度）、課題成果（40%程度）を総合的に判断し成績を判定する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
授業態度	○	○	積極的な姿勢	40
発表	○	○	明快さ、説得力	20
課題・作品	○	○	完成度、新規性	40
出席			2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：ヒューマンファクターズ、ユニバーサルデザイン論、認知科学、ヒューマンケア機器デザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：ヒューマンファクターズ入門は、人間工学を基礎とし、関連する幅広い分野の知見を取り入れ、機械と人間との関係をより調和させることを目的とする学問である。この考え方やアプローチの必要性を理解するために、様々な分野に興味を持って講義に臨んで欲しい。

近現代建築史

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：古代から現代へと至る建築の歴史の中で、建築理論や建築様式、建築形式、ビルディングタイプといった様々な類型や規範は、それぞれの時代の美意識や社会状況と密接に結びついて形成されてきている。本講義では、現代の建築理論がどのように形成されてきたかを特に空間と機能の概念が明確に意識化された近代建築を通して理解し、近代の建築的営みを継承し、発展してきた現代の建築物、建築理論、都市環境の今後の進むべき道を考察する。

■**到達目標**：①近代の建築の変遷が建築理論、様式によって理解できること。
②近代以前から近代へと至る建築史の変遷が理解できること。
③現代の建築理論と建築形式の特徴を理解し、建築の批評が行えること。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎羽深 久夫・山田 良・金子 晋也・小澤 丈夫・中渡 憲彦・武田 明純・池上 重康

■**授業計画・内容**：

- I 文化と技術の変容と近代建築の形成
 - 第 1 回 新古典主義
 - 第 2 回 技術革新と近代
 - 第 3 回 工業化の反動 アーツ&クラフツ
- II 造形・空間・様式
 - 第 4 回 新しい様式／アール・ヌーヴォー、セセッション、デ・スティル
 - 第 5 回 合理主義の形成／ドイツ工作連盟・バウハウス・即物性
 - 第 6 回 新しい建築の様式化／国際様式
 - 第 7 回 CIAMと近代都市
 - 第 8 回 近代への批評／場所の理論、地域主義
- III 都市と建築 各地域における近代建築の展開
 - 第 9 回 ヨーロッパ1
 - 第10回 ヨーロッパ2
 - 第11回 ヨーロッパ3
 - 第12回 アメリカ
 - 第13回 アジア
 - 第14回 日本
- IV 現代の建築理論と未来への展望
 - 第15回 現代の建築理論

■**教科書**：適宜資料を配布するため、特定の教科書は使用しない。以下の参考文献等を利用するとよい。

■**参考文献**：『現代建築史』／ケネス・フランプトン著・中村敏男訳（青土社）
『20世紀建築の空間』／瀬尾文彰 著（彰国社）
『現代建築の潮流』／ヴィットリオ・M・ランブニャーニ著・川向正人訳（鹿島出版会）
『近代建築史図集』／日本建築学会編（彰国社）

■**成績評価基準と方法**：授業態度及び出席状況（20%）、レポート（30%）期末試験（50%）により評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	○	用語の理解と内容の論説	50
レポート	○	○	◎	実際の建築空間における応用が理解できること	30
授業態度	○	○	○	授業への積極的な参加	20
出席	○	○	○	2/3以上の出席を必要とする。	

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン史、空間デザイン史

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：現代の建築空間や都市空間の成立過程を学ぶことで、社会・地域・歴史とデザインの関連性に興味を持ち、批評性をもって望むことを期待する。空間デザインを専攻希望の学生は履修することが望ましい。

設計製図基礎

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：設計製図は、概念的な計画行為を具体的な3次元空間の実体として構成していくプロセスである。ここでは、概念を図面や模型を通して表現するとともに、内容を検討・確認する作業も必要である。本演習では、そのための道具としての設計製図の基礎的方法を主に建築の設計を通して学ぶ。

授業では、小規模な住宅建築やギャラリーを対象として、図学、製図法、意匠の検討、プレゼンテーションについて順次、演習を行う。

- 到達目標**：① 基本的な図学の能力を基本に建築製図の意匠図までを描く能力を身に付ける。
② 模型や図面を用いた意匠の検討を行い、3次元の空間的思考ができる。
③ 構想的に正確に表現するためのプレゼンテーションができること。

■**担当教員**：

山田 良

■**授業計画・内容**：

I. 図学と製図法

- 第 1 回 3面図、建築物の立体と図面
- 第 2 回 平・立・断面図1（住宅）
- 第 3 回 平・立・断面図2（大規模な建築、傾斜地など）
- 第 4 回 小課題
- 第 5 回 詳細図

II. 住宅の設計を通して学ぶ

- 第 6 回 案の検討
- 第 7 回 スケッチと模型
- 第 8 回 コラージュ（場所の状況や利用者のイメージを表現する）
- 第 9 回 プレゼンテーション作成
- 第 10回 講評

III. ギャラリーの設計を通して学ぶ

- 第 11回 コンセプト・ダイアグラム
- 第 12回 コラージュ（場所の状況や利用者のイメージを表現する）
- 第 13回 プレゼンテーションの作成 1
- 第 14回 プレゼンテーションの作成 2
- 第 15回 講評

■**教科書**：適宜資料を配布するため、特定の教科書は使用しない。

■**参考文献**：講義内で適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：授業時間内に行う課題と出席状況により評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業態度	○	◎	○	授業内のエスキスの積極性	50
課題・作品	◎	○	◎		50
出席				2/3以上の出席	欠格要件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I、II、III（特に空間デザイン）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：空間デザインコース志望予定の学生は履修を強くおすすめします。

空間デザインにおいては、原寸で考えることはもちろん、様々な縮尺を用いて、抽象化と具体化を繰り返して行う必要があります。この授業は、建築空間の事例を通して、縮尺の差異による設計や表現の要点に着いて学びます。それらを通して空間デザイン全般への応用可能な基礎的製図法を学んでほしいと思います。

認知科学

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：モノ・空間・社会の切り口からヒトの心と行動の特性を知ることが本科目のねらいです。また、哲学の思索と対比しながら科学としてどのようにヒトの心を解明できるのか考察し、デザイン基礎となる認知科学の具体的概念を理解することを目指します。

■**到達目標**：①認知科学の基礎的な知識を身につける
②認知科学の基礎的な知識に基づいてデザインを企画できる
③認知科学の基礎的な知識に基づいてデザインを評価できる

■**担当教員**：

片山 めぐみ

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション：授業の概要と内容紹介
第 2 回 認知科学とは何か：主観・客観の理解の歴史、認知科学とデザインの関係
第 3 回 モノと心：①五官と五感
第 4 回 ②視覚のしくみ
第 5 回 ③ヒトの知覚特性を利用したデザイン
第 6 回 ④ヒューマンエラーとヒューマンインターフェース
第 7 回 ⑤選択の科学
第 8 回 空間と心：①都市のイメージと認知地図
第 9 回 ②空間移動と心理的距離
第10回 ③パーソナルスペースとテリトリアリティ
第11回 ④住居と公共空間の環境心理
第12回 ⑤観る者を含む景観デザイン
第13回 社会と心：①評価の個人差とデザインターゲット
第14回 ②高齢者と障害者の環境
第15回 授業のまとめ

■**教科書**：授業時にハンドアウトを配布します

■**参考文献**：「誰のためのデザイン」、D.A.ノーマン著、新曜社
「認知科学一心の働きをさぐる」、村田厚生、朝倉書店
「人間環境学—よりよい環境デザインへ」、日本建築学会編、朝倉書店

■**成績評価基準と方法**：授業態度や発表などの授業への参加度（50%）、授業内レポートおよび小テスト（50%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業内レポート・小テスト	◎	◎		各回のポイントを理解していること。	50
授業態度・発表		◎	◎	積極的な姿勢。	50
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：製品・空間・コンテンツ・メディアの各デザインコースに関連する基礎的な認知科学の概念を解説します。講義では認知科学の理論だけにかたよらず、身近なデザイン事例にも言及します。また一方向の講義にならないよう、簡単な実験や発表、練習課題などを取り入れます。

デザイン法規

選 択

開講年次：2年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：デザインの開発を行う上で、他人の権利を侵害せず、かつ自己の新たな権利を構築するには、知的財産権の制度を理解し、情報を調査・分析する必要がある、デザインに関連したさまざまな法律や制度を踏まえておく必要がある。ここでは、著作権、意匠権、商標権といった知的財産権を中心にしながら、デザインと関連の深い各種法規について、基本的な知識を体系的に習得するほか、法規が制定された背景や意義を理解する。

■**到達目標**：①商標法、意匠法、不正競争防止法、著作権法などデザインに関する各種知的財産法の規律を修得する。
②クリエイターとして自分の作品がどのように保護されるかを学ぶ。
③将来インダストリアルデザインやWebデザインに関連する会社に勤めた場合にも役立つ知識を習得する。

■**担当教員**：

津幡 笑

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 はじめに～法学入門
- 第 2 回 デザインの保護に関する各種法制度について
- 第 3 回 商標の現代的諸問題～商標法・不正競争防止法（1）
- 第 4 回 商標の現代的諸問題～商標法・不正競争防止法（2）
- 第 5 回 意匠法によるデザインの保護
- 第 6 回 意匠法各論
- 第 7 回 意匠権の効力と各種手続
- 第 8 回 不正競争防止法によるデザインの保護（1）
- 第 9 回 不正競争防止法によるデザインの保護（2）
- 第10回 不正競争防止法によるデザインの保護（3）
- 第11回 商標法によるデザインの保護～立体商標
- 第12回 著作権法によるデザインの保護
- 第13回 意匠の著作権による保護の裁判例
- 第14回 著作権による保護要件・効力
- 第15回 デザインの国際的保護

■**教科書**：小泉直樹『知的財産法入門』（岩波新書・2010年）
福井健策『18歳の著作権入門』（ちくまプリマー新書・2015年）

■**参考文献**：青木博通『知的財産権としてのブランドとデザイン』（有斐閣・2007年）
田村善之『知的財産法』（有斐閣・2010年）

■**成績評価基準と方法**：出席点と期末試験の成績を総合評価します。採点比率は出席30%、試験70%とします。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	選択式問題での試験実施	70%
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表					
課題・作品					
出席	○	○	○	毎回出席カード提出	30%
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：今まで法律学を学んだことがない学生でも理解できるよう、具体的な素材をもとに、裁判例の実像を紹介し、法制度の枠組みを説明していきます。難しい内容も含まれますが、一緒にがんばりましょう！

デザイン材料加工実習I

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：デザインの材料にはさまざまなものがあるが、ここでは木やプラスチック、セラミックスといった材料の特性について概説した上で、実際に課題を制作させ、材料の特性に合わせた加工技術や各種工作機械の活用方法を習得させる。また、デザインの目的に合致した材料の選択と、その加工方法についても理解させる。

■**到達目標**：①素材の特性を理解し、計画的に加工することができる
②泥漿鑄込み成形技法による磁器制作を通し、セラミックの特性および加工技術を理解する。
③木工機械を安全に操作して加工することができる

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎上遠野 敏・石崎 友紀・齋藤 利明

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 プラスチック加工実習1（水平、垂直、直角1）
- 第 2 回 プラスチック加工実習2（水平、垂直、直角2）
- 第 3 回 プラスチック加工実習3（有機的形状の切削成型1）
- 第 4 回 プラスチック加工実習4（有機的形状の切削成型2）
- 第 5 回 木材加工実習1（木工室機器操作講習）
- 第 6 回 木材加工実習2（木取り、ケガキ）
- 第 7 回 木材加工実習3（木材切断、切削）
- 第 8 回 木材加工実習4（接着、接合、組み立て）
- 第 9 回 木材加工実習5（着色、コーラージュ）
- 第10回 セラミック実習1（型成形技法概説・原型制作）
- 第11回 セラミック実習2（石膏原型制作）
- 第12回 セラミック実習3（鑄込み型制作）
- 第13回 セラミック実習4（鑄込み型制作）
- 第14回 セラミック実習5（泥漿鑄込み）
- 第15回 セラミック実習6（素焼き修正・釜入れ）

■**教科書**：適宜資料を配布

■**参考文献**：なし

■**成績評価基準と方法**：出席・授業態度と提出作品の結果を総合して評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表					
課題・作品	◎	◎	◎	作品の内容	70%
出席	○	○	○	2/3以上の出席が必要 出席回数×2点	30%
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：造形基礎実習、デザイン材料加工実習、デザイン総合実習

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：・授業開始時に、一括購入する教材費（木材・プラスチック・石膏等）として4,800円が必要となります。

・プラスチック加工実習時にはカッターナイフ、精密ヤスリ、紙ヤスリ、接着剤、定規が必要です。

コンピュータ基礎実習ⅡA (3D)

選 択 開講年次：2年次前期 科目区分：実 習 単 位：2 単位 講義時間：60 時間

■**科目のねらい**:コンピュータの三次元空間を用いた造形表現を学び、モデリング、マッピング、レンダリング等のCG（コンピュータグラフィクス）独自の技術を理解した上で、その性質をデザインや表現に結び付ける手法を学ぶ。また、自由度の高い連続した曲面を定義できるサフェースモデラーやメッシュ系のアルゴリズムを持った3DCGソフトウェアを用いることにより、建築やプロダクトなどの人工物だけでなく、人間や動植物といった有機的な形態や材質感の表現を含めた立体造形物を構築する技術を習得させる。

■**到達目標**: ①モデリング、マッピング、レンダリング等の方法を理解している。
②3次元空間に於ける立体感や位置関係を表現できる。
③カメラや照明を用いた演出を理解している。

■**担当教員**:【◎は科目責任者】

◎松永 康佑、増田 直也

■**授業計画・内容**:

- 第 1 回 3DCGの概要と、ソフトウェアの機能。
- 第 2 回 モデリング-1（基本形体と複製による空間構成）。
- 第 3 回 モデリング-2（レイズオブジェクト、ロフトオブジェクト）。
- 第 4 回 モデリングの展開（ポリゴンメッシュによる造形1）。
- 第 5 回 モデリングの展開（ポリゴンメッシュによる造形2）。
- 第 6 回 マテリアルの作成とマッピング。
- 第 7 回 カメラアングルによる表現の違い。
- 第 8 回 ライティング。
- 第 9 回 レンダリング。
- 第10回 イメージ出力（印刷原稿作成）に至るプロセスの基本。
- 第11回 課題制作1（テーマ設定）。
- 第12回 課題制作2。
- 第13回 課題制作3。
- 第14回 課題制作4（提出）。
- 第15回 講評。

■**教科書**: プリントを配布。

■**参考文献**: 適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**: 提出された課題(80%)と出席日数(20%)によって評価。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表					
課題・作品	◎	◎	◎	到達目標の反映度	80
出席				出席日数	20
その他					

◎:より重視する ○:重視する 空欄:評価に加えず

■**関連科目**: 特になし

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**:

- ソフトは、3dsmaxを使用する。
- グラフィックソフト、Adobe Photoshop、Adobe Illustratorなどの基本を理解している必要がある。
- 技術情報は、ソフト上の「リファレンス」に詳細が記載されている。
- 授業進行にあわせてプリントを配布しますので、ファイリングし必ず持参すること。
- 遅刻をしないように心がけること。

プログラミングⅡ

選 択

開講年次：2年次前期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**:ユーザの動作に対して何らかの反応するモノを作るためには、プログラミング技術が不可欠です。この科目では、Processing(プロセッシング)という言語・開発環境を使ってコンピュータ・プログラミングの基本知識・技能の習得を目指します。Processingはアーティストやデザイナー向けに開発されたもので、画像やアニメーションが簡単に作成できるように工夫されています。授業ではプログラミングの基礎を学ぶとともに、実際にProcessingを使って、画像を描画したり、アニメーションを作成したりします。また、ユーザにインタラクションによってCGが変化するプログラムを作ります。

■**到達目標**：①変数、演算、条件分岐、反復、配列などプログラミングの基礎が理解できる。
②Processingで実際にプログラミングをすることができる。
③プログラミングによる作品を作ることができる。

■**担当教員**：

石井 雅博

■**授業計画・内容**：

第1回 Processingの実行、コンピュータ描画の基礎知識
第2回 描画方法
第3回 変数と演算
第4回 反復
第5回 条件分岐
第6回 数学を利用した描画
第7回 配列
第8回 関数
第9回 クラス
第10回 マウス、キーボードからの入力
第11回 課題作成1
第12回 課題作成2
第13回 課題作成3
第14回 発表会
第15回 まとめ

■**教科書**：教科書は使わず、デジタル資料を配信する。

■**参考文献**：

■**成績評価基準と方法**：授業態度（40%）、課題提出（60%）

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
実技試験					
定期試験					
授業内レポート					
授業態度	○	○	○		40
発表					
課題・作品	◎	◎	◎		60
出席				授業回数の1/3を超えて欠席したものは、評価対象としない。 授業開始30分までを遅刻とし、それ以降は欠席と扱う、遅刻2回で欠席1回とみなす。	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：プログラミングI

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：WindowsやMacの基本操作をある程度習得しておいてください。Processingでのプログラムの書き方はc言語やJavaに似ています。プログラミング言語の学習に最適な環境の一つといえるでしょう。また、Processingでは、webカメラ、マイク、ネットワーク、Arduino、OpenCVなどの様々なソフトウェアやハードウェアを簡単に使えるようになっています。インタラクティブなモノのデザインに興味があるという人はぜひプログラミング技術を習得してください。WindowsでもMacでも Processingは無料で使用できます。自分のノートパソコンにProcessingをインストールして持参することをおすすめします。

エコロジーデザイン論

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：近年、多様な生物種が加速度的に減少し絶滅するという「生物多様性の危機」が、世界的な問題とされています。エコロジーデザイン論では、このような問題の解決すなわち「生物多様性の保全」を目的として、生態学の観点から論考を進めていきます。失われた自然環境を取り戻すために生物多様性国家戦略や自然再生推進法が制定され、デザイン分野においても、持続可能な社会の実現をめざした自然との共生デザインやそのような保全活動の意義を啓蒙し普及することが求められています。この授業は、地域の空間計画や地域振興の課題の中で、私たちの身近な自然である都市の中の森、草原や池沼などを、生物多様性をキーワードにして、どのように扱えばよいかということを知っていただくことを目標とします。

■**到達目標**：①種の多様化（進化）のしくみを理解する
②多種共存のしくみを理解する
③生物多様性を保全することの意義と方法を考究する

■**担当教員**：

矢部 和夫

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 環境と生物
- 第 2 回 多様な生物界・適応放散（種分化）
- 第 3 回 市立大学の森の生物多様性（フィールドワーク）
- 第 4 回 新種形成の過程
- 第 4 回 進化とは：遺伝子平衡を崩す要因
- 第 5 回 自然選択説
- 第 6 回 もう一つの進化論：中立説
- 第 7 回 血縁選択
- 第 8 回 ロジスチック成長式
- 第 9 回 競争関係にある2種の共存
- 第10回 捕食関係にある2種の共存
- 第11回 生物群集の種多様性
- 第12回 なぜ生物群集の中でたくさんの種が共存しているか
- 第13回 生態遷移と極相・攪乱と二次遷移
- 第14回 生態系の保全と地球環境
- 第15回 ビオトープ・自然再生

■**教科書**：生態学入門（第2版） 日本生態学会編 東京化学同人 2,800円+税

■**参考文献**：新版 北海道樹木図鑑 [増補版]：佐藤孝夫(著) 本多政史(編) 亜璃西社

■**成績評価基準と方法**：定期考査+平常点（出席率を含む）

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎		60
小テスト・授業内レポート		○			10
授業態度	○	○	○	毎回の出席カードへのコメント記入も含める	10
発表					
課題・作品					
出席	○	○	○	2/3以上の出席、高出席率者はプラスの評価	欠格条件 20
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：動物の暮らし(1年後期)、環境計画論（3年前期）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：ここでいう自然とは生物群集や生態系のことを指します。われわれヒトも自然のつくる環の中にいます。自然とはどのような存在で何故守らなければならないか、この授業を通じて考えましょう。

情報社会論

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：近年、情報技術の進展は著しく、ボーダーレスでリアルタイムな情報の伝達や共有は、これまでの社会システムを大きく変えている。本講では、情報技術の進展が現代の情報社会にもたらす社会システムの役割や仕組みについて概説する。また、社会情報の主体的な活用についてソーシャルメディアの現状と課題とともに学ぶ。

■**到達目標**：1 情報技術の進展およびメディアの意義と変わる社会について理解する。
2 メディアによる表現と読み解く力を身に付け、情報社会の課題について考察する。

■**担当教員**：

武田 巨明

■**授業計画・内容**：

(第1部 情報技術と社会の仕組み)

第 1 回 情報社会とは

第 2 回 情報社会はつくられる

第 3 回 情報とコンピュータ

第 4 回 計算機の歴史

第 5 回 サイバースペースと犯罪

第 6 回 インターネットとセキュリティ

第 7 回 情報社会と法律

第 8 回 電子商取引

(第2部 コミュニケーションとメディア活用)

第 9 回 メディアとは何か

第10回 メディアとしての人間

第11回 表現し、伝えるということ

第12回 読み解き、理解すること1

第13回 読み解き、理解すること2

第14回 グローバルメディアとメディアオーディエンス

第15回 クロスメディアとメディアマネジメント

■**教科書**：適宜、資料などを配布する。

■**参考文献**：特に指定しない。

■**成績評価基準と方法**：講義内レポート+最終レポート40%、授業態度30%、出席30%。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
授業内レポート	○	○	最終レポート含む	40
授業態度	○	○	積極的な意見交換	30
発表				
課題・作品				
出席	○	○	2/3以上の出席	30
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：授業に出席するにあたり、必ずその日の新聞を読んでから出席すること。

デザイン材料加工実習Ⅱ

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：デザイン材料加工実習Ⅰで習得した知識や加工技術を発展させるために、ここでは金属を取り上げる。さまざまな金属の特性について概説した上で、実際に課題を制作させ、金属の切除・曲げ、溶接、ロウ付け、組立てといった加工技術を習得させる。また、デザインの目的に合致した金属の選択と、金属に合わせた加工方法についても理解させる。

- 到達目標**：
1. 金属の特性を理解することができる
 2. 金属工作機械を正しく安全に操作して加工することができる
 3. 金属加工の手工具類を正しく安全に使用することができる
 4. 金属を意図した通り正確に成型加工することができる

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎上遠野 敏、石崎 友紀、川上 理恵

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 アルミ材加工実習1（テーマ説明、紙マケット製作）（担当：石崎）
- 第 2 回 アルミ材加工実習2（切断と切削1）
- 第 3 回 アルミ材加工実習3（切断と切削2）
- 第 4 回 アルミ材加工実習4（切断と切削3）
- 第 5 回 アルミ材加工実習5（切断と切削4）
- 第 6 回 アルミ、鉄材加工実習1（リベット、カシメ接合）
- 第 7 回 アルミ、鉄材加工実習2（タップ、ボルト接合）
- 第 8 回 アルミ、鉄材加工実習3（ハンダ、ロー付け接合・作品展示）
- 第 9 回 鉄材加工実習1（金工室機械及び手工具の講習・テーマ説明）（担当：川上）
- 第10回 鉄材加工実習2（作品構想・シャーリング、コンターマシンによる切断）
- 第11回 鉄材加工実習3（溶断、コンターマシンによる切断、ヤスリがけ）
- 第12回 鉄材加工実習4（ボール盤、曲げ）
- 第13回 鉄材加工実習5（鉄板のたたき出し、ロウ付け接合）
- 第14回 鉄材加工実習6（組み立て、溶接）
- 第15回 鉄材加工実習7（溶接、塗装・作品展示）

■**教科書**：作成教材を適宜配布します。

■**参考文献**：なし

■**成績評価基準と方法**：出席と提出作品および作品ポートフォリオによる総合評価

評価方法	到達目標				評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③	到達目標④		
小テスト・授業内レポート		○	◎		各回のポイントの理解力	20
授業態度	◎		○			40
課題・作品	○	◎				40
出席					2/3以上の出席	欠格条件
その他				◎	安全性の理解	

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：電動工作機械、専用工具、火力等を用いた実習です。注意力と集中力と根気が必要です。工房内での作業は指導に従って下さい。

作品制作において、素材とその加工、形の展開について、どのような工夫の余地があるかを考えることは、作業の効率、作品の表現力、完成度を高めるためにも、とても大切なことです。指導員の方々や、講師とのコミュニケーションを積極的にはかることにより、こうしたことを少しでも多く学んでください。

共同で購入する消耗材料費が4,500円（石崎担当分：2,850円、川上担当分：1,650円）が必要です。

コンピュータ基礎実習ⅡB（ムービー）

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：デジタル映像技術の進歩は、合成技術の革新でもあるとも言える。レイヤーを用い、キャラクター、小道具、背景などの画像やムービーなど、性質の異なったソースを自在に融合させる映像制作が可能のため、さまざまな表現を行うことができる。授業ではコマ撮りアニメーションに始まり、「移動」、「変形」、「出現と消滅」、「繰り返し」、などのキーフレームアニメーションの基本を学び、短編映像を制作する。

■**到達目標**：①実写によるコマ撮りアニメーション制作を通じてアニメーションの原理を理解する。
②ソフトウェアを使用してキーフレーム・アニメーションを制作できるようになる。
③制作意図を伝達できる

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎松永 康佑、河原 大、松崎 祐哉

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 ガイダンス／アニメーションの原理（2枚の絵、複数の絵／グループ分け）。
- 第 2 回 コマ撮りアニメーション1（撮影方法、試作／グループ作業）。
- 第 3 回 コマ撮りアニメーション2（音楽と音響／計画／素材制作／グループ作業）。
- 第 4 回 コマ撮りアニメーション4（素材制作／撮影／グループ作業）
- 第 5 回 コマ撮りアニメーション5（撮影／グループ作業）
- 第 6 回 コマ撮りアニメーション6（編集／グループ作業）
- 第 7 回 プレゼンテーションと講評。
- 第 8 回 Adobe After Effects によるアニメーション制作技術（キーフレーム／レイヤーによる合成）。
- 第 9 回 課題説明と絵コンテの作成。
- 第10回 絵コンテの作成。
- 第11回 課題制作1（個人）。
- 第12回 課題制作2（個人）。
- 第13回 課題制作3（個人）。
- 第14回 課題制作4（個人）。
- 第15回 プレゼンテーションと講評

■**教科書**：プリントを配布。

■**参考文献**：適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：提出された課題(75%)と出席日数(25%)によって評価。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表		○	○		
課題・作品	◎	◎	◎	到達目標の反映度	75
出席				出席日数	25
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：3年時にアニメーション1の授業をとる学生は、受講の必要がある。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

- ソフトは、Adobe After Effectsを使用する。
- グラフィックソフト、Adobe Photoshopなどの基本を理解している必要がある。
- 遅刻をしないように心がけること。

コンピュータ基礎実習ⅡC (CAD)

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：まず、製品系CADの歴史、3次元形状表現法、およびソリッドモデリングの特長を理論的に学習する。次に、製品系CAD (SolidWorks) における2次元スケッチの完全定義方法を学び、寸法拘束・幾何拘束の役割を理解する。製品系CADによる形状モデリング実習では、生活用品・台所用品、IT機器 (携帯電話) などを対象に、単純な外観形状をもつ製品から複雑形状の製品へ、単一部分から多数の部品で構成される組立製品へ、モデリング操作技法を徐々に高度化させ、製品系CADの操作・表現技術の習得を目指す。建築系CADの学習では、まず、製図法の基礎を理解するために3次元物体形状を図面に表現する2次元製図課題を実施する。さらに、コンピュータを利用した設計技術・表現技術を習得するために建築系CAD (VectorWorks) による形状設計を行い、具体的設計方法と図面表現との関連・違いを認識する。CADによる形状設計では、①基本的な設定、②作図法、③建築空間表現法の3段階に分けて学習し、所期の建築空間を表現する能力を身につける。特にここでは、建築系CADの操作・表現技術を習得し、授業後半ではCADを用いたオリジナルの建築空間設計を行う。

■**到達目標**：①CADによる建築図面の製図法が理解できるとともに作図可能であること。②オリジナルの建築空間をCADによって設計・表現ができること。③ソリッドモデリングのための寸法・幾何拘束の役割を理解し、スケッチを完全定義できること。④携帯電話などの外観 (筐体) をCADによって形状モデリングできること。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎城間 祥之・金子 晋也

■**授業計画・内容**：

第 1 回	ガイダンス、3D CADの歴史、3次元形状表現法、ソリッドモデリングとその特長など。	第 7 回	SolidWorksによる形状モデリング課題
第 2 回	SolidWorksの基本操作① (画面構成、定義平面での操作、寸法拘束、幾何拘束、押し出し、シェル、フィレット)：ガスケットのモデリング	第 8 回	SolidWorksによる形状モデリング課題
第 3 回	SolidWorksの基本操作② (押し出しカット、ミラーカット、ロフト)：サイコロ、トレーのモデリング	第 9 回	VectorWorksの基本操作① (2次元の作図①：画面構成、2次元ツールの種類と操作法)
第 4 回	SolidWorksの基本操作③ (回転、回転カット、スweep、ミラー)：マグカップ、コーヒーフィルター、SCUTレドマークのモデリング	第10回	VectorWorksの基本操作② (2次元の作図②：2次元作図演習)
第 5 回	SolidWorksの基本操作④：携帯電話のモデリング (その1：上下ボディのモデリング)	第11回	VectorWorksの基本操作③ (3次元の作図①：画面構成、3次元ツールの種類と操作法)
第 6 回	SolidWorksの基本操作⑤：携帯電話のモデリング (その2：組み立て、干渉チェックなど)	第12回	VectorWorks：3次元のモデリングとレンダリング①
		第13回	VectorWorks：3次元のレンダリングとプレゼンテーション/データの活用/マクロ
		第14回	VectorWorks：建築空間の構成
		第15回	VectorWorks：建築空間の構成とプレゼンテーション

■**教科書**：教科書は使わず、デジタル資料を配信する。

■**参考文献**：なし

■**成績評価基準と方法**：課題 (60%)、出席 (20%)、授業態度 (20%)

評価方法	到達目標				評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③	到達目標④		
定期試験						
小テスト・授業内レポート						
授業態度 発表					◎積極的な姿勢	20
課題・作品	◎	◎	◎	◎	期限厳守 (20%) 理解度 (20%) 完成度 (60%)	60
出席					◎2/3以上の出席 授業開始20分までを遅刻とする。遅刻3回で欠席1回とみなす。	20 欠格条件
その他						

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：欠席時数が全体の1/3を超えた場合は単位認定しない。欠席時数が各担当教員の持ち時間数の1/3を超えた場合も単位認定しない。遅刻・欠席、及び課題未提出は成績評価に悪影響する。

空間デザイン論

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：人間と環境を考えた空間デザインの有様と課題について理解し、空間デザインを行う際の考え方と技法について屋内外、都市・自然風景地と多岐に渡る具体的な空間デザイン事例から学ぶ。また、総合実習科目などとも関連づけた授業とする。

■**到達目標**：①人間と環境を考えた空間デザイン考え方と技法を学ぶ。
②建築デザインの意義と事例を学ぶ。
③ランドスケープデザインの意義と事例を学ぶ。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎山田 良・上田 裕文

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 建築空間の概念・哲学
- 第 2 回 住居の空間
- 第 3 回 集合や密度
- 第 4 回 ビルディングタイプ
- 第 5 回 公共性、商業、執務
- 第 6 回 デザイン事例紹介
- 第 7 回 空間デザインをすること
- 第 8 回 広場のデザイン1
- 第 9 回 広場のデザイン2
- 第10回 地形の読み方と使い方
- 第11回 花と樹木の基礎知識
- 第12回 光と影のランドスケープデザイン
- 第13回 公園のデザイン1
- 第14回 公園のデザイン2
- 第15回 公園の様々なデザイン事例

■**教科書**：必要に応じて資料を配布する。

■**参考文献**：講義内で適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：出席状況（50%）および提出課題、授業態度（25%）、小テスト（25%）を総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	○	○	○		25
授業態度	○	○	○		25
発表					
課題・作品					
出席	○	○	○		50
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習、設計整図基礎等空間関連科目

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

空間デザイン史

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：日本建築を中心として、日本・西洋・アジアと地域ごとに分け、各地域の時代を古代、中世、近世に分けながら通史として空間デザインの歴史的な成立と展開を概説する。日本と西洋、アジアにおける空間デザインの歴史を住宅に着目して、様式、地域、環境の視点から、その展開と系譜を概説し、日本の空間デザインの特質を明らかにする。また、北海道における空間デザインの歴史的な過程についても概説する。

■**到達目標**：①日本建築史、西洋建築史の流れを理解する。②東洋建築史、近代建築史の流れを理解する。③日本建築史、西洋建築史、東洋建築史、近代建築の流れと相関関係を理解する。

■**担当教員**：

羽深 久夫

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 日本の空間デザイン史 (1) 日本建築の起源
- 第 2 回 日本の空間デザイン史 (2) 古代 飛鳥建築 古代神社建築
- 第 3 回 日本の空間デザイン史 (3) 古代 奈良建築 都城制、南都六宗の寺院建築
- 第 4 回 日本の空間デザイン史 (4) 古代 平安建築 寝殿造
- 第 5 回 日本の空間デザイン史 (5) 中世 鎌倉建築 禅宗建築
- 第 6 回 日本の空間デザイン史 (6) 中世 室町建築 主殿造
- 第 7 回 日本の空間デザイン史 (7) 近世 安土桃山建築 城郭
- 第 8 回 日本の空間デザイン史 (8) 近世 江戸建築 書院造、数寄屋
- 第 9 回 日本の空間デザイン史 (9) 近代 都市独立住宅
- 第10回 西洋の空間デザイン史 (1) 古代 エジプト・オリエント・ギリシャ・ローマ建築
- 第11回 西洋の空間デザイン史 (2) 中世 ビザンチン・イスラム・ロマネスク・ゴシック建築
- 第12回 西洋の空間デザイン史 (3) 近世 ルネッサンス・バロック・ロココ・近代建築
- 第13回 アジアの空間デザイン史 (1) アジアの建築 韓国・中国・ネパール建築
- 第14回 アジアの空間デザイン史 (2) 小アジアの建築 アルメニア建築
- 第15回 北海道の空間デザイン史 北海道の建築

■**教科書**：『建築史』／桐敷真次郎（実教出版）1,300円

『日本建築史図集』／日本建築学会編（彰国社）2,415円

『西洋建築史図集』／日本建築学会編（彰国社）2,625円

■**参考文献**：『東洋建築史図集』／日本建築学会編（彰国社）3,255円

『近代建築史図集』／日本建築学会編（彰国社）2,415円

■**成績評価基準と方法**：定期試験（60%）、授業態度・発表（20%）、その他（20%）により総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎		用語を理解し、図を用いた説明ができること。	60
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	◎	授業での質問への返答	10
発表	○	○	◎	授業での質問への返答	10
課題・作品					
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他	○	○	◎	特別講義、公開講座への参加	20

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン史（1年次前期）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：歴史は学の基盤となるもので、空間デザイン史の理解は空間デザイン教育の基礎となるものである。

家具・インテリアデザイン

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：日常生活の居住環境の中でかかわりの深い家具と、建築物の内部空間を構成するインテリアのデザインについて、具体的な事例を用いて理解を深める。また、建築空間や都市空間における要素としての家具や内部空間について、的確な空間把握と利用目的に応じた設計をするための能力を養う。授業では、家具・インテリアデザインの因子を理解した上で、木製ツールの制作を通して、使用目的や素材・形態・使用環境それぞれの関係を考慮したデザイン能力を身に付ける。

■**到達目標**：①人の行動や知覚等を考慮してインテリアや家具の使用材料や構法を考えることができること
 ②室内空間の基本的計画（平面計画、断面計画、家具配置、照明計画等）ができること
 ③使用目的、使用者の行為、材料の特性などを理解した上で、独自の着想に基づき家具のデザインができること

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎片山 めぐみ・中村 昇・澤口 将達

■**授業計画・内容**：

第 1 回	家具・インテリアデザインのあり方	}	ガイダンス・レクチャー・椅子実測
第 2 回	家具・インテリアデザインの計画と演習 1		
第 3 回	家具・インテリアデザインの計画と演習 2		
第 4 回	家具・インテリアデザインの計画と演習 3	}	デザイン [図面：1/2縮尺、A2用紙] (第4回に制作の流れレクチャー)
第 5 回	木製ツールの制作 1		
第 6 回	木製ツールの制作 2		
第 7 回	木製ツールの制作 3		
第 8 回	木製ツールの制作 4	}	制作
第 9 回	木製ツールの制作 5		
第10回	木製ツールの制作 6		
第11回	木製ツールの制作 7		
第12回	木製ツールの制作 8		
第13回	木製ツールの制作 9		
第14回	木製ツールの制作 10		
第15回	木製ツールの制作 11～作品の講評		発表（～16：20）

■**教科書**：必要に応じて印刷物を配布する。

■**参考文献**：授業時に参考図書を紹介する。

■**成績評価基準と方法**：授業内の演習等に対する態度およびツール制作課題の成果物により評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業態度	○	○	○	積極的に参加すること	20
課題・作品	◎	◎	◎	制作の意図と制作物の内容が吟味されていること	80
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：インテリアデザインおよび家具におけるスタディと表現を的確に行なうために、本授業の履修を希望する学生は、設計製図基礎（2年前期）を履修していることが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：特に関連科目としてはあげていませんが、様々なデザインの歴史、現在のデザインの動向などを積極的に各自で情報収集することを心掛けてください。
 ツール制作の材料費として、4,000円程度が必要となります。

製品デザイン論

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：製品をデザインするために、HCD：Human Centered Design（人間中心設計プロセス）の考えに則り、製品のデザインプロセスを学ぶ。アイデア発想と表現方法から始め、調査分析、コンセプト立案等、的確な問題発見・解決力等の製品デザインの基本を理解することを狙いとする。
本科目で基本を学び、デザイン総合実習1で実践する構成となっている。

■**到達目標**：①製品デザインに必要な基礎知識の習得
②製品デザインに必要な技術の理解

■**担当教員**：

安齋 利典

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション/製品デザインプロセス
- 第 2 回 アイデア発想としてのスケッチ
- 第 3 回 アイデアを考える
- 第 4 回 アイデアを見せる
- 第 5 回 アイデアを伝える
- 第 6 回 アイデアを説明する
- 第 7 回 調査方法
- 第 8 回 分析方法
- 第 9 回 イメージとフォルム
- 第10回 コンセプトメイキング
- 第11回 モデルと検証
- 第12回 製品デザインと科学・技術
- 第13回 製品デザインとマーケティング
- 第14回 プレゼンテーションと評価
- 第15回 最終報告と総括

■**教科書**：なし

■**参考文献**：「プロダクトデザイン—商品開発に関わる全ての人へ—」／日本インダストリアルデザイナー協会編（株式会社ワークスコーポレーション）
「誰のためのデザイン」／D. A.ノーマン、野島久雄訳（新曜社認知科学選書）
「こんなデザインが使いやすさを生む」／三菱電機デザイン研究所編（工業調査会）

■**成績評価基準と方法**：毎回の授業内容をまとめたレポート(300文字程度)40%、授業態度10%、発表10%、出席40%

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート	◎	◎	毎回の授業のレポート	40%
授業態度	○	○		10%
発表	○	○	最終報告(プレゼンテーション)	10%
作品				
出席	◎	◎	2/3以上の出席(欠格条件)	40%
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習1～3

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：企画から製品デザインの完成に至るデザインプロセスを理解していただきます。

ユーザーの立場、組織（企業等）の立場に立ちながら、課題解決者としてのデザイナーの製品デザインに対する考え方を養い、アイデアを実現するための道筋を理解することを目的とします。

毎回の講義の最後のレポート等で理解を深めていただきます。

製品造形論

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：本講義は、製品を造形（特にプロトタイピング）する際に必要となる基礎的な知識の習得を目的とする。具体的にはデザイン材料・造形法・塗装という3つの領域に分け、それぞれの特性・利用法の習得を目指す。他の授業によって培われたデザイン発想を3次元造形物へと展開する際、効率的に活用できる知識の習得が最終的な到達目標である。

■**到達目標**：①基本的な材料特性の理解・基礎的な造形方法の習得・多様な塗装方法の理解と習得
②デザインする対象によって材料・造形法・塗装法を選択することができるようになる

■**担当教員**：

矢久保 空遥

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 製品設計と造形
- 第 2 回 形態による機能と感性
- 第 3 回 製品造形における諸要素
- 第 4 回 デザイン材料（有機材料）
- 第 5 回 デザイン材料（無機材料）
- 第 6 回 デザイン材料（その他の材料）
- 第 7 回 「材料」を造形に活かす
- 第 8 回 造形法（加工法）
- 第 9 回 造形法（自動造形）
- 第10回 造形法（特殊な造形法）
- 第11回 「構造」を造形に活かす
- 第12回 塗装（塗装の仕組み）
- 第13回 塗装（塗料の選択）
- 第14回 塗装（塗装方法）
- 第15回 プロダクトにおける表面の効用

■**教科書**：資料を適宜配布する

■**参考文献**：文部科学省『デザイン材料』（海文堂出版株式会社）等

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート	◎	◎	製品の造形に関する基礎的な知識を習得できているか	80
授業態度	○	○	積極的な姿勢	20
発表				
作品				
出席			2/3以上の出席	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：プロダクト系演習科目・卒業研究(制作)

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：授業毎に簡単な小テスト（ノート見てOK）を実施します。10分以上の遅刻で遅刻日の授業態度点を減点します。

ヒューマンファクターズ

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：基本科目として学んだヒューマンファクターズ入門の理解のもとに、人間の様々な機能・能力障害等を理解するための人間工学・福祉工学的手法・技術について学ぶ。また、疑似装具体験および課題を通してさまざまなユーザに関わるモノやコトの問題点を抽出し、その改善案を検討する。

■**到達目標**：①障害者、高齢者、子どもの現状と問題点について理解する。
②各ユーザに関わるモノやコトの問題点を抽出し、その改善案を検討する。

■**担当教員**：

小宮 加容子

■**授業計画・内容**：

- 第1回 ガイダンス
- 第2回 高齢者にとってのバリア「現状の問題点と対策」
- 第3回 高齢者疑似体験
- 第4回 障害者にとってのバリア「現状の問題点と対策」
- 第5回 視覚障害者体験
- 第6回 車いす体験
- 第7回 子どもにとってのバリア「現状の問題点と対策」
- 第8回 キッズデザインの紹介
- 第9回 課題製作1（現状調査）
- 第10回 課題製作2（グループ討論）
- 第11回 課題製作3（デザインコンセプト決定、アイデア展開）
- 第12回 課題製作4（デザインモデル製作）
- 第13回 課題製作5（デザインモデル製作）
- 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

■**教科書**：作成資料を適宜配布する

■**参考文献**：適宜紹介する

■**成績評価基準と方法**：授業態度（40%程度）、課題発表（20%程度）、課題成果（40%程度）を総合的に判断し成績を判定する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
授業態度	○	○	積極的な姿勢	40
発表	○	○	明快さ、説得力	20
課題・作品	○	○	完成度、新規性	40
出席			2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：ヒューマンファクターズ入門、ユニバーサルデザイン論、ヒューマンケア機器デザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：ヒューマンファクターズ入門につづき、より理解を深めるために体験的な授業内容を取り入れています。

コンテンツデザイン論

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：多様化するさまざまなメディアが存在する中でコンテンツを制作することは、人間の知的欲求や感覚的欲求を満たす物・事柄を生産し、提供することと等しい。本講義では、このことを効果的に行なう為に、コンテンツデザインの歴史、デザイン要素、表現技術、領域、評価法など、コンテンツデザインの基本的な考え方を多角的に学ぶ。

■**到達目標**：①コンテンツデザインの歴史や分野を理解する。
②コンテンツデザインに必要な要素や表現方法、評価法について理解する。
③コンテンツデザインの多様性と、それらの関連を理解する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎細谷 多聞／石井 雅博／齋藤 利明／城間 祥之／大淵 一博／福田 大年／松永 康佑

■**授業計画・内容**：

第 1 回	コンテンツデザインの歴史と概念	細谷
第 2 回	企業・公共事業などの戦略的なコンテンツ	城間
第 3 回	コンテンツを科学する - 主観評価の客観的評価 -	城間
第 4 回	情報デザイン 1	福田
第 5 回	情報デザイン 2	福田
第 6 回	メディアアート/数学とアート	松永
第 7 回	ゲームデザイン	松永
第 8 回	演劇やTV、ディスプレイにおける空間演出	齋藤
第 9 回	錯視の造形	齋藤
第10回	アプリケーション設計 1	大淵
第11回	アプリケーション設計 2	大淵
第12回	研究および評価 1	石井
第13回	研究および評価 2	石井
第14回	インタラクティブコンテンツ 1	細谷
第15回	インタラクティブコンテンツ 2	細谷

■**教科書**：なし

■**参考文献**：適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：レポートによる評価

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	学期末試験を課す	70
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表					
課題・作品					
出席			○	規定の出席日数	30
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：コンテンツデザイン分野の専門科目全般に関連する。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：自分の注目するデザイン、コンテンツを持つように心がけること。また、その関心が本講義で扱う分野といかなる関連性を持っているかを、常に問いながら授業を受けること。

コンピュータグラフィクス

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：コンピュータグラフィクスによる映像表現技法、背景となる技術、画像処理技術の基礎知識の習得を行う。思考のプロセスをプログラミング言語で記述する演習を通じ、論理的な思考能力を養うことを目標とする。

■**到達目標**：①コンピュータグラフィクスに関する基礎知識を理解する。
②演習を通して論理的な思考能力を身につける。
③コンピュータの特徴を活かしたデザイン能力を身につける。

■**担当教員**：

松永 康佑

■**授業計画・内容**：

- 第1回 コンピュータグラフィクスについて (1)：歴史・演出技法・情報伝達
- 第2回 コンピュータグラフィクスについて (2)：基盤技術・デジタルデータ
- 第3回 CGで扱う数学
- 第4回 基礎演習 (1)：配列・充填図形を用いたデザイン演習
- 第5回 基礎演習 (2)：プログラミング言語による記述演習
- 第6回 課題プレゼンテーション
- 第7回 基礎演習 (3)：フラクタル用いたデザイン演習
- 第8回 基礎演習 (4)：セルオートマトンを用いたデザイン演習
- 第9回 基礎演習 (5)：乱数を用いたデザイン演習
- 第10回 課題プレゼンテーション
- 第11回 基礎演習 (6)：画像処理 (フィルタ)
- 第12回 基礎演習 (7)：画像処理 (ピクセル処理、カメラ入力)
- 第13回 基礎演習 (8)：課題プレゼンテーション
- 第14回 応用演習 (1)：自然観察と数理表現
- 第15回 応用演習 (2)：撮影・デッサンを通じた造形ルール、規則性の分析

■**教科書**：なし

■**参考文献**：必要に応じ紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：小テスト・授業内レポート (20%) / 授業態度 (20%) / 課題・作品 (60%) によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表	○	○	○	課題の意図を理解し、期限を守ること	20
課題・作品	◎	◎	◎	課題の意図が実現できていること	80
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：本講義の受講前に、プログラミング2を受講し、processing言語に関する理解や操作に慣れていることが望ましい。

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：受講生数には上限制限 (50名以内) があります。※コンピュータ室利用機器台数のため

ダイナミックオブジェクトデザイン

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：まず、物体の可動部を構成する対偶、リンク、運動機構を理解するために、携帯電話の折り畳み機構を分解・解析する。また、5軸多関節マニピュレータを実際に操作し、その運動機構・構成機械要素の働き・動力の伝達を学習する。次に、ヒューマノイド型ロボットの関節機構と動作を理解するために、17個のサーボモーターとリンクフレームを組み合わせてヒューマノイド型ロボットを組み立てる。さらに、「喜怒哀楽」動作プログラミング課題を通して、ソフトウェア制御とロボットによる感性動作表現を学ぶ。からくり人形型人工物の制作では、頭部、胴体、頸部、眼球部ごとのパーツを制作し、手動機構を組み込み、塗装・彩色してロボット制作を完成させる。最後に、手動機構を操作することによって人形の顔の表情を表現する。

■**到達目標**：①ダイナミックオブジェクトを構成する対偶・リンク・運動機構が理解できること。
②マニュアルを参照しながらヒューマノイド型ロボットの組み立てができること。
③ロボット動作プログラムを駆使し、「喜怒哀楽」を表現できること。
④人形型ロボットの制作を通して手動機構を理解できること。
⑤人形型ロボットの頭部、胴体、頸部、眼球部ごとのパーツを制作できること。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎齋藤 利明、細谷 多聞

■**授業計画・内容**：

- 第1回 ガイダンス、運動機構とは、ロボット運動機構と自由度
- 第2回 5軸多関節マニピュレータの機構解析と構成機械要素の働き
- 第3回 ヒューマノイド型ロボットKHR-2HVの組み立て（サーボ出力軸への部品取り付け、サーボの原点設定、サーボアームの取り付け：腕、太腿、すね、膝、足首、ボディ）
- 第4回 ヒューマノイド型ロボットKHR-2HVの組み立て（レッグ、アーム、ヘッド、ボディの組み立て、コントロールユニットの配線と取り付けなど）
- 第5回 ヒューマノイド型ロボットKHR-2HVの動作確認（ホームポジションの設定、サンプルモーションの実行など）
- 第6回 KHR-2HVによる「喜怒哀楽」動作プログラミング
- 第7回 「喜怒哀楽」動作プログラミングの講評会
- 第8回 ガイダンス
可動関節制作①（頭部・胴体制作1）
- 第9回 可動関節制作②（頭部・胴体制作2）
- 第10回 可動関節制作③（頸部動作機能1）
- 第11回 可動関節制作④（頸部動作機能2）
- 第12回 可動眼球機能制作⑤（眼球動作機能1）
- 第13回 可動眼球機能制作⑥（眼球動作機能2）
- 第14回 可動眼球機能制作⑦（眼球動作機能3）
- 第15回 可動眼球機能制作⑧（組立て・塗装仕上げ）

■**教科書**：教科書は使わず、プリント資料を配布する。また、デジタル資料を適宜配信する。

■**参考文献**：なし

■**成績評価基準と方法**：課題（60%）、出席（20%）、授業態度（20%）

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①、②、③	到達目標④、⑤		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○	○	◎積極的な姿勢	20
発表	○			
課題・作品	◎	◎	期限厳守(20%) 理解度(20%) 完成度(60%)	60
出席			◎2/3以上の出席 授業開始20分までを遅刻とする。 遅刻3回で欠席1回とみなす。	20 欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：欠席時数が全体の1/3を超えた場合は単位認定しない。欠席時数が各担当教員の持ち時間数の1/3を超えた場合も単位認定しない。課題未提出の場合には単位が取得できないことがある。後半、制作時に1000円の教材費が必要となります。

メディアデザイン論

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：マスメディアからソーシャルメディアまで、多様なメディア形式の中で流通するコンテンツをプロデュースし、具体的なメディア選択から流通形態に及ぶメディアデザイン領域の多様な可能性を概観する。クリエイティブな発想、構想力によるメディアの創造とその展開過程、放送、映画、音楽、出版、インターネットなどの主要メディアにおける「文化の産業化」過程を参照しながら、視覚デザイン、現代美術、企画、インターネット、研究の方法論と展開について学ぶ。

■**到達目標**：①メディアデザインの基本手法、デザイン戦略などを理解する。
②メディアデザインの多様な背景を理解する。
③メディアデザインの方法論や研究への総合的理解を深める。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

吉田 和夫、上遠野 敏、武田 亘明、石田 勝也、◎須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 視覚デザインの方法と展開/オリエンテーション (吉田)
- 第 2 回 視覚デザインの方法と展開 (吉田)
- 第 3 回 現代美術の方法と展開 (上遠野)
- 第 4 回 現代美術の方法と展開 (上遠野)
- 第 5 回 企画デザインの方法と展開 (武田)
- 第 6 回 企画デザインの方法と展開 (武田)
- 第 7 回 企画デザインの方法と展開 (武田)
- 第 8 回 ビジュアルスペースの方法と展開 (石田)
- 第 9 回 ビジュアルスペースの方法と展開 (石田)
- 第10回 ビジュアルスペースの方法と展開 (石田)
- 第11回 映像メディアデザインの方法と展開 (未定)
- 第12回 映像メディアデザインの方法と展開 (未定)
- 第13回 映像メディアデザインの方法と展開 (未定)
- 第14回 ネットメディアデザインの方法と展開 (須之内)
- 第15回 メディアデザイン研究の方法と展開 (須之内)

■**教科書**：授業時間に適宜指示します

■**参考文献**：授業時間に適宜指示します

■**成績評価基準と方法**：定期試験レポート(学期末)50%、授業内課題30%、授業態度・発表20%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎		課題に対しての展開能力と独創性。	50
小テスト・授業内レポート	○	○		各回の課題を理解し、企画力、展開能力をみる。	20
授業態度				積極的な姿勢。	
発表			◎	独創性と再現性	30
課題・作品					
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、デザイン総合実習I、II

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：出版、テレビ、音楽、インターネット、映画、ゲーム、ファッション、広告など、多様化するメディアデザイン分野の方法と可能性を学びます。次世代のメディアビジネスに対応する独創的な発想や企画力、プレゼンテーション能力の習得基盤とするため、メディアビジネスの今と未来を、実際のプロジェクト分析を通して学びます。

広告デザイン

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：広告を取り巻く環境の変化はITの技術革新と消費者のライフスタイルの多様化に集約される。IT技術の進歩によるメディアの再評価は広告そのものの概念まで変容させている。同時に消費者の行動様式の解釈も、意識と心の分析など、より本質的な観点からのアプローチが要求されている。これらを踏まえメディアの多様性を意識した次世代の広告のあり方を探る。演習では世代別ライフスタイルを基にしたコミュニケーションコンセプトの立案と企画・発想力の開発に力点を置いた広告課題の制作を行う。

■**到達目標**：①前半：イメージの整理および視覚化の手法を視覚情報伝達の基本として理解し、提出作品をまとめる。
②後半：広告デザインにおける企画提案の流れを、ライフスタイルを軸に理解して企画提案およびプレゼンテーションとしてまとめる。

■**担当教員**：

吉田 和夫

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 広告とビジュアルアイデンティティ：キーワードの解釈と整理
- 第 2 回 ビジュアルアイデンティティ制作：キーワードのカラーージュ
- 第 3 回 ビジュアルアイデンティティ制作：キーワードに沿ったデザイン展開
- 第 4 回 ビジュアルアイデンティティ制作：キーワードに沿ったデザイン展開
- 第 5 回 ビジュアルアイデンティティ制作：キーワードに沿ったデザイン展開
- 第 6 回 ビジュアルアイデンティティ制作：プレゼンテーションのまとめ
- 第 7 回 プレゼンテーション講評会
- 第 8 回 広告と世代別ライフスタイル：作例分析
- 第 9 回 広告企画立案（グループ）：ライフスタイルの整理
- 第10回 広告企画立案（グループ）：ライフスタイルを基にした商品提案
- 第11回 広告企画立案（グループ）：ライフスタイルを基にした商品提案
- 第12回 広告企画立案（グループ）：商品企画とVI、広告等の企画（訴求点の整理）
- 第13回 広告企画立案（グループ）：広告デザイン制作、VI、広告等のまとめ
- 第14回 広告企画立案（グループ）：プレゼンテーションのまとめ
- 第15回 講評会

■**教科書**：適宜授業進行に合わせて資料を配布

■**参考文献**：「広告論講義」天野祐吉（岩波書店）、「広告に携わる人の総合講座」日経広告研究所発行など。
併せて、ADC年鑑などの広告関連図版集。

■**成績評価基準と方法**：提出物とプレゼンテーションおよび出席状況を総合的に評価します。課題の提出は必須。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度		○	グループ学習時は出席日数をもとに授業への参加姿勢を評価する。	15
発表	○	◎	コミュニケーション能力	25
課題・作品	◎	◎	①プロセスの理解度と独創性 ②ライフスタイル基点の考え方 ③柔軟性 ※前半40%+後半60%の比率 ※課題の提出は必須	60
出席	○	◎	※2/3以上の出席が必須	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：コンピュータ基礎実習1

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：楽しい広告、?な広告、役に立つ広告等々見慣れた広告を、作り手と受けて両側面から再確認して行きたいと思えます。また演習がありますのでIllustrator等の表現技術は必須となります。

メディアビジネス

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：多様なメディアビジネスの事業化のモデルを取り上げ、メディア形式と内容を理解する。主要メディア（テレビ、映画、音楽、出版、インターネットなど）における新たなビジネスモデルを、各メディアの事例研究とその分析を通して学ぶ。メディア行動を量的、質的に調査する手法を学び、指定のテーマにそった調査をし、発表する。

■**到達目標**：①多様なメディアのビジネスモデルとメディアの形式と内容の連関を理解する。
②メディア行動を量的・質的に分析する手法を理解する。
③調査分析を通じてメディアビジネスモデルを記述しわかりやすく伝える能力を獲得する。

■**担当教員**：

須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 インTRODククション メディアビジネスとは
- 第 2 回 事例研究1 ラジオ・テレビ・映画
- 第 3 回 事例研究2 出版・音楽
- 第 4 回 事例研究3 インターネット・携帯電話
- 第 5 回 事例研究4 地域メディア・市民メディア
- 第 6 回 メディアビジネス調査テーマの選定
- 第 7 回 ビジネスモデル調査1
- 第 8 回 ビジネスモデル調査2
- 第 9 回 中間発表
- 第10回 企画・制作1
- 第11回 企画・制作2
- 第12回 発表準備
- 第13回 プレゼンテーション1
- 第14回 プレゼンテーション2
- 第15回 まとめ

■**教科書**：なし。

■**参考文献**：藤竹暁, 2012, 『図説 日本のメディア』NHK出版。
水越伸, 2014, 『21世紀メディア論 改訂版』放送大学教育振興会。
電通総研編, 2015, 『情報メディア白書 2015』ダイヤモンド社。
そのほか、授業時間に適宜指示する。

■**成績評価基準と方法**：定期試験レポート（学期末）：調査結果と考察の論理性。授業態度：積極的な授業態度。発表：効果的に伝える発表の工夫。作品：調査テーマの独創性と完成度。定期試験レポート（学期末）50%、作品30%、発表20%。

評価方法	到達目標			評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③	
定期試験	◎	◎	◎	50
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○	○	○	
発表	○	○	◎	20
作品	○	○	◎	30
出席				
その他				2/3以上の出席が必須

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I・II、メディア芸術論、情報社会論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：メディア環境の変化にともなって、従来メディアのビジネスモデルの大きな転換が求められています。本科目では、従来の大規模なメディアだけでなく、ローカルなメディアの事業や継続可能性についても考察する予定です。なお、他地域の大学生との情報交換を実施する可能性があります。

デザイン総合実習I(空間デザインコース)

必修

開講年次：2 年次後期

科目区分：実習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：デザイン基本科目（デザイン原論、デザイン史、色彩設計論、ユニバーサルデザイン論、設計製図基礎）や展開科目（空間デザイン論、家具・インテリアデザイン等）の内容を踏まえ、具体的な建築および外部環境についての設計を統合した制作を通して、よりデザインに関する知識・技術を深める。外部環境の計画・設計の基礎を学び、公共空間の計画を経て、都市部における集住体の計画・設計へと実習を進め、植生、人々の活動、空間の大きさ・密度といった様々な視点と計画力を養う。

■**到達目標**：

- ①造園の基本的な計画手法を学ぶ（敷地や地形の読み取り、サイトプランニングの基礎及びプレゼンのための表現技術）
- ②建築についての計画をおこない、平面図、立面図、断面図、透視図、模型などでの確かな表現ができること
- ③建築・造園等を総合した空間デザインの対象として都市部の集住体の計画と設計ができること。

■**担当教員**：【○は科目責任者】

中原 宏・矢部 和夫・羽深 久夫・斉藤 雅也・山田 良・◎片山 めぐみ・金子 晋也

■**授業計画・内容**：空間デザインの表現方法

1. 外部環境の計画と表現

- 第 1 回 外部環境の計画と表現
- 第 2 回 外部環境の計画と表現
- 第 3 回 外部環境の設計
- 第 4 回 外部環境の設計
- 第 5 回 外部環境の設計
- 第 6 回 制作物の発表と講評

2. 集住体の計画と設計

- 第 7 回 建築の配置と周辺環境／建築の平面・断面計画と周辺環境
- 第 8 回 建築と周辺環境に関する計画の発表
- 第 9 回 集住体の計画（都市部の住環境に対する批評）
- 第 10 回 集住体の計画（空間的集合のスタディ）
- 第 11 回 集住体の計画（集住体の提案）
- 第 12 回 集住体の計画・設計（提案内容の批評）
- 第 13 回 集住体の設計（作図／模型）
- 第 14 回 集住体の設計（作図／模型）
- 第 15 回 制作物の発表と講評

■**教科書**：1については、「造園計画」を使用する。

2については、適宜資料を配布する。

■**参考文献**：「造園計画」、文部科学省

「図・建築表現の手法」、図研究会、東海大学出版会

「建築・都市計画のための空間計画学」、日本建築学会、井上書院

「樹木図鑑URL」、北造協、<http://www.hokuzoukyou.or.jp/zukan/zukan.html>

「増補新版 北海道樹木図鑑」、亜璃西社

■**成績評価基準と方法**：出席（40%）と提出課題作品（60%）を総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業態度・出席	○	○	○	出席、積極的な姿勢	40
発表			○	制作物の意図・内容を明快に説明できること	60
課題・作品	○	○	◎	空間表現が図面上・模型上でできていること	

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：設計製図基礎、空間デザインコースの展開科目、総合実習IIおよび総合実習III（空間デザイン）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：授業では、基礎的な表現方法から、一連の計画・設計過程までを総合的にを行います。学生各自での努力はもちろんのこと、授業毎での教員とのエスキスチェック・議論を積極的に行ってください。

デザイン総合実習I(製品デザインコース)

必修 開講年次：2 年次後期 科目区分：実習 単 位：2 単位 講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Iでは、デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術を踏まえた上で、簡単な製作課題を与え、その製作を通して製品をデザインする上で不可欠なプロセスを体得する。同時に、問題発見からアイデア発想、モデル製作までのスキルを習得し、プレゼンテーションの基礎的能力を総合的に身に付ける。
課題を2つに分け、第1課題でアイデア発想から表現・伝達の基礎を学び、第2課題では、問題発見から提案のプレゼンテーションまでのプロセスを学ぶ。

■**到達目標**：①【デザインプロセスの理解】問題発見から解決策までのデザインプロセスを理解する。
②【基礎造形力の習得】身近な素材による造形表現に関する基本的な知識や技能を身につける。
③【基礎表現力の習得】調査・分析結果、アイデアをプレゼンするための基礎的な表現力を養う。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎安齋 利典・張 浦華・柿山 浩一郎・金 秀敬・小宮 加容子・三谷 篤史・矢久保 空遥

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション/スケッチの基本
- 第2回 考えるスケッチ
- 第3回 見せるスケッチ
- 第4回 図面の書き方
- 第5回 図面とレンダリング
- 第6回 課題2の説明と調査
- 第7回 問題の明確化と課題/テーマ設定
- 第8回 アイデア展開1
- 第9回 アイデア展開2
- 第10回 アイデア展開と収斂・コンセプト化
- 第11回 中間報告とモデルの準備
- 第12回 モデル化1
- 第13回 モデル化2
- 第14回 モデルの完成とプレゼンテーションの準備
- 第15回 プレゼンテーションと評価

■**教科書**：なし

■**参考文献**：「プロダクトデザイン—商品開発に関わる全ての人へ—」/日本インダストリアルデザイナー協会編（株式会社ワークスコーポレーション）

■**成績評価基準と方法**：各プロセスへの参加姿勢30%、提出作品の評価50%、および発表を20%として評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	◎	○	○	積極的な姿勢	30%
発表	○	○	◎	プレゼンテーション力	20%
作品	○	○	◎	造形力、独創力、完成度	50%
出席	○	◎	○	2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：製品デザイン論、造形基礎実習I、造形基礎実習II、デザイン方法論など

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：専門コース分け後初めての作品作りのため、各プロセスを着実に身につけること。

デザイン総合実習I(コンテンツデザインコース)

必修 開講年次：2年次後期 科目区分：実習 単 位：2単位 講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術の習得を踏まえ、学生に簡単な制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。徐々に制作課題のレベルを上げながらデザイン能力を身に付けさせ、併せてデザインにおいて制作することの意義を学ぶ。

■**到達目標**：①コンテンツデザインを行なう上での基礎的な能力を、コンピュータを活用したイメージ制作、および基礎的なプログラミング技術の双方から獲得する。
②展示会の企画・運営を通じ、グループワークの進め方や展示作業のノウハウを修得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎細谷 多聞、大淵 一博

■**授業計画・内容**：

第1回	「Good Contents Design」に関するプレゼンテーション	
第2回	色面の表現	(細谷)
第3回	立体制作における正確な加工	(細谷)
第4回	パッケージデザイン	(細谷)
第5回	デザイン課題1「グラフィックデザイン」	(大淵)
第6回	//	(大淵)
第7回	デザイン課題2「コース展」の企画・運営	(大淵)
第8回	//	(大淵)
第9回	//	(大淵)
第10回	//	(大淵)
第11回	プレゼンテーション・講評	(大淵)
第12回	電子技術の基礎とデジタル技術	(細谷)
第13回	LEDを活用した情報表現1 プログラミング基礎	(細谷)
第14回	LEDを活用した情報表現2 プログラミング活用	(細谷)
第15回	LEDを活用した情報表現3 映像表現課題	(細谷)

■**教科書**：適宜資料を配布します。

■**参考文献**：「はじめてのPICアセンブラ入門」光永法明+後田敏 共著、CQ出版社

■**成績評価基準と方法**：細谷担当分（50%）、大淵担当分（50%）とし、それぞれ、課題+プレゼン+授業態度（90%）、ならびに出席状況（10%）で評価します。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
授業態度	○	◎	積極的な姿勢	90
発表	○	○	コミュニケーション能力	
課題・作品	◎	◎	課題設定、コンセプトと表現の整合性	
出席			2/3以上の出席	10

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：情報リテラシーI、情報リテラシーII、コンピュータ基礎実習I

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：グラフィックソフトの基本操作をある程度習得していることが望ましい。第2回～4回、第12回～15回は細谷が、第5回～11回は大淵が担当します。詳しくは第1回目の授業で説明します。

デザイン総合実習I(メディアデザインコース)

必修 開講年次：2 年次後期 科目区分：実習 単 位：2 単位 講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術の習得を踏まえ、学生に制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。徐々に制作課題のレベルを上げながらデザイン能力を身に付けさせ、併せてデザインにおいて制作することの意義を学ぶ。

多様なメディアを対象とするデザイン・プロジェクトを理解し、地域の経済活動や文化の創造に寄与するメディアデザインの方法論を、多様な実習過程を通して学ぶ。

■**到達目標**：①メディアデザインにおける地域および社会との関係性を考える。

②メディアデザインの方法と展開を理解する。

③メディアデザインで必須なデザインスキルの習得。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎吉田 和夫・石田 勝也・武田 亘明

■**授業計画・内容**：

第 1 回 オリエンテーション+地域課題解決ツール企画提案-1 レクチャー、企画構想

第 2 回 地域課題解決ツール企画提案-2 制作

第 3 回 地域課題解決ツール企画提案-3 制作

第 4 回 地域課題解決ツール企画提案-4 プレゼンテーション・講評会

第 5 回 楽しい広告企画制作-1 新聞シリーズ広告 テーマ設定 (吉田)

第 6 回 楽しい広告企画制作-2 新聞シリーズ広告 ラフ案発表 (吉田)

第 7 回 楽しい広告企画制作-3 新聞シリーズ広告 デザイン編集制作 (吉田)

第 8 回 楽しい広告企画制作-4 新聞シリーズ広告 プレゼンテーション・講評会 (吉田)

第 9 回 映像メディアワークショップ-1 企画・立案 (石田)

第10回 映像メディアワークショップ-2 制作 (石田)

第11回 映像メディアワークショップ-3 制作 (石田)

第12回 映像メディアワークショップ-4 プレゼンテーション・講評会 (石田)

第13回 メディアデザインの発想を磨く-1 (創造性を投げる) (武田)

第14回 メディアデザインの構想力を磨く-2 (プレゼンテーションの制作) (武田)

第15回 メディアデザインの統合力を磨く-3 (構想の発表・講評) (武田)

■**教科書**：授業時間に適宜配布する。

■**参考文献**：適宜、授業時間に指示する。

■**成績評価基準と方法**：実習過程で4回の制作課題の個別評価と総合評価による。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○	各回の課題への理解と企画力、展開能力	20
発表	◎	◎	◎	コミュニケーション能力	40
課題・作品	◎	◎	◎	課題に対する展開能力と独創性、社会性	40
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：メディアデザイン論、広告デザイン、ブランド構築、メディアビジネス

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：実習過程を通して、メディアデザインとは何かを学び、受講者それぞれのコミュニケーション能力の開発を目指す。

景観デザイン論

選 択

開講年次：3 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：景観と景観デザインの概要と基礎的な知識について、人文及び科学的といった側面から総合的に学ぶ。また、まちづくり、環境保全、建築・造園・土木といった都市基盤に関する事例から、今後の景観デザインの可能性を学ぶ。

■**到達目標**：①景観デザインにかかる多様な視座と課題を学ぶ。
②景観をみる目を養う。
③景観デザインをする上での基礎的な知識と技術を現場で学ぶ。

■**担当教員**：

上田 裕文

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 ランドスケープの概念
- 第 2 回 ランドスケープの知覚
- 第 3 回 ランドスケープの評価
- 第 4 回 ランドスケープと場所
- 第 5 回 ランドスケープとイメージ
- 第 6 回 ランドスケープと芸術文化
- 第 7 回 ランドスケープと気候風土
- 第 8 回 庭園・公園のデザイン
- 第 9 回 都市のデザイン
- 第10回 国土計画
- 第11回 地域社会と文化的景観
- 第12回 ランドスケープの保存のしくみ
- 第13回 ランドスケープの形成のしくみ
- 第14回 ランドスケープの管理のしくみ
- 第15回 まとめ

■**教科書**：「景観用語事典（増補改訂版）」篠原修編（彰国社）

■**参考文献**：「空間の経験」イーファー・トゥアン（筑摩書房）、「日本の風景、西洋の景観」オギュタン・ベルク（講談社新書）、「風景学入門」中村良夫（中公新書）

■**成績評価基準と方法**：出席状況(50%)および提出課題、授業態度（25%）、レポート(25%)を総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	○	○	○		25
授業態度	○	○	○		25
発表					
課題・作品					
出席	○	○	○		50
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン原論、空間デザイン論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

都市計画論

選 択

開講年次：3 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：都市の概念や、都市及び都市計画の歴史、都市の機能と空間構造、土地利用計画プロセス、都市計画制度、市街地再開発事業、都市基盤整備等、都市空間のデザイン技法全般について体系的に学習する。さらに、国内外の先進的まちづくり事例の学習を通し、転換期にある現在の都市計画の動向とその背景について考察するとともに、新たな都市計画手法についても論及する。「まちづくりの事例解説」等では札幌市をはじめ、様々な都市や地域における課題および実践的取組事例について、ビジュアルな資料を基に理解を深める。

■**到達目標**：①都市、都市計画・まちづくりに係る理念が理解できる
②転換期にある都市計画の状況と、新たな都市計画手法について説明することができる
③習得した知識や技法をまちづくりデザインに応用することができる

■**担当教員**：

中原 宏

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション（授業内容と進め方／都市計画とまちづくり）
- 第 2 回 都市計画の体系1（都市の歴史と都市問題）
- 第 3 回 都市計画の体系2（都市計画の思想と方法）
- 第 4 回 まちづくりの事例解説1（西欧都市）
- 第 5 回 都市の土地利用計画（都市の機能と構造）
- 第 6 回 都市の調査方法（都市の資料と分析手法）
- 第 7 回 都市計画手法（都市計画法と都市計画規制）
- 第 8 回 まちづくりの事例解説2（都市開発プロジェクトの動向1）
- 第 9 回 まちづくりの事例解説3（都市開発プロジェクトの動向2）
- 第10回 都市のインフラ計画（インフラストラクチャ／街路と歩行者空間）
- 第11回 まちづくりの事例解説4（新しいインフラ整備）
- 第12回 新たな都市計画の動向1（中心市街地の空洞化と活性化／都市景観）
- 第13回 新たな都市計画の動向2（コンパクトシティ／郊外型住宅団地の再生）
- 第14回 新たな都市計画の動向3（路面電車とまちづくり）
- 第15回 まとめ（札幌のまちを創る）

■**教科書**：授業時にハンドアウトを配布します。

■**参考文献**：『まちづくりデザインのプロセス』／日本建築学会編（丸善）、『現代都市計画事典』／山田学他（彰国社）、『まちづくりキーワード事典』／三船康道（学芸出版社）、『都市計画教科書』／都市計画教育研究会編（彰国社）、『まちの見方・調べ方』／西村幸夫・野澤康編（朝倉書店）

■**成績評価基準と方法**：3分の1を超えて欠席すると単位が出ません。評価は授業への参加状況（受講態度を含めます）20%、小テスト・授業内レポート40%、課題レポート40%により総合的に判断します。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・業内レポート	◎	◎	○	授業内容に対する理解度	40
授業態度	◎	○	○	積極的な姿勢	20
発表					
課題・作品	○	◎	◎	課題提出物の充実度	40
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：「人がまちを創り、まちが人を創り育てる」が信条です。人口減少時代に移行したわが国において、従来の「拡大・拡散型」から「凝縮・成熟型」へという、まちづくりの大きな方向転換が求められています。そのための新しい計画理念や手法について、学生のみなさんといっしょに考えてみたいと思います。

建築計画論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：建築全体の中での「計画」が果たす役割を明確にし、設計に向けての論理的かつ発明的な思考を行うための知見と思考方法を養成する。具体的には、建築計画の史的理解を通して現代に通ずる計画理念を解説した上で、建築過程における計画の位置づけと条件の定義、人体寸法と使用目的に基づく単位空間、住宅や事務所といった特定の課題に対する計画の進め方、計画手法としてのモデル的思考方、空間の知覚、などについて講義する。

■**到達目標**：①建築における「計画」が果たす役割を、史的考察、現代の建築過程における位置づけが理解できていること。②現代の具体的な計画手法を理解し、事例の問題点が指摘できること。③条件の明確な理解と条件に基づいた計画目標の設定、それにふさわしい建築の内容を具体的に計画できる能力がついていること。

■**担当教員**：

片山 めぐみ

■**授業計画・内容**：

- 第1回 建築計画の位置づけ：建築空間・環境における計画目標／より良い建築のための論理
- 第2回 建築計画の史的理解1：デュランによるビルディングタイプ
- 第3回 建築計画の史的理解2：機能主義と建築形態
- 第4回 建築計画の史的理解3：地域性と建築形態
- 第5回 建築計画の史的理解4：日本における計画理論
- 第6回 建築計画の史的理解5：プログラム・図式と空間
- 第7回 建築過程と建築計画の位置づけ：条件の把握、問題の定義、目標の設定
- 第8回 計画事例1：単位空間、単一施設の建築計画
- 第9回 計画事例2：複合施設の建築計画1
- 第10回 計画事例3：複合施設の建築計画2
- 第11回 計画手法としてのモデル
- 第12回 形からのアプローチ
- 第13回 知覚からのアプローチ
- 第14回 持続可能な社会のための建築計画
- 第15回 建築計画の史的理解6：アテネ憲章とヴェニス憲章

■**教科書**：適宜資料を配布するため、特定の教科書は使用しない。以下の参考文献等を利用するとよい。

■**参考文献**：『建築計画を学ぶ』／建築計画教材研究会編（理工出版）

『設計に活かす建築計画』／内藤和彦・橋本雅好・日色真帆・藤田大輔編著（学芸出版社）

『インテリアデザイン教科書』／インテリアデザイン教科書研究会編著（彰国社）

『20世紀建築の空間 空間計画学入門』／瀬尾文彰（彰国社）

『建築・都市計画のための空間学事典』／日本建築学会編（井上書院）

その他講義内で適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：授業時間内に行う課題（40%）、期末試験（60%）により評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	用語の理解と内容の論説	60
小テスト・授業内課題		◎	◎	実際の建築空間における応用が理解できること	40
授業態度		○	○	授業内の課題への積極的な参加	
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：空間デザイン論、総合実習I、総合実習II、総合実習III、住宅論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、建築図面の基本的読解能力が備わっている事を前提として構成されています。また、履修に当たっては、直感を大切にしながらも論理的な手続きと相対化された評価軸によって建築を考えるために、建築以外の様々な分野の価値基準や評価法を各自で学びながら、本講義を受講する事を望みます。

環境計画論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：地球環境時代の今日、自然共生建築や持続可能な都市の環境計画を行なうためには、対象地をはじめとする周辺環境の環境要素（太陽光・風・雨・雪・植生など）の振る舞いを読みとり、ヒトの安全性・健康性・快適性が得られるようにそれらをコントロールし、都市や農村などの地域の自然環境の保全に配慮しなければならない。本講義では、建築の建築・都市・農村環境、屋外環境の入れ子から成るシステムの環境計画に関する基礎理論について学ぶ。

■**到達目標**：①建築・都市・農村環境の計画に関わるバイオクライマティックデザインを理解する(斉藤)。
②広域な屋外環境における生物多様性を保全する意義と保全事例について理解を深める（矢部）。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎斉藤 雅也・矢部 和夫

■授業計画・内容：

I. 建築・都市・農村環境（斉藤）

- 第 1 週 建築環境システムの定義、入れ子構造
- 第 2 週 気候・風土を活かすバイオクライマティックデザインの事例
- 第 3 週 建築の光環境デザイン
- 第 4 週 建築の熱環境デザイン
- 第 5 週 建築の空気環境デザイン
- 第 6 週 建築の音環境デザイン
- 第 7 週 周辺環境の植栽・微気候デザイン
- 第 8 週 持続可能な都市・農村環境のデザイン

II. 屋外環境（矢部）

- 第 9 週 大学の森（水平分布と垂直分布、針広混交林、二次遷移と植生自然度）
- 第10週 ツリーウォッチング（植生図と代表的な景観構成樹種）
- 第11週 樹木同定実習I
- 第12週 樹木同定実習II
- 第13週 都市の緑地デザイン（エッジ効果、孤立化、緑地配置計画）
- 第14週 水辺環境の植生デザイン
- 第15週 自然再生事業の植生デザイン

■**教科書**：斉藤：設計のための建築環境学 日本建築学会編（彰国社）※建築設備計画（4年前期）でも使用する。
矢部：新版 北海道樹木図鑑 [増補版]：佐藤孝夫(著) 本多政史(編) 垂璃西社、新北海道の花：梅沢 俊：北大図書刊行会（デザイン総合実習II以降でも使用する）

■**参考文献**：図説 やさしい建築環境（学芸出版社）

シリーズ地球環境建築 専門編1・2 日本建築学会編（彰国社）

■**成績評価基準と方法**：学期末試験(50%)、授業内レポート+授業態度（15%）、提出課題(20%)、出席(15%)を総合的に評価する。

評価方法	担当者		評価基準	評価割合(%)
	斉藤	矢部		
学期末試験	◎	◎	論述問題70% 算術問題30%	50
授業内レポート	○			5
授業態度	○	○	積極的な姿勢を評価する。	10
提出課題		○	矢部担当回は出席カードの記入コメントを含む	20
出席	○	○	2/3以上の出席(欠格条件) 遅刻・早退は減点対象	15

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：環境を考える、エコロジーデザイン論、空間デザイン論、景観デザイン論、建築計画論、寒冷地デザイン論、建築設備計画など。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：遅刻・早退は減点対象とする。

製品計画論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：デザイナーには、企業とユーザの間に位置し、両者にとっての最適な価値ある解決策を導き出すことが求められている。本講義では、社会動向等を踏まえたデザインの方向性や、デザインアイデンティティ構築など、①ユーザのニーズや市場における価値観の変化を把握する方法論、②企業経営の視点からの製品企画・商品化計画のあり方を理解し製品コンセプトの立案に必要な要素項目と計画方法論、を身に付けることを目標とする。

■**到達目標**：①ユーザのニーズや市場における価値観の変化を把握する方法論を身につけることを目標とする。
②「コンジョイント分析」の活用を通じた製品設計の方法論を身につけることを目標とする。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎柿山 浩一郎

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション、コンジョイント分析を用いた構成検討事例
- 第 2 回 製品のテーマ決定に関して
- 第 3 回 コンジョイント分析を事例とした【提案の構成要素決定手法】に関して
- 第 4 回 コンジョイント分析を事例とした【調査手法】に関して（18コンセプト作成 - その1）
- 第 5 回 コンジョイント分析を事例とした【調査手法】に関して（18コンセプト作成 - その2）
- 第 6 回 コンジョイント分析を事例とした【アンケート調査手法】に関して
- 第 7 回 コンジョイント分析を事例とした【分析手法、考察方法、最適解の検討方法】に関して
- 第 8 回 コンジョイント分析を事例とした【最適解をもとにした製品提案手法】に関して
- 第 9 回 提案の可視化による伝達手法に関して
- 第10回 デザインプロセス全体での伝達手法に関して
- 第11回 コンジョイント分析を通じた製品提案の披露
- 第12回 アイデア発想法・販促・広告に関して
- 第13回 消費者行動・消費者市場に関して
- 第14回 製品計画・コンセプト立案に関して
- 第15回 製品・商品・製品の評価基準に関して

■**教科書**：指定はありません。視覚資料を適宜用いる。

■**参考文献**：『消費者行動論』（ビジネス基礎シリーズ）平久保 伸人（著）
『AHPとコンジョイント分析』木下栄蔵、大野栄治 共編 現代数学社
『アイデアのつくり方』（TBSブリタニカ）ジェームス・W・ヤング
『マーケティングゲーム』（東洋経済新報社）エリック シュルツ

■**成績評価基準と方法**：①ブレインストーミングへの参加姿勢（30%）②簡易演習に取り組む姿勢・プロセス・最適解の新規性（50%）・各回の出席状況（20%）

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート	◎		座学内容の知識の定着度合い	30
授業				
発表		◎	コンジョイント分析による提案の新規性	30
課題・作品		◎	コンジョイント分析のプロセスの理解度	40
出席				
その他			2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：製品デザイン論、デザイン総合実習Ⅱ、デザイン総合実習Ⅲ、卒業研究

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：講義科目であるため、座学が基本となるが、受け身にならず、講義への参加をすることを希望する。また、座学で学んだ分析手法等の方法論を、具体的な提案のプロセスの追体験をすることで理解する講義形態となるため、コンピュータを多用する。

感性情報学

選 択

開講年次：3 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**:人間の感性をデザインに応用するための情報処理手法について解説する。工業製品などの「道具」を例にして、人間の感性に基づいた道具操作のあり方と感性評価に基づいた形の提案を行う。そのため感性情報の収集、感性情報の解析、感性情報のイメージ変換と、デザイン発想における感性情報の活用について学ぶ。

■**到達目標**: ①感性情報について理解し、感性情報の抽出手法を学ぶ
②感性情報に基づいたデザインを提案する力をつける。

■**担当教員**:

張 浦華

■**授業計画・内容**:

- 第 1 回 オリエンテーション
- 第 2 回 感性情報とデザイン
- 第 3 回 感性情報の収集
- 第 4 回 感性情報の解析
- 第 5 回 形と感性情報
- 第 6 回 形の発想
- 第 7 回 操作概念の構造化と操作シナリオ設計
- 第 8 回 感性情報に基づいたデザイン提案
- 第 9 回 情緒のデザイン
- 第10回 イメージの展開
- 第11回 課題制作1
- 第12回 課題制作2
- 第13回 課題制作3
- 第14回 プレゼンテーション制作
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**: 必要に応じて紹介する

■**参考文献**: 講義の中で必要に応じて、紹介する。

■**成績評価基準と方法**: 授業態度と出欠、及び課題レポートにより総合評価する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
小テスト・授業内レポート	◎		各回のポイントを理解していること	20
授業態度	○		積極的な姿勢	20
発表		◎	第三者に理解しやすい内容	20
課題・作品		○	提案のオリジナル性と完成度	30
出席	○		2/3以上出席	10

◎:より重視する ○:重視する 空欄:評価に加えず

■**関連科目**: 感性科学、感性デザイン

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**: 欠席時数が全体の1/3を超えた場合や課題未提出の場合には単位が取得できない場合があります。

インタラクシオンデザイン

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講義 + 演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：高機能化・多機能化により複雑化する電子機器やウェブサイトなどのインタフェースを「人間中心設計」の視点からいかに使いやすいものにしていくか、そのプロセスと方法論について解説する。被験者とプロトタイプを用いたユーザビリティ評価演習（プロトコル分析・SD法）を通じ、インタラクシオンデザインの持つ「物理的側面」、「認知的側面」、「感性的側面」の3側面を理解した上で、人間中心設計の理念を体験的に理解する。

■**到達目標**：①インタフェースの人間中心設計に必要な評価視点と方法論を習得する。
②インタフェースデザイン事例制作を通じて実践力を身に付ける。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎柿山 浩一郎・矢久保 空遥

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション／「プロトコル分析」について
- 第2回 評価演習「プロトコル分析」
- 第3回 プロトコル分析の補足／評価結果分析
- 第4回 「SD法」について
- 第5回 評価演習「SD法」／評価結果分析
- 第6回 評価結果に基づく改善項目の検討
- 第7回 概念メタファーに関して
- 第8回 概念メタファーを用いたインタラクシオン提案
- 第9回 2評価1提案のプレゼンテーション準備
- 第10回 プレゼンテーション
- 第11回 インタラクシオンデザイン評価手法1【観察／インスペクション法】
- 第12回 インタラクシオンデザイン評価手法2【ユーザビリティ評価】
- 第13回 インタラクシオンデザインに必要な概念【メンタルモデル／コミュニケーション】
- 第14回 インタラクシオンデザインに必要な概念【記号論／分類／修辞技法／共感覚】
- 第15回 インタラクシオンの物理的側面／認知的側面／感性的側面、まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：こんなデザインが使いやすさを生む/三菱電機(株)デザイン研究所編（工業調査会）

■**成績評価基準と方法**：2つの評価手法を用いたデザインの改善提案プロセスの理解(60%)、小課題(20%)、授業態度（20%）

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
演習レポート	◎	○	2つの評価手法を用いたデザインの改善提案プロセスを理解していること	60
小課題	○	◎	発想手法の修得が出来ていること	20
授業態度	○	○	積極的な姿勢	20
出席			2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：プロトタイプシミュレーションII

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本授業では、演習を通して得られる実感を、講義により知識として定着できるよう進める。常に授業全体の流れを把握して受講することを期待する。

プロトタイプシミュレーションI

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：プロダクトは外形だけの構成ではなく、その内部や連続する外部に複数の可動機構や連結機構、蓋など複数の部品の組み合わせで成り立っている。主たる外形をデザインする場合でも、各部同士の干渉やはめあい、相互作用をも考慮した造形処理が行われる。ここでは、複数の部品で成り立つプロダクトをテーマにデザインを行い、手加工によるスタディモデルに加えて、ラピッドプロトタイピングにより効率的で正確なハードモックアップを制作し、デザインとファンクションを同時に検証して、プロトタイプシミュレーションの基本的な考え方を学ぶ。

■**到達目標**：

- ①プロトタイプシミュレーションの手法を学び、プロダクトデザインにおけるプロトタイプシミュレーションの重要性を理解する。
- ②手加工による制作したモックアップについて、モデリングおよびプロトタイプシミュレーションにより問題点を見つけ、ブラッシュアップを図る。
- ③制作の過程をポートフォリオにまとめるとともに、制作した作品をポスターセッションにより発表する。

■**担当教員**：

三谷 篤史

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション・課題説明
- 第 2 回 製品デザインにおけるシミュレーションの重要性、様々なシミュレーション手法の紹介
- 第 3 回 製品の内部構造とSolidWorksによるモデリング1
- 第 4 回 製品の内部構造とSolidWorksによるモデリング2
- 第 5 回 アイディアスケッチおよび手加工によるスタディモデルの制作1
- 第 6 回 アイディアスケッチおよび手加工によるスタディモデルの制作2
- 第 7 回 ラピッドプロトタイピングによる造形について
- 第 8 回 プロトタイプの検討
- 第 9 回 SolidWorksによる3Dモデリング1
- 第10回 SolidWorksによる3Dモデリング2
- 第11回 SolidWorksによる3Dモデリング3
- 第12回 3Dモデラによる切削造形1
- 第13回 3Dモデラによる切削造形2
- 第14回 ポートフォリオ制作
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：資料を適宜配布する。

■**参考文献**：飯田吉秋著『誰も教えてくれない3D CADデザイン術—SolidWorksによるデジタルスカルプチャーの実践』（ワークスコーポレーション）

■**成績評価基準と方法**：レポート課題の提出と、制作課題に関するポートフォリオおよびプレゼンテーションにより判別する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート		○	○	ポートフォリオにふさわしい構成および内容になっているか	20%
授業態度	○			集中して話を聞いているか	10%
ポートフォリオ			○	第三者に理解しやすい発表になっているか	20%
課題・作品			◎	新規性を含んでいるか。 プロトタイプシミュレーションによる検証および改良を行っているか。	50%
出席				2/3以上	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：コンピュータ基礎実習II(CAD)、デザイン総合実習II(製品デザインコース)、メカトロニクス

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：ソフトウェアとしてSolidWorksを使用するので、SolidWorksの操作方法を有る程度習得していることが望ましい。SolidWorksを習得していない場合は適宜補習を実施する。

コンテンツ制作システム論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**:本講義では、頭と身体を使った体験と発想の関連性を、ユーザ観察と体験型コンテンツである「遊び」のグループ作業を通して理解する。グループ作業では、コンテンツ制作プロセスの「アイデア発想」、「マネジメント」、「コミュニケーション」を重視した活動を行う。

■**到達目標**：①コンテンツ制作におけるアイデア発想の重要性について理解する。
②コンテンツ制作におけるマネジメントの重要性について理解する。
③コミュニケーションの円滑化への取り組みを理解する。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション：概要説明／チーム編成
- 第 2 回 遊びとは?：調査のまとめと解説／遊びの構想・設計・制作
- 第 3 回 ユーザ観察の練習
- 第 4 回 ユーザ観察の練習／リフレクション
- 第 5 回 遊びのデザイン：構想・設計・アイデアスケッチ
- 第 6 回 遊びのデザイン：試作
- 第 7 回 遊びのデザイン：検証（学内）
- 第 8 回 遊びのデザイン：児童の遊びを体験1／ユーザ観察1（地域を予定）
- 第 9 回 遊びのデザイン：児童の遊びを体験2／ユーザ観察2（地域を予定）
- 第10回 遊びのデザイン：制作1（地域での検証含む）
- 第11回 遊びのデザイン：制作2（地域での検証含む）
- 第12回 遊びのデザイン：制作3（地域での検証含む）
- 第13回 遊びのデザイン：品評会（地域を予定）
- 第14回 遊びのデザイン：ブラッシュアップ
- 第15回 リフレクション／まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：・情報デザインアソシエイツ編（2002）「情報デザイン—分かりやすさの設計」グラフィック社
・山口高広（2015）「アイデア・メーカー」東洋経済新報社
他、必要に応じ講義内で紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：小テスト・授業内レポート（20%）／授業態度（20%）／発表（20%）／課題・作品（40%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎			ポイントを理解している	20
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	20
発表			◎	わかりやすく丁寧な発表を心がける	20
作品	○	◎	○	課題の意図を理解し、実現できている	40
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：本講義の内容は、コンテンツデザイン論の講義内容と関連して習得することが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：最終提案を学内外で発表することを検討しています。なお、ユーザ観察、検証、品評会の場として札幌市南区の児童会館と連携する予定です。そのため開講時間が変則的になる場合があります。

物語デザイン論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**:コンテンツ制作においては、物語をいかにデザインするかによって、さまざまなナラティブ（語り方）が生まれる。CM、アニメーション、映像、マンガのような表現、あるいはゲームのようなインタラクティブ作品におけるデザインコンセプトとそのソースを分析するとともに、物語を伝えるための手法について学ぶ。

■**到達目標**:①物語のある作品のデザイン意図を理解する。
②物語を効果的に伝える映像表現技法を理解する。
③オリジナルの物語を設定し、人に伝えるための絵コンテを描く。

■**担当教員**:

松永 康佑

■**授業計画・内容**:

- 第1回 自己紹介の物語
- 第2回 神話における物語
- 第3回 CMのデザイン1
- 第4回 CMのデザイン2
- 第5回 映像表現技法（カット割り）
- 第6回 アニメーション映画の絵コンテ分析
- 第7回 ゲームのシナリオデザイン1 RPG
- 第8回 ゲームのシナリオデザイン2 ADVENTURE
- 第9回 ゲームのシナリオデザイン3 ACTION
- 第10回 絵コンテの書き方
- 第11回 物語のデザイン計画（短編1）
- 第12回 物語のデザイン計画（短編2）
- 第13回 短編物語のデザイン1
- 第14回 短編物語のデザイン2
- 第15回 課題プレゼンテーション

■**教科書**:なし

■**参考文献**:適宜資料を配布します

■**成績評価基準と方法**:レポートによる評価

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	○	○	○	観点の明解さ	25
授業態度					
発表	○	○	○	伝達力	25
課題・作品			○	伝達力	30
出席				規定の出席日数	20
その他					

◎:より重視する ○:重視する 空欄:評価に加えず

■**関連科目**:

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**:

アニメーションI

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：本講義では、無機的な物体に生命感や躍動を与える考え方と手法を理解する。身体感覚で捉えた「動き」を表現する「ビジュアルコミュニケーションとしてのアニメーション」を、歴史・特性・構成要素を概観することで把握し、演習課題の制作を通して実践する。

■**到達目標**：①アニメーションの原理、技術進化を体系的に理解する。
②①で得た知識を古典的アニメーションの制作を通して実感する。
③自然現象・身体動作などの観察から得た情報を的確にアニメーション制作に活かすことができる。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション：概要説明
- 第2回 アニメーションとは：歴史・特性・構成要素の調査
- 第3回 アニメーションとは：調査のまとめと解説
- 第4回 動きのデザイン1（基礎演習）：古典的アニメ手法1 制作／完成／品評会
- 第5回 動きのデザイン1（基礎演習）：古典的アニメ手法2 制作／完成／品評会
- 第6回 動きのデザイン1（基礎演習）：古典的アニメ手法3 制作／完成／品評会
- 第7回 動きのデザイン2（応用演習）：構想・設計・アイデアスケッチ
- 第8回 動きのデザイン2（応用演習）：試作1
- 第9回 動きのデザイン2（応用演習）：試作2
- 第10回 動きのデザイン2（応用演習）：試作3
- 第11回 動きのデザイン2（応用演習）：中間発表会
- 第12回 動きのデザイン2（応用演習）：制作1
- 第13回 動きのデザイン2（応用演習）：制作2
- 第14回 動きのデザイン2（応用演習）：品評会
- 第15回 リフレクション／まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：・森山朋絵（2002）「映像体験ミュージアム－イマジネーションの未来へ」工作舎，pp.10-31, pp.168-169
・小谷元彦ほか（2005）「美術手帖 2005年3月号 動く絵画＜アニメーション＞」美術出版社，pp.56-79
他、必要に応じ講義内で紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：小テスト・授業内レポート（20%）／授業態度（20%）／課題・作品（60%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎			ポイントを理解している	20
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	20
発表					
作品		◎	○	課題の意図を理解し、実現できている	60
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：本講義の内容は、コンピュータ基礎実習2B（ムービー）を受講していることが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、調査・演習を通して、ビジュアルコミュニケーションとしてのアニメーションの意味・意義を受講生のみなさんと一緒に考察していきます。また、身の回りの自然現象・身体動作の観察を活かしたアニメーション制作を通して、身体感覚と映像制作との関連を探っていきます。課題によってはグループ制作もあります。

マルチメディアコンテンツデザイン

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：マルチメディアを構成するさまざまな情報や技術は多岐にわたっており、コンテンツ制作のためにはそれらの詳細ばかりでなく、メディアを横断した文脈を利用者に適確に伝えることが重要である。本授業では、マルチメディアにおける表現要素である「文字」「画像」「映像」「音声」等の個々の役割を学ぶとともに、これらの要素が複合的に関わり合って成立するデザイン技法を習得する。また、札幌市で実施されたデザイン事例を取り上げることで、地域性の高いマルチメディアコンテンツの生成プロセスを学ぶ。

■**到達目標**：①マルチメディアのさまざまな要素技術を理解し、その内容をおぼえる。
②情報技術に合った表現上のルールを理解する。
③マルチメディアに関する技術をデザイン提案に活用する方法を学ぶ。

■**担当教員**：

細谷 多聞

■**授業計画・内容**：

第 1 回 オリエンテーション（コンピュータの歩み）

第 2 回 音の圧縮・記録・編集

第 3 回 写真の技術と撮影

第 4 回 画像のデジタル化

第 5 回 画像編集の技法

第 6 回 色空間とカラーモデル

第 7 回 文字フォント・レイアウトとページ表現

第 8 回 コンピュータグラフィクス

第 9 回 3次元コンピュータグラフィクス

第10回 コンピュータグラフィクスとアニメーション

第11回 ヒューマンインタフェース

第12回 情報ネットワーク

第13回 インターネットのサービスと技術

第14回 デジタルのハードウェア技術

第15回 まとめ

■**教科書**：配布資料を教科書として扱う。

■**参考文献**：『マルチメディア -基礎から応用まで-』（CG-ARTS協会）

■**成績評価基準と方法**：期末試験やレポート70%、授業態度や参加の状況 30%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	試験の正答率が60%以上であること。	60
小テスト・授業内レポート					
授業態度		◎	◎	質問や話題提供を率先して行なうことを評価する。	10
発表					
課題・作品					
出席	○	○	○	2/3以上の出席。ただし、欠席・遅刻回数を減点として扱う。	30
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：ダイナミックオブジェクトデザイン、バーチャルリアリティー

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本演習では、様々なコンピュータアプリケーションを日常的に活用していることを前提に授業を進めます。他の授業の演習課題等を通じ、日頃からコンピュータを活用したデザイン制作に慣れておいて下さい。

メディア文化史

選 択

開講年次：3 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：歴史の中で、その時代の出来事と特徴的なメディアが伝えたことの遍歴を通して、古代から今日までに現れた多様なメディアと文化の歴史を概観する。また、各種メディアの技術開発の歴史および各時代における宗教、為政者、企業、市民の立場から、その活用と社会に与えた影響について理解する。

■**到達目標**：①各時代の文化と各種メディアの関係について理解する。
②現代社会とこれからの社会での新しいメディアをどのように活用していくか、その方法と課題について理解する。

■**担当教員**：

武田 巨明

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 だれと対話するのか
- 第 2 回 古代社会のメディア
- 第 3 回 言葉と文字
- 第 4 回 宗教とメディア
- 第 5 回 絵画と彫刻
- 第 6 回 印刷と書籍
- 第 7 回 新聞と社会
- 第 8 回 映像と映画
- 第 9 回 ラジオとテレビ
- 第10回 マスコミュニケーションとパーソナルメディア
- 第11回 電子メディアとインターネット
- 第12回 企業とメディア
- 第13回 政治とメディア
- 第14回 個人・市民活動とメディア
- 第15回 グローバル・メディアとこれからの社会

■**教科書**：適宜、資料などを配布する。

■**参考文献**：吉見俊哉「メディア文化論」有斐閣アルマなど。

■**成績評価基準と方法**：講義内レポート+最終レポート60%、授業態度10%、出席30%。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験	○	○	最終レポート	50
授業内レポート	○	○		10
授業態度	○	○	積極的な意見交換	10
発表				
課題・作品				
出席	○	○	2/3以上の出席	30
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：情報社会論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：授業に出席するにあたり、必ずその日の新聞を読んでから出席すること。

知的財産権論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**:知的財産、知的財産権について、歴史的な経緯や制度の変遷を踏まえて、その現代的意義を解説するとともに、情報経済の主要な資産となる知的財産と、情報社会を支える知的財産権制度についてマクロ的観点から理解を深める。ソフトウェア特許やデジタル著作権等の重要事項、それらを取り巻くさまざまな事項についても考察する。特にこの講義では、机上の理論ではなく、実社会においてデザインやコンテンツといった知的財産がどのように活かされ、富を生んでいるかを実態として学ぶことを主眼とし、その分野の経済人を講師として、実際のデザインビジネスやコンテンツビジネスがどう動いているのかをお話しいただく。

■**到達目標**：①知的財産とは何かを説明できる。
②コンテンツビジネスなど実社会で知的財産がどのように活用されているかを具体的に説明できる。
③将来の仕事と知的財産との関係を説明できる。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎渡邊 泰帥、奥富 圭一、久保 雅一、濱口 英樹、安河内 正文、吉田 孝次

■**授業計画・内容**：

第1回【4月7日 4講目】(弁理士 渡邊 泰帥)

・オリエンテーション

第2～3回【4月21日 4・5講目】(弁理士 渡邊 泰帥)

・「知的財産権概論1」

第4～5回【5月12日 4・5講目】(弁理士 渡邊 泰帥)

・「知的財産権概論2」

第6～7回【5月26日 4・5講目】(フリーライター・ラジオパーソナリティ 濱口 英樹)

・「広告会社における知財ビジネス ～五輪エンブレム問題を考える～」

第8～9回【6月9日 4・5講目】(株式会社小学館 取締役 国際メディア担当 久保 雅一)

・「デジタル世代における映像プロデューサー概論」

第10～11回【6月23日 4・5講目】(ルミノフ株式会社 代表取締役社長 吉田 孝次)

・「DESIGNで起業」

第12～13回【7月7日 4・5講目】(アサヒグループ食品株式会社 企画本部 人事総務部 兼 経営企画部 担当副部長 奥富 圭一)

・「モノづくりと知財 ～知財ミックスの観点から～」

第14～15回【7月21日 4・5講目】(バイオインフォビジョン株式会社 代表取締役 安河内 正文)

・「なぜ、いまデザインと知財なのか」

■**教科書**：適宜資料を配布します。図書についてはオリエンテーションで紹介します。

■**参考文献**：適宜資料を配布します。図書についてはオリエンテーションで紹介します。

■**成績評価基準と方法**：出席／授業態度／レポートで評価します。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
レポート			◎	最終レポート	50
授業態度	○	○		積極的な姿勢	10
出席	○	○		2/3以上の出席	40 欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：特になし

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：弁理士の先生から知的財産権に関する基礎知識を講義の後、東京から現役のビジネスパーソンをお招きし、ゲストスピーカーとして知的財産を「経営」という視点から講義いたします。普段なかなか聞けない話なので積極的な受講を期待しています。

メディア芸術論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：メディア・アート（Media Art）と総称される1980年代以降の新たな芸術表現分野を中心に、先端メディア技術と芸術文化・産業との関わりについて概観する。日本の特有語である「メディア芸術」（Media Arts）には、アニメやマンガ、ゲームなどの商業的コンテンツが含まれているが、その特徴的課題を世界のメディア・アートの文脈と比較する。先端メディア技術と芸術表現の連携は、古典芸術の種々のジャンル（絵画、音楽、演劇）を、デジタルメディア（マルチメディア）によって統合してきた。デジタル情報に一元化されることで、さまざまな芸術の境界は融解し、それまで分化していた諸芸術の統合が喚起されている。芸術のオープン・イノベーションが加速する中、非西欧的芸術の表現拡張が抱える課題と可能性についても理解を深める。

■**到達目標**：1.現代アートにおける「メディア芸術」の再定義と展開を、20世紀後半からの情報メディア技術の社会的・文化的な変動と重ねて理解する。
2.国際的なメディア・アートの歴史的な景観や主要なメディア・アートの取り組みを通して、組織体（organism）における育成の場（cell）の創出や新たな表現の場について考察する。
3.メディア・アーティストの斬新な取り組みや発想から、その戦略と具体的アプローチを考える。メディア芸術の方法・展開を学ぶ。

■**担当教員**：

須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

- 第1回 メディア芸術概論—媒体と芸術
- 第2回 メディア芸術の先駆者たち—マーシャル・マクルーハン、ナムジュン・パイク
- 第3回 メディア芸術と社会変革—対抗文化としてのメディア・アート
- 第4回 絵画とは何か？ 視覚とメディア
- 第5回 写真という狂気をめぐって
- 第6回 映画の登場と視覚専制社会
- 第7回 現代音楽とメディア芸術
- 第8回 コンピュータ音楽とサウンド・アート
- 第9回 ニューメディアの言語
- 第10回 ホビー・アイドル・ゲームとメディアの新たな関係
- 第11回 広告とメディア芸術
- 第12回 都市とメディア芸術
- 第13回 21世紀のメディア芸術、その新たな定義をめぐって
- 第14回 トランスヒューマン／シンギュラリティ
- 第15回 総括

■**教科書**：特になし

■**参考文献**：適宜、授業中に指示します

■**成績評価基準と方法**：定期試験課題（学期末）60%、授業内課題20%、出席20%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	課題に対するの展開能力、独創性、社会性。	60
小テスト・授業内レポート	○	○	○	各回の課題を理解し、企画力、展開能力をみる。	20
授業態度				積極的な姿勢を期待する	
発表					
ワークショップ課題・作品					
出席	○	○	○	2/3以上の出席(欠格条件)	20
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、メディアビジネス、デジタル映像史、インターネットメディアデザイン、放送メディアデザイン、デジタル・アーカイブ

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：理論的学習と具体的な創造表現の中で、メディア芸術が生み出す社会変革への視点、そして自身のアート表現戦略を学んで下さい。誰もがメディア・アーティストであるという観点を認識し、次代のアーティスト、デザイナーとして向かうべき方向性を見出して下さい。

出版メディアデザイン

選 択

開講年次：3 年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■科目のねらい：

メディアの多様化におけるDTP（Desktop Publishing）の実際と今後の可能性を探る。印刷メディアの特性を意識したグラフィックデザインによるビジュアルコンセプトの立案及びタイポグラフィを中心とした情報の編集手法を、ポートフォリオ、小冊子の企画編集などの演習課題を通して学習する。

■到達目標：①DTP編集デザイン用アプリケーションの基本的操作方法を習得し、提出課題をまとめる。

②編集デザインにおける企画立案手法を学び、提出課題およびプレゼンテーションとしてまとめる。

■担当教員：

吉田 和夫

■授業計画・内容：

第 1 回 授業の進め方制作課題の説明

第 2 回 InDesignの基本操作

第 3 回 InDesignの基本操作

第 4 回 DTP（Desktop Publishing）とデザイン

第 5 回 DTP（Desktop Publishing）とデザイン

第 6 回 ポートフォリオの制作：編集レイアウト手法研究

第 7 回 ポートフォリオの制作：ページレイアウト

第 8 回 小冊子の出版企画（グループ） 課題説明：全体概要

第 9 回 小冊子の出版企画（グループ） 企画立案：ターゲット設定および編集コンセプトとページ構成

第10回 小冊子の出版企画（グループ） 編集デザイン：構成要素の収集とビジュアルコンセプト

第11回 小冊子の出版企画（グループ） 編集デザイン：検討

第12回 小冊子の出版企画（グループ） 編集レイアウト：紙面構成

第13回 小冊子の出版企画（グループ） 編集レイアウト：紙面構成（中間提出）

第14回 小冊子の出版企画（グループ） 編集レイアウト：紙面構成

第15回 プレゼンテーション・講評会

■教科書：適宜ハンドアウトを配布

■参考文献：

■成績評価基準と方法：提出物とプレゼンテーションおよび出席状況を総合的に評価します。課題の提出は必須。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○	○	特にグループ学習時は出席日数をもとに授業への参加姿勢を評価する。	10
発表	◎	◎	コミュニケーション能力	30
課題・作品	◎	◎	①独創性 ②操作技術と編集能力 ③情報の編集能力と企画力 ※①40%+②20%+③40%の比率 ※課題の提出は必須	60
出席		○	2/3以上の出席が必須	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■関連科目：コンピュータ基礎実習I、広告デザイン

■その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）：編集・出版の本とアートの関係や実務に沿ったDTPプロセスを通して編集・出版を見つめ、デザインの可能性を探ります。演習を行いますのでIllustrator、Photoshopの基本的な操作能力は前提となります。

なお、受講生数には上限制限（50名以内）があります。※コンピュータ室利用機器台数のため

一般構造

選 択

開講年次:3年次前期

科目区分:講義+演習

単 位:2単位

講義時間:30時間

■**科目のねらい**:建築物を成り立たせる各部分、全体のつくり方、形づくる方法である建築構造は、基礎、軸組、仕上げに大別される。また、建築構造は、太古からの木材や石・れんがなどの自然材料を用いた建築構造、産業革命以後の鋼材やコンクリートなどの工業生産材料を用いた近代的な建築構造、さらに第2次世界大戦以後の新材料や組立方式の導入による現代の建築構造と歴史的発展を遂げ、建築技術、建築材料、生産方式の改良と発展を促し、高く・大きく・自由な建築空間をつくりだしている。建築構造を材料による分類、つくり方による分類、形による分類で学び、建築物に働く力、建築材料の規格、建築基準法・技術的規準との関連を概説する。

■**到達目標**:建築構造の基本である木構造、鉄筋コンクリート構造、鋼構造、その他の構造（鉄骨鉄筋コンクリート構造、石造、煉瓦造、補強コンクリートブロック造）の特徴を踏まえ、骨組のつくり方による架構式、一体式、組積式、組立パネル式、また、骨組の形によるラーメン、トラス、アーチ、壁式、その他（シェル、空気膜、吊り）の具体的内容を理解する。

■**担当教員**:

羽深 久夫

■**授業計画・内容**:

- 第1回 建築構造のあらまし
- 第2回 木構造の特徴と構造形式
- 第3回 木構造の基礎・軸組
- 第4回 木構造の仕上げ
- 第5回 木構造の構法
- 第6回 鉄筋コンクリート構造の特徴と構造形式
- 第7回 鉄筋とコンクリートの性質
- 第8回 鉄筋コンクリート構造の基礎・軸組
- 第9回 鉄筋コンクリート構造の仕上げ
- 第10回 鉄筋コンクリート構造の構法
- 第11回 鋼構造の特徴と構造形式
- 第12回 鋼材の接合
- 第13回 鋼構造の基礎・軸組
- 第14回 鋼構造の仕上げ
- 第15回 鋼構造の構法

■**教科書**:『建築構造』／青木博文他（実教出版）

『建築構造用教材』／日本建築学会（丸善）1,900円 ISBN4-8189-0444-9 C3052

■**参考文献**:『絵とき建築材料』／廣瀬幸男他（オーム社）2,800円 ISBN4-274-10306-4 C3052

『建築材料用教材』／日本建築学会（丸善）1,900円 ISBN4-8189-2202-1 C3052

■**成績評価基準と方法**:出席（30%）、レポート（20%）、定期試験（50%）により総合的に評価する。

■**関連科目**:建築構法（3年次後期）

構造・材料実験（3年次後期）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**:建築一般構造は建築を理解する最初の基本知識であり、建築空間の多様性を理解する上で不可欠である。

学外実習A（インターンシップ）

選 択

開講年次：3 年次集中

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：企業等において一定期間の就業体験をすることによって、各職場の実情を理解させるとともに、「仕事」とは何かを学生自身に考えさせる。事前学習において、社会人としての自覚やマナーを十分指導するとともに、学生には実習先となる企業等を調査・研究させ、その上で、企業等において大学で学んだ知識・技術を実践させ、事後にはレポートとしてまとめさせる。

■**到達目標**：①インターンシップ制度に関する知識の習得
②社会人マナーの習得
③社会観および職業観の習得

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎柿山 浩一郎・山田 良・福田 大年・石田 勝也

■**授業計画・内容**：

1. オリエンテーション（4月5日）
2. インターンシップで何を学ぶか（5月10日）
3. 社会人マナー講習（5月31日（予定））
4. マッチングについて（6月28日）
5. インターンシップ実施に向けて（7月12日）
6. 研修先における実習（8月中旬～9月中旬頃、2週間程度）
7. 報告書作成・提出（研修終了後1週間以内）
8. 報告会プレゼンテーション（11月7日（予定））

■**教科書**：授業時にプリントを配布します。

■**参考文献**：授業時に適宜紹介します。

■**成績評価基準と方法**：授業態度および出席30%、研修先での評価30%、各種提出物（研究レポート、報告書等）40%により、総合的に評価します。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	◎	◎	○	積極的な姿勢	20
発表					
課題・作品	○	○	◎	各種提出物の充実度	40
出席	○	○	○	報告会プレゼン参加含む	10
その他	○	◎	◎	研修先での評価	30

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

特別な理由なく社会人マナー講習を受講しない学生には、研修先での実習を中止する場合がありますのでご注意ください。

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：現場における就業体験を通して実社会の見聞を広め、職業に対する意識を啓発するとともに、自己能力を涵養して、将来の進路決定に役立てます。自分を知り、社会を知る好機となりますので、多くの学生の参加を期待します。

学外実習B（フィールドスタディ）

選 択

開講年次：3 年次集中

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：道内外のデザイン先進企業、歴史的建造物、現代建築の先進事例やデザイン関連施設等の調査・見学を通じて社会・産業へデザインを適用する上での知識・ノウハウについての理解を深める。

事前調査研究において、調査の目的や、調査対象の特徴について予め十分な検討・調査を行い、現地調査研修後にはレポートとしてまとめる。

なお、道内研修においては、研修先の1つとして札幌市内の施設を選定する。この施設に関する事前調査・現地見学を通して、対象施設と地域との関わりについて知見を深める。

■**到達目標**：①事前研究により、デザインの役割や社会的位置付けを理解する。

②社会・産業におけるデザイン実務の研究を通じて、実践的なデザイン開発やデザイン手法を習得する。

③歴史的建造物や古美術等を見学することにより日本文化への理解を深める。

■**担当教員**：【○は科目責任者】

◎安齋 利典・大淵 一博・金子 晋也・須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

第 1 回 オリエンテーション（4月5日）

第 2 回 現地研修に関する説明（5月17日）

第 3 回 現地研修先に関する解説（6月14日）

第 4 回 現地研修先の事前調査研究（1）とプレゼンテーション（7月5日）

第 5 回 現地研修先の事前調査研究（2）とプレゼンテーション（7月19日）

第 6 ～30回 〈現地研修〉

道内（2日）：札幌市内・近郊の企業、研究施設等のデザイン現場見学

道外（3日）：道外の研究機関・文化施設等における見学調査・公共機関等における見学調査

歴史的建造物や古美術等見学

■**教科書**：なし

■**参考文献**：なし

■**成績評価基準と方法**：出席状況（40%）、授業態度・プレゼンテーション（30%）、および事前・事後レポート（30%）を総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎	◎	◎	的確なレポート作成	30
授業態度	○	○	◎	積極的な姿勢	30
プレゼンテーション	◎	○	○	事前調査内容が的確にまとめられているか	
課題・作品					
出席	○	◎	◎	2/3以上の出席	欠格条件 40
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：なし

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

・現地研修は8月上旬～9月上旬に実施予定。現地研修欠席の場合には、成績は認められないので留意されたい。

・現地研修に掛かる費用（交通費・宿泊費・入場料等）は、学生負担とする。

・本科目は研修候補先の事前調査研究と、これに基づく現地研修の実施、結果の分析と考察という一連の実践的な演習であり、修学旅行的なものではない点に留意されたい。

デザイン総合実習Ⅱ(空間デザインコース)

必修 開講年次：3年次前期 科目区分：実習 単 位：2単位 講義時間：60時間

■**科目のねらい**：2年次のデザイン基本科目、展開科目及び発展科目である総合実習Ⅰと空間コース関連展開科目、発展科目を踏まえて、外部環境の形成とその活用、室内環境の形成とその活用、地域環境の理解と再活性化の観点から、建築・環境に関わる専門的な課題を具体的な街づくり・地域づくりの事例の中に発見し、空間デザインの実践的なプロセスを学ぶ。

■**到達目標**：①土地利用計画、施設計画を考える基礎資料になる環境調査の方法と基本的計画ができること。
②室内外の環境および環境心理をふまえた空間の具体的計画ができること。
③①と②を踏まえ札幌市における様々な地域環境の違いに配慮しながら、環境や景観を含んだ空間を建築計画や地域計画を通して計画・設計する方法とプレゼンテーションの方法を修得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

中原 宏・矢部 和夫・羽深 久夫・斉藤 雅也・山田 良・上田 裕文・片山 めぐみ・◎金子 晋也

■**授業計画・内容**：

1. 室内外の環境の理解と実践を通じた空間の活用
第1回 ガイダンス・調査方法・初期調査
第2回 環境調査と活用する空間の発見
第3回 環境の提案
第4回 講評
2. 都市近郊における外部環境の形成と活用
第5回 ガイダンス・調査方法・初期調査
第6回 外部環境の理解と利用計画
第7回 外部環境の形成と活用についての提案
第8回 講評
3. 豊かな地域社会を育むための公共建築
第9回 課題説明と現地調査
第10回 地域社会と公共空間の考察（調査結果、提案内容の発表）
第11回 公共建築の計画、付属施設の計画、外部空間の計画①
第12回 公共建築の計画、付属施設の計画、外部空間の計画②
第13回 プレゼンテーションの制作
第14回 プレゼンテーションの制作
第15回 講評

■**教科書**：必要に応じて適宜配布する。

■**参考文献**：『建築・都市計画のための空間計画学』／日本建築学会（井上書院）
『北のランドスケープ』／浅川編著（環境コミュニケーションズ）

■**成績評価基準と方法**：提出課題作品（50%）、エスキス内容（30%）、現地調査報告（20%）を総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業態度	○	○	○	エスキスに対する姿勢 調査に対する取り組み	10
発表	◎	◎	○	エスキスの内容 調査報告等の内容	40
課題・作品	○	○	◎	計画趣旨 計画趣旨と内容の整合性 適切な表現	50
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習Ⅰ、デザイン総合実習Ⅲ、空間デザインコース関連展開科目

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：デザイン総合実習Ⅰ（空間デザインコース）で基本的な空間デザインの思考方法と表現方法を修得したうえで、実践的な建築デザイン・環境デザインの課題に取り組むための第1歩として現実的な課題に取り組む。

デザイン総合実習Ⅱ(製品デザインコース)

必修 開講年次：3年次前期 科目区分：実習 単 位：2単位 講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、問題発現と解決策提案能力、新しい技術や情報を取り込む能力、さらに表現能力を身に付ける課題を与え、具体的な作品制作を通して、実践的なデザイン能力を身に付ける指導を行う。

■**到達目標**：①【造形力の拡張】スケッチ・三面図・手加工に加えCAD・切削加工機等のツールを活用し、造形力を高める手法を習熟する。
②【技術の理解】ハードウェアの内部構造や機構の他、IoTをはじめとする様々なIT関連技術の調査を通して、その仕組みや応用について理解する。
③【製品開発プロセスの理解】既存品の調査分析から新しい製品の提案に到るまでのプロセスを理解する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

安齋 利典・張 浦華・柿山 浩一郎・金 秀敬・小宮 加容子・◎三谷 篤史・矢久保 空遥

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 グループワーク・調査分析
- 第3回 調査分析結果のプレゼンテーション(グループテーマおよび個人制作テーマ)
- 第4回 アイデア展開、アイデアスケッチ
- 第5回 技術調査
- 第6回 制作テーマおよび提案物のまとめ
- 第7回 三面図、スタディモデルの検討(1)
- 第8回 三面図、スタディモデルの検討(2)
- 第9回 三面図、スタディモデルの検討(3)
- 第10回 プロトタイプモデル制作(1)
- 第11回 プロトタイプモデル制作(2)
- 第12回 プロトタイプモデル制作(3)
- 第13回 プロトタイプモデル制作(4)および評価
- 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(講評)

■**教科書**：適宜資料を配付する。

■**参考文献**：適宜資料を配付する。

■**成績評価基準と方法**：取組み姿勢、提出物、およびプレゼンテーションにより評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
取り組み姿勢	○	○	○	作業プロセス報告、ファイル提出	30
発表			◎	プレゼンテーション	30
課題・作品		○	◎	モデル、パネル	30
出席	○	○	○	欠格条件	10
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習Ⅰ(2年次後期) およびⅢ(3年次後期)、学部間連携演習(3年次後期～4年次前期)、卒業研究(4年次通年)

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：この成果は、就職活動に用いるポートフォリオの素材となるものであり、重要度の高い実習と位置づけ、アウトプットのクオリティを上げること。課題シートやデザインプロセスなどをファイリングしていくのでファイルを忘れずに持参のこと。毎回の出席し、プレゼンテーションや経過報告を必ず行うこと。

デザイン総合実習Ⅱ(コンテンツデザインコース)

必修

開講年次：3年次前期

科目区分：実習

単 位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：コンテンツデザインの発想法や企画法を身につけ、かつ作品制作技術、プレゼンテーション能力を発展させるため、コンテンツデザイン制作課題、および企画課題を行う。制作課題では、レイアウト研究を行い、ポスター広告などの平面構成作品を制作し、プレゼンテーションを実施する。企画課題では、IT機器を活用した札幌の新規コンテンツ企画を通して、対象とする“もの・こと”に関する情報収集、調査分析、立案、企画書作成、プレゼンテーションなどを行い、企画立案・文書作成能力を実践的に身につける。また、身の回りの生活環境におけるデジタルメディアを活用した事例について知見を得、これを生かした企画法を身につける。

■**到達目標**：①構成要素を明快で美しくレイアウトできる構成力を身につける。②多数のデザイン案を発想し、最適なものを選別できる能力を身につける。③速やかにデザイン展開し、作品に仕上げられること。④コンテンツ企画に関する情報収集、調査分析が的確にできること。⑤実現可能性の高い企画立案ができ、明確な文章で企画書を記述できること。⑥課題の発見、実験の実施、結果の分析、および報告ができること。

■**担当教員**：【○は科目責任者】

◎城間 祥之・齋藤 利明・松永 康佑

■**授業計画・内容**：

第1回	ガイダンス、レイアウト研究1(レイアウトフォーマット)	第8回	札幌市内商業施設、観光情報施設の現地調査、情報収集
第2回	レイアウト研究2(構成エレメントと配置)	第9回	情報分析、立案、企画概要/実施計画の草案
第3回	デザイン発想1(ポスターアイデア調査)	第10回	新規コンテンツ企画のプレゼンテーション/講評会
第4回	デザイン発想2(ポスター制作)	第11回	メディアアート、デジタルコンテンツの事例紹介
第5回	デザイン発想3(ポスター制作)	第12回	デジタルコンテンツの調査報告・企画(グループ)
第6回	コンテンツを新規企画するとは? 企画の方法(対象物・事の調査、分析、収集方法)	第13回	制作1
第7回	IT機器を活用した新規コンテンツ企画課題の説明、コンテンツ企画事例紹介	第14回	制作2
		第15回	プレゼンテーション

■**教科書**：教科書は使わず、プリント資料を配布する。また、デジタル資料を適宜配信する。

■**参考文献**：適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：課題(60%)、出席(20%)、授業態度(20%)

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標 デザイン発想： ①、②	到達目標 デザイン企画： ③、④		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○	○	◎積極的な姿勢	20
発表	○	○		
課題・作品	◎	◎	期限厳守(20%) 理解度(20%) 完成度(60%)	60
出席	◎	◎	◎2/3以上の出席 授業開始20分までを遅刻とする。 遅刻3回で欠席1回とみなす。	20 欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習Ⅰ

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：欠席時数が全体の1/3を超えた場合は単位認定しない。欠席時数が各担当教員の持ち時間数の1/3を超えた場合も単位認定しない。課題未提出の場合には単位が取得できないことがある。

デザイン総合実習Ⅱ(メディアデザインコース)

必修

開講年次：3年次前期

科目区分：実習

単 位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための制作課題を与え、具体的な作品制作を通して実践的なデザイン能力を身に付ける。共通のねらい：自己のポートフォリオを作る。内容：第1課題ルポルタージュを素材としたビジュアルブックの編集デザインを通して、情報の編集と整理及び視覚化の手法を学ぶ。さらにその成果をウェブデザインや戦略的プレゼンテーションへと昇華させる。

■**到達目標**：①メディアデザインにおける個人と社会の関係性を考える。
②ポートフォリオの制作方法の理解を得る。
③メディアデザイン分野のプレゼンテーション方法論を習得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎上遠野 敏・須之内 元洋 他

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション、イラスト・ルポルタージュ-1 レクチャー、構想（上遠野）
- 第2回 イラスト・ルポルタージュ-2 現地取材、インタビュー（上遠野）
- 第3回 イラスト・ルポルタージュ-3 編集、構成、イラスト（上遠野）
- 第4回 イラスト・ルポルタージュ-4 イラスト、文章、装丁、製本（上遠野）
- 第5回 イラスト・ルポルタージュ-5 プレゼンテーション・講評会、展示（上遠野）
- 第6回 ビジュアルブックのデザイン-1 ガイダンス／編集コンセプトの立案
- 第7回 ビジュアルブックのデザイン-2 素材整理
- 第8回 ビジュアルブックのデザイン-3 編集デザイン
- 第9回 ビジュアルブックのデザイン-4 編集デザイン
- 第10回 ビジュアルブックのデザイン-5 プレゼンテーション・講評会
- 第11回 ウェブのデザイン-1 ガイダンス、レクチャー、プレスト（須之内）
- 第12回 ウェブのデザイン-2 企画、編集、カンパ作成（須之内）
- 第13回 ウェブのデザイン-3 ウェブデザイン（須之内）
- 第14回 ウェブのデザイン-4 ウェブデザイン（須之内）
- 第15回 ウェブのデザイン-5 プレゼンテーション・講評会（須之内）

■**教科書**：なし

■**参考文献**：随時指示する

■**成績評価基準と方法**：実習過程で3回の制作課題の個別評価と総合評価による。

プレゼンテーション評価、出席、レポートなど

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○	各回の課題への理解と企画力、展開能力	20
発表	◎	◎	◎	コミュニケーション能力	40
課題・作品	◎	◎	◎	課題に対しての展開能力と独創性、社会性	40
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：メディアデザイン論、メディア文化史、知的財産権論、ブランド構築、メディア芸術論、出版メディアデザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：実習過程を通して、メディアデザインの社会的役割を何かを学び、受講者それぞれのコミュニケーション能力、プレゼンテーション力、実践的スキルの成熟を目指す。

空間デザイン法規

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：空間デザインに関連する法令は、都市・建築空間の質、建築・住宅の性能に大きくかかわってくる。建築計画、設計及び施工を行うに当たって必要となる関係法令について、建築基準法を中心に条文の趣旨及び背景について解説するほか、都市計画法、消防法、建築士法といった法令とのかかわりについても論及する。事例を紹介しながら解説することで、各法令の必要性和趣旨を十分理解させる。

■**到達目標**：条文を解説し建築物の意匠設計に法令の主要規定を反映することができること及び設計図を見て設計内容が法令の主要規定に適合しているか否かを判定できることを到達目標とする。

■**担当教員**：小林 宏

■授業計画・内容：

- 第1回 建築基準法を学ぶために
憲法と建築基準法の関係、法の目的と意義、法の生い立ちと構成等について学び、法の概要を把握する。
- 第2回 建築基準法を理解するための基礎知識
条文を正確に読み、法を正しく理解するための基礎的な事項（用語の定義、面積・高さ等の算定方法）を学ぶ。
- 第3回 建築基準法制度規定
建築計画の段階から着工、完了、維持管理に至るまでの各種の手続き及び制度の運用に関する規定を学ぶ。
- 第4回 建築基準法集団規定1
建築物と道路に関する規定を学ぶ。
- 第5回 建築基準法集団規定2
建築物の用途制限に関する規定を学ぶ。
- 第6回 建築基準法集団規定3
建築物の規模制限(建ぺい率、容積率等)に関する規定を学ぶ。
- 第7回 建築基準法集団規定4
建築物の形態制限(道路斜線、隣地斜線、北側斜線等)に関する規定を学ぶ。
- 第8回 建築基準法集団規定5
防火・準防火地域内の建築物に関する規定を学ぶ。
- 第9回 建築基準法単体規定1
採光、換気、階段・廊下等の居住環境等に係る一般構造に関する規定を学ぶ。
- 第10回 建築基準法単体規定2
構造設計と構造計算に関する規定を学ぶ。
- 第11回 建築基準法単体規定3
構造種別ごとの構造仕様に関する規定を学ぶ。
- 第12回 建築基準法単体規定4
建築物の防火に関する規定を学ぶ。
- 第13回 建築基準法単体規定5
建築物の避難等に関する規定を学ぶ。
- 第14回 建築基準法単体規定6
建築設備に関する規定を学ぶ。
- 第15回 建築関係法令
都市計画法、建築士法、建設業法、消防法、バリアフリー新法、耐震改修促進法等建築関係法令の概要を学ぶ。

■**教科書**：基本建築関係法令集 法令編(平成28年版)：井上書院

■**参考文献**：最新建築法規入門：実教出版、図説 建築法規：学芸出版社、建築法規用教材(2016年版)：日本建築学会
建築法規PRO(2016)図解建築申請法規マニュアル：新建築確認申請実務研究会編・第一法規

■**成績評価基準と方法**：期末試験の成績を主とし、演習問題の提出状況及び出席状況を加味して評価する。ただし、出席回数が全体の2/3に満たない場合は、単位を認定しない。

評価方法	到達目標	評価基準		評価割合
定期試験	◎	試験問題：70点満点	合計で60点以上となること。	70%
演習問題	○	提出及び理解度：20点満点		20%
出席	○	出席状況：10点満点 2/3以上の出席		10%
その他				欠格条件

◎：極めて重視する。 ○：重視する。 空欄：評価に加えない。

■**関連科目**：都市計画論、構造力学、建築構法、構造・材料実験

■その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）：

- ・建築基準法をはじめとする建築関係法令は建築物を計画、設計及び施工する上で必須の法令である。
- ・建築関係法令は、木造建築士、2級建築士及び1級建築士の資格試験の試験科目となっている。なお、建築士の資格試験の受験資格として、当該科目の単位取得が義務付けされている。
- ・木造で階数2以下かつ床面積100㎡（木造以外は30㎡）以下の建築物以外の建築物の設計は、建築士の資格がなければ行うことができないこととなっている。
- ・建築基準法は技術法規で、条文が難解であるため、適宜、講義資料を配付する。配布した講義資料は、必ずファイリングし、講義資料を基に予習・復習を十分に行うこと。
- ・課題として演習問題を配布するので、自らの理解度を深めるため、必ず法令集をひもとき条文を解説して答えを導き提出すること。

構造力学

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：建築物などにどのような力がかかっているのかを理解し、その力を計算することは、建築物や構造物を設計する上で非常に重要なことである。本講では、構造物に力が作用した時に何が起きるのかを主点に、構造力学の基礎理論や原理を理解させる。具体的には、荷重と反力、静定ラーメン、トラス構造に関する基礎理論を体系的に学び、演習を交えることで理解を深める。

なお、本講は建築士試験受験のための指定科目である。

■**到達目標**：①力の合成・分解を通して力とは何かを考える。
②単純ばり、簡単なトラス構造やラーメン構造の応力が解けるようになる。
③建築デザインにおける構造力学の役割・必要性を理解する。

■**担当教員**：

石丸 修二

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション～構造力学の概要および建築デザインとの関係
- 第2回 力の合成・分解
- 第3回 偶力とモーメント
- 第4回 モデル化と荷重
- 第5回 トラス解法（1）
- 第6回 トラス解法（2）
- 第7回 トラス解法（3）
- 第8回 片持ち梁の応力
- 第9回 単純梁の応力（1）
- 第10回 単純梁の応力（2）
- 第11回 特殊な静定構造物（その1）
- 第12回 特殊な静定構造物（その2）
- 第13回 構造デザイン
- 第14回 構造設計の世界（1）
- 第15回 構造設計の世界（2）

■**教科書**：なし（資料を毎回、配布します）

■**参考文献**：『初めて学ぶ建築構造力学』、山田丈富・大貫愛子、市ヶ谷出版
『よくわかる構造力学』、市之瀬敏勝、ナツメ社
『初学者の建築講座 建築構造力学』、元結正二郎、市ヶ谷出版社

■**成績評価基準と方法**：演習レポートと出席状況を総合的に判断します。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	○	○		授業・課題で出した問題と同程度の問題を正解すること	30
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○	全回の出席を重視	
発表					
課題・作品	◎	◎		課題提出は必須	35
出席	◎	◎	◎	最低2/3以上の出席は必須	35
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：建築構法、構造・材料実験

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

構造力学は建築デザインにおいて重要な要素であり、建築設計には必須となる学問です。簡単な数学と物理の知識が必要ですので、できるだけわかりやすい授業を心がけます。また、実際の構造設計を題材にした講義を行い、建築物の構造設計の現場を紹介します。

建築構法

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：建築構法は、建築物の構成やしくみを建築の実体を通じて学ぶ分野である。本講義は、建築構法の視点から、建築設計に必要な初歩的知識を修得することを目的とする。講義では、現代社会において資源循環や地産地消など環境意識の高まりの中で着目される木造建築に焦点を当て、戦後日本の住宅作品や大規模木造建築の事例から解説し、木材の有効活用に関する知識を深める。加えて、木造建築の構造計画に関する演習や実際の建築の見学を通じてその概要を学ぶ。さらに、北方型住宅や現代建築における構法について概観することで、建築構法の視点からデザインをとらえる視座を得る。

■**到達目標**：①建築構法の概要を理解する。
②木造建築の特徴を理解する。
③各部構法の特徴を理解する。

■**担当教員**：

金子 晋也

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 建築構法について
- 第 2 回 建築工事のながれ
- 第 3 回 木材、木の性質
- 第 4 回 架構とデザインについて①
- 第 5 回 架構とデザインについて②
- 第 6 回 建築の再生・活用と構法
- 第 7 回 木造建築の構造計画
- 第 8 回 木造建築の構造計算（演習）
- 第 9 回 木造建築の軸組①
- 第10回 木造建築の軸組②
- 第11回 各部構法
- 第12回 北方型住宅の構法
- 第13回 現代建築における構法の展開
- 第14回 木構造・鉄筋コンクリート構造・鋼構造の実際（見学会1）
- 第15回 木構造・鉄筋コンクリート構造・鋼構造の実際（見学会2）

■**教科書**：『建築構造』／青木博文他（実教出版）
『建築構造用教材』／日本建築学会（丸善）1,900円

■**参考文献**：『建築構法 第五版』内田祥哉編著（市ヶ谷出版社）
『建築材料用教材』／日本建築学会（丸善）1,900円

■**成績評価基準と方法**：レポート（60%）、授業態度等（20%）、課題（20%）により総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・レポート	◎	◎	◎	構法の特徴を論述することができる。	60
授業態度	○	○	○	授業中の質問への返答	20
発表					
課題・作品	○	○	○	課題の提出状況、内容	20
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他	○	○	○	見学会における態度	

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：構造・材料実験（3年次 後期）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：建築構法は、建築物の構成やしくみについて、座学だけでなく図面や模型の作成、実際の建築の見学を通じて学びます。本講義で得た視点を、各自のデザインに反映させる事を期待します。

構造・材料実験

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：建築を成立させる空間デザインは、自然や都市環境において自立する空間と外力（風、地震等）に対して安全な空間を成立させるために、建築材料としての性能とそれを組み合わせたとときの建築構造としての性能の理解が必要である。木構造・鉄筋コンクリート構造の構造形式と構造材料・仕上げ材料を矩計図により理解する。構造材料のうち、基本となる木材、セメント・コンクリート、鉄筋等の物理的特性を把握するために、試験用供試体を制作し、強度試験を行い、応力度とひずみ度の関係からヤング係数についての考察を行う。

■**到達目標**：①建築構造における木構造、鉄筋コンクリート構造、鋼構造の基本を理解する。
②木材、コンクリート、鋼の力学的特性について実験を通し理解する。
③木構造、鉄筋コンクリート構造の施工における力学的特性を理解する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎羽深 久夫

■**授業計画・内容**：

第 1 回	建築構造の実際(1) 実測図の作成	第 10 回	木材の曲げ応力度・ひずみ度試験 木材のヤング係数の考察
第 2 回	建築構造の実際(2) 矩計図の作成	第 11 回	木材の寸軸組変形試験
第 3 回	建築構造の実際(3) 平面詳細図、断面詳細図の作成	第 12 回	コンクリートの圧縮試験 コンクリートのヤング係数の考察
第 4 回	木構造の構造と材料(1) 平家建矩計図の作成(1)	第 13 回	鉄筋の引張試験 鉄筋のヤング係数の考察
第 5 回	木構造の構造と材料(2) 平家建矩計図の作成(2)	第 14 回	鉄筋コンクリート構造におけるひび割れ面のせん断実験
第 6 回	木構造の構造と材料(3) 2階建矩計図の作成(1)	第 15 回	鉄筋コンクリート構造における異形鉄筋の付着実験
第 7 回	木構造の構造と材料(4) 2階建矩計図の作成(2)		
第 8 回	鉄筋コンクリート構造の構造と材料 大学施設の建矩計図の作成(1)		
第 9 回	鉄筋コンクリート構造の構造と材料 大学施設の建矩計図の作成(2)		

■**教科書**：『建築構造設計』／和田章他（実教出版）
『建築材料用教材』／日本建築学会（丸善）1,900円

■**参考文献**：『建築構造』／青木博文他（実教出版）
『建築構造用教材』／日本建築学会（丸善）1,900円
『建築設計製図』／赤地龍馬（実教出版）
『建築施工』／大野義照他（実況出版）
『木質構造（第2版）』／平井卓郎他（東洋書店）

■**成績評価基準と方法**：授業内課題（40%）、実験レポート（30%）、実験考察発表（30%）により総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎	◎	◎	矩計図を提出すること。	40
授業態度					
発表	◎	◎	◎	実験レポートの考察を発表すること。	30
課題・作品					
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他	◎	◎	◎	実験レポートを提出すること。	30

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：建築構法（3年次後期）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：木構造、鉄筋コンクリート構造、鋼構造における建築構造と建築材料について、矩計図の作成と強度試験を通して理解し、建築を物理的、化学的に考え、構造として構成してゆく方法を身につける。

製品デザイン史

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：社会の変化とその時代によりデザインに求められるものは変化してきた。同時に、技術の進歩により、設計方法や製造方法、製品の材料等も変化してきた。その背景を知ることは、製品デザインの基本を知るうえで重要であり、デザイナーの見識と創造性の源となる。

ここでは、製品デザインをする上で知っておくべき近代以降のデザインと社会の関わりを、その時代においてデザインがどのような目的達成や価値創造を目指してきたのかを見ていく。また、製品メーカーにおけるデザインの変遷を、実例を通して学ぶ。

■**到達目標**：①製品デザインの歴史の背景となった社会環境変化の理解
②製品デザインの歴史を形成したデザイン意図の理解
③自らの製品デザイン史観を持てるようになる

■**担当教員**：

安齋 利典

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション／製品デザイン史概要
- 第 2 回 ものづくりと産業革命／各種ムーブメント
- 第 3 回 産業とデザイン／分業と役割分担
- 第 4 回 ヨーロッパの製品デザイン
- 第 5 回 アメリカの製品デザイン
- 第 6 回 日本の製品デザイン
- 第 7 回 フィールド調査
- 第 8 回 メーカーに見るデザインの歴史1
- 第 9 回 メーカーに見るデザインの歴史2
- 第10回 メーカーに見るデザインの歴史3
- 第11回 製品デザインの歴史・事例
- 第12回 これまでの製品デザインと、これからの製品デザイン
- 第13回 自分のデザイン史観
- 第14回 総括・製品デザイン史のまとめ
- 第15回 プレゼンテーションと評価

■**教科書**：なし

■**参考文献**：「世界デザイン史」/阿部公正(美術出版社)、「日本デザイン史」/竹原あき子+森山明子(美術出版社)、「近代デザイン史」/柏木博(武蔵野大学出版局)、「欲望のオブジェ」/エイドリアン・フォーティ著、高島平吾訳(鹿島出版会)、「モノづくりの創造性」/野口尚孝、井上勝雄

■**成績評価基準と方法**：毎回の授業内容をまとめたレポート(300文字程度)40%、授業態度10%、最終回の発表内容10%、出席40%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎	◎	○	毎回の授業のレポート	40%
授業態度	○	○	○		10%
発表			◎		10%
作品					
出席	○	○	○	2/3以上の出席(欠格条件)	40%
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：製品デザイン論、デザイン総合実習1～3

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：歴史的背景と製品の因果関係を意識すること。自主的に文献等を調べ、関心を持ったテーマについてさらなる研究をすること。自らのデザイン史観が持てるよう、授業内での発表を課す。また毎回講義の終わりに小レポートを作成し、理解を定着する。

メカトロニクス

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：現在多くの機器には、自動制御のための電子回路が搭載されている。ここでは、製品デザインに必要なメカトロニクスの基礎についてわかりやすく解説するほか、その構成要素であるマイクロプロセッサやセンサ、アクチュエータの機能および役割を概説する。また、これらのメカトロニクスを用いた課題制作を実施することで、制御や駆動のシステムを理解するとともに、メカトロニクスを用いた製品におけるデザインのあり方を模索する。

■**到達目標**：①演習を通じて、メカトロニクス製品を構成する要素である、マイコン・センサ・アクチュエータの役割と、それらを用いたシーケンス制御を理解する。
②シーケンス制御を応用したシステムを提案し、実動モデルを制作するとともに、制作課題の発表を行う。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎三谷 篤史

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 電子回路の基礎
- 第3回 メカトロニクスとは
- 第4回 機構を構成する機械要素と基本的な機構
- 第5回 演習1：機構モデルの構築とアイデア展開
- 第6回 センサとアクチュエータ、制御の基礎とシーケンス制御
- 第7回 演習2：シーケンス制御によるサーボモータの駆動
- 第8回 課題説明
- 第9回 課題制作実習(1)
- 第10回 課題制作実習(2)
- 第11回 課題制作実習(3)
- 第12回 課題制作実習(4)
- 第13回 課題制作実習(5)
- 第14回 実動モデルの評価および最終調整
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：適宜資料を配付する

■**参考文献**：舟橋宏明監修『最新メカトロニクス入門』（実教出版）
秦明宏 他『PICマイコンの基礎とセンサ活用入門』（CQ出版社）
河西真史 他『PICマイコンによるメカトロニクス入門』（CQ出版社）

■**成績評価基準と方法**：制作課題に関する成果作品とそのポートフォリオおよびプレゼンテーションをもって判定する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○		積極的な姿勢	20%
発表		○	第三者に理解しやすい内容になっているか	20%
課題・作品		◎	実動モデル	60%
出席			2/3以上	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：ロボティクス、ダイナミックオブジェクトデザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

- ・同時期に開講される「感性インタラクションデザイン」を履修することが望ましい。
- ・本講義で学習する内容は非常に広範囲にわたり、また、様々な実習および制作課題があるため、欠席すると作品の提出が困難になるので注意すること。

感性インタラクションデザイン

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：近年、新しいインタフェースデザインのあり方の一つとして、感性インタラクションデザインが注目されている。これは、機器を操作するに当たり、ボタンや言語などの論理的操作を用いず、個々の人間の習慣や使用頻度、無意識的な生体反応パターン、身振り運動等の人間の感性的反応を活用するインタフェースである。ここでは、市販され活用されている感性インタフェースを紹介しつつ、このインタフェースの新しいあり方を考えながらデザイン制作の演習を行う。

■**到達目標**：①機器との関係における感性の働きを理解する。
②これを活用したインタラクションの仕組みを表現する技能的な表現力を獲得する。
③制作物の特性を、機能面と感性面から説明し、ポートフォリオにまとめる技能を獲得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

張 浦華・◎三谷 篤史

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 技術の理解1（電子回路基板）
- 第3回 技術の理解2（PICの基礎、アセンブラによるプログラミング）
- 第4回 技術の理解3（LEDの点灯・点滅制御）
- 第5回 技術の理解4（スイッチの使い方）
- 第6回 技術の理解5（センサの使い方）
- 第7回 課題説明：感性インタラクションとは
- 第8回 アイデア展開、ラフスケッチ1（アイデアの実現性を確認）
- 第9回 アイデア展開、ラフスケッチ2（改善提案の有効性を確認）
- 第10回 設計図面の確認（必要材料と段取りの確認）
- 第11回 課題制作実習(1)
- 第12回 課題制作実習(2)
- 第13回 実記制作実習(3)
- 第14回 感性インタラクションの評価および最終調整
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：教員の配布する資料に基づき、演習を進める。

■**参考文献**：必要に応じて紹介する

■**成績評価基準と方法**：実習期間中の授業参加の状況、及び最終成果品とポートフォリオ提出をもって判定する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	○			感性の働きを理解しているか	10%
授業態度	○			積極的な姿勢	20%
発表・ポートフォリオ		○	○	第三者に理解しやすい内容になっているか	20%
課題・作品		◎	○	実動モデル	50%
出席				2/3以上	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：メカトロニクス、インタラクションデザイン、感性情報学

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

- ・同時期に開講される「メカトロニクス」を履修することが望ましい。
- ・実機制作のため、欠席すると作品の提出が困難になるので注意すること。

プロトタイプシミュレーションⅡ

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：フォーカスグループやユーザビリティテストにおいて必要なソフトウェアプロトタイプの具備すべき機能、制作方法およびそれを用いた評価手法について学習する。開発の上流段階においてはユーザの生活の中での製品の位置づけを検討するシナリオ記述的手法で検討を行う。中流段階においては、操作の流れ（状態遷移図）をベースにした簡易プロトタイプが用いられ、製品化直前の下流段階においては、「感性的側面」も含め、具体的なスキンデザインやインタラクションを伴う詳細なプロトタイプが必要となる。ここではソフトウェアプロトタイプの制作を通じて、プロトタイプの機能と役割を理解する。

■**到達目標**：①デザイン開発プロセスにおけるソフトウェアプロトタイプの制作目的を理解した上で、その制作方法および、これを用いた評価手法を習得する。
②事例制作を通じて、実践的な応用力を身に付ける。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎柿山 浩一郎

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション、課題テーマ発表、プログラミングでできること
- 第 2 回 ペルソナ法、プログラミングでのアニメーション
- 第 3 回 フォトエッセイ、プログラミングの基本、ページ移動
- 第 4 回 サービスシナリオ、プログラミングでのマウスアクション・画像の差し替え
- 第 5 回 インタラクションシナリオ、プログラミングでのマウス表示の変更
- 第 6 回 ペーパープロトタイプ、プログラミングのここまでの復習
- 第 7 回 状態（画面）遷移図、プログラミングでのキーボードの利用
- 第 8 回 実験計画、プログラミングでの変数の利用1
- 第 9 回 データの分析と考察、プログラミングでの変数の利用2
- 第10回 ソフトウェアプロトタイプの作成1
- 第11回 ソフトウェアプロトタイプの作成2
- 第12回 評価実験の実施
- 第13回 Excelでの分析（平均値／標準偏差）と散布図に関して
- 第14回 改善案の提案
- 第15回 講義のまとめ・課題提出

■**教科書**：なし

■**参考文献**：ペーパープロトタイピング/Carolyn Snyder 著、黒須正明監訳（オーム社）

■**成績評価基準と方法**：ソフトウェアプロトタイプの完成度(60%)、プロトタイプを用いた評価を通じた改善手法の修得（40%）

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート		○	ソフトウェアプロトタイプを用いた評価実験において知見を得て改善案が創出できていること	40
授業態度				
発表				
作品	○		製品とユーザの対話(インタラクション)の表現がソフトウェアプロトタイプで可能となっていること	60
出席			2/3以上の出席	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する

■**関連科目**：デザイン総合実習Ⅲ（製品）、インタラクションデザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、講義主体の方法論の習得と、習得した方法論を具体的に実践する演習で構成される。

デジタル映像史

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：デジタル映像の歴史を展望する。デジタル技術の革新によって生産された歴史的な映像作品などを紹介し、映像表現領域を更新し続けるデジタル映像を、シミュレーションからエンターテインメント映像領域に至る広範囲な展開事例の中で検証する。あわせて、YouTube時代の膨大な映像流通と消費によって生じている社会や文化の変容について触れ、映像表現とコミュニケーションの今を概観する。

■**到達目標**：①デジタル時代の映像コンテンツやメディアの特性を理解する。
②優れたデジタル映像作品を鑑賞し、作品の分析・批評を通じて、映像作品と文化に対する理解を深める。
③映像の革新を担う作家、プロデューサーとしての感受性、グローバルな観点を磨く。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎石田 勝也

■**授業計画・内容**：

- 第1回 デジタル映像概論
- 第2回 映像空間とは何か？
- 第3回 撮影技術とその機器の進化
- 第4回 アート・VFXが見せる新しい世界
- 第5回 『ミュージックビデオ』その実験的精神1
- 第6回 『ミュージックビデオ』その実験的精神2
- 第7回 『VJ』上映環境が獲得した身体性
- 第8回 リアルタイム配信の空間拡張とコミュニケーション
- 第9回 コマーシャル映像の価値変遷
- 第10回 『アニメーション』セルからデジタルへ
- 第11回 映像その境界の発展
- 第12回 YouTube時代の映像流通
- 第13回 都市のメディア化と変幻する表皮
- 第14回 デジタル社会とコミュニケーションデザイン
- 第15回 映像の未来へー映像を感じるということ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：適宜指示する。

■**成績評価基準と方法**：定期試験レポート（学期末）50%、授業内課題30%、授業態度・発表20%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎		課題に対する展開能力と独創性、困難性。	50
小テスト・授業内レポート	○	○		各回の課題を理解し、企画力、展開能力をみる。	30
授業態度			○	積極的な姿勢。	
発表			◎	独創性と再現性	20
課題・作品					
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、メディア芸術論、博物館情報論、インターネットメディアデザイン、放送メディアデザイン、メディアビジネス、コンテンツ流通技術

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：デジタル技術は映像制作や表現領域に多大な革新をもたらしています。20世紀後半からのデジタル映像の歴史的景観のみならず、現代社会の映像コミュニケーションやユーザー生成コンテンツなどが実現している世界的な動向を分析し、映像表現の次なる可能性を探究します。

バーチャルリアリティ

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：バーチャルリアリティは、視覚、聴覚、触覚などの人間の感覚器官に対して、コンピュータなどによって合成した情報を示し、実感できる形で体験できるようにする技術です。これを実現するためには、視覚や聴覚、触覚などの感覚系の仕組みを生理的、心理的に把握し、これらのマルチモーダルな感覚を仮想空間内で提示する方法を知る必要があります。まず、バーチャルリアリティが誕生するに至った歴史から、今日までの研究の歩みを概説します。つぎに、実際にバーチャルリアリティのシステムを構築しながら、様々な課題を解決します。

■**到達目標**：①バーチャルリアリティが何かが分かる
②バーチャルリアリティの企画を立案できる
③バーチャルリアリティのコンテンツを作成できる

■**担当教員**：

石井 雅博

■**授業計画・内容**：

- 第1回 バーチャルリアリティとは
- 第2回 プログラミング環境Processingの基礎
- 第3回 描画
- 第4回 アニメーション
- 第5回 インタラクション
- 第6回 企画立案
- 第7回 調査と検討
- 第8回 課題作成1（視覚要素作成）
- 第9回 課題作成2（他感覚要素作成）
- 第10回 課題作成3（インタラクション要素作成）
- 第11回 課題作成4（結合）
- 第12回 課題作成5（プロトタイプ完成）
- 第13回 課題作成6（試用）
- 第14回 発表会
- 第15回 まとめ

■**教科書**：特になし。

■**参考文献**：特になし。

■**成績評価基準と方法**：定期試験および企画のプレゼンテーションを総合的に評価し判定する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○		20
発表			◎	授業内容のポイントを理解していること。	30
課題・作品	◎	◎	◎		50
出席				授業回数の1/3を超えて欠席したものは、評価対象としない。 授業開始30分までを遅刻とし、それ以降は欠席と扱う。遅刻2回で欠席1回とみなす。	
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：プログラミングII

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：開発には基本的にProcessingを使います。SPIDARという触覚提示装置を使う予定です。

アニメーションⅡ

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：基本的なCGアニメーションの制作手法について理解するとともに、身体運動データなどをベースにしたキャラクターアニメーション表現について実習を通じて学ぶ。実際の人間の動きをベースとしたアニメーションと、手付けによるアニメーションとの表現の違いや、作り方の違いについて学ぶ。

■**到達目標**：①CGアニメーションについての基礎知識を身につける
②身体動作データなどの活用方法について理解する
③CGアニメーション作品を制作する

■**担当教員**：

松永 康佑

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション：概要説明
- 第2回 Pixar実験映像に見るアニメーション表現
- 第3回 キーフレームと補完、階層構造、IKとFK、ボーン&スキン
- 第5回 サウンドやリズムに合わせた表現
- 第4回 キャラクターアニメーション
- 第6回 身体運動データの計測
- 第7回 身体動作データを基にした表現
- 第8回 プランニング
- 第9回 プリビズ制作
- 第10回 アニメーション制作
- 第11回 中間プレゼンテーション
- 第12回 アニメーション制作
- 第13回 アニメーション制作
- 第14回 動画編集
- 第15回 課題プレゼンテーション

■**教科書**：なし

■**参考文献**：必要に応じ紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：授業態度（10%）／課題・作品（90%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	10
発表					
課題・作品	◎	◎	◎	課題の意図を理解し、実現できていること	90
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：使用ソフトウェア：3dsMax,MotionBuider,Photoshop,AfterEffect

本講義の受講前に、コンピュータ基礎実習2A（3D）を受講し、3dsMaxの基本的な操作に慣れていることが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

デジタル映像コンテンツデザイン

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：本講義では、デジタル映像の特性と構成要素を概観し、デジタル映像のマルチユースな特性を利用したコンテンツ制作を通して、デジタル映像の可能性を実践的に理解する。

- 到達目標**：①デジタル映像制作の基礎的技術を理解する。
②デジタル映像の表現技術や編集方法を、制作を通して理解する。
③デジタル映像の特性を活かしたコンテンツ制作能力を身につける。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 デジタルコンテンツR&D&ブランディングコンテンツ：概要説明・チーム編成
第 2 回 デジタルコンテンツR&D&ブランディングコンテンツ：先行事例の調査
第 3 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：概要説明
第 4 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：フィールド調査・ネタ収集
第 5 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：アイデアスケッチ
第 6 回 コンテンツインタラクションの体験デザイン：インプット・アウトプット
第 7 回 デジタル映像コンテンツ制作：試作1
第 8 回 デジタル映像コンテンツ制作：試作2
第 9 回 デジタル映像コンテンツ制作：中間発表会
第10回 デジタル映像コンテンツ制作：制作1
第11回 デジタル映像コンテンツ制作：制作2
第12回 デジタル映像コンテンツ制作：制作3／完成
第13回 デジタル映像コンテンツ制作：品評会
第14回 デジタル映像コンテンツ制作：修正
第15回 外部発表会／リフレクション

■**教科書**：なし

■**参考文献**：必要に応じ講義内で紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：小テスト・授業内レポート（20%）／授業態度（10%）／発表（20%）／課題・作品（50%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎			ポイントを理解していること	20
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	10
発表	○		○	わかりやすく丁寧な発表を心がけること	20
作品		◎	◎	課題の意図を理解し、実現できていること	50
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：本講義の内容は、創造産業論、コンピュータ基礎実習2B（ムービー）、デジタル映像史、コンテンツ制作システム論、アニメーションIの講義内容と関連して習得することが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、デジタル技術を使った映像制作に関する調査・演習を通して、デジタル映像の特性を活かしたコンテンツの可能性を、ゲストスピーカー（予定）も交えみんなで考えていきます。

ブランド構築

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：信頼と約束の記号であるブランド構築は、企業や地域社会のアイデンティティを担う「資産」として、最も注目されている経営戦略である。企業や地域におけるブランド構築の実例を分析し、デザインを活用したブランドの構築方法、展開手法などを学ぶ。
全回、ゲストスピーカーを招いてブランド構築の実例を学ぶ。

■**到達目標**：①ゲストスピーカーの事例から、企業や地域のブランド構築の実際を学ぶ。企業の価値創造、行政課題の解決策などから、ブランディングの広範な展開例を学ぶ。
②ブランド価値評価や評価手法を学ぶことで、ブランド形成に必要な構成要因についての知識を深める。
③記号化されたブランド総体を理解することで、ブランド・デザイン全体の作業領域を理解する。

■**担当教員**：

武田 巨明

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 ガイダンス
- 第 2 回 ブランドの理解 (1) ブランドの価値と強化
- 第 3 回 ブランドの理解 (2) ブランドの価値と強化
- 第 4 回 企業とブランド (1)：企業・団体の商品・サービス・活動のブランド
- 第 5 回 企業とブランド (2)：企業・団体の商品・サービス・活動のブランド
- 第 6 回 企業とブランド (3)：企業・団体の商品・サービス・活動のブランド
- 第 7 回 地域とブランド (1)：札幌市内の地域ブランド事例
- 第 8 回 地域とブランド (2)：札幌市内の地域ブランド事例
- 第 9 回 地域とブランド (3)：札幌市内の地域ブランド事例
- 第10回 ブランドとデザイン (1) 視覚要素・知覚体験のデザイン
- 第11回 ブランドとデザイン (2) 視覚要素・知覚体験のデザイン
- 第12回 ブランドとデザイン (3) 視覚要素・知覚体験のデザイン
- 第13回 ブランドとメディア (1) Web、EC、CGM、SNS等の活用
- 第14回 ブランドとメディア (2) Web、EC、CGM、SNS等の活用
- 第15回 ブランドとメディア (3) Web、EC、CGM、SNS等の活用

■**教科書**：特になし

■**参考文献**：適宜授業時に配布する。

■**成績評価基準と方法**：定期試験レポート（学期末）50%、授業内課題30%、授業態度・発表20%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎		課題に対する展開能力と独創性。	50
小テスト・授業内レポート	○	○		各回の課題を理解し、企画力、展開能力をみる。	30
授業態度			○	積極的な姿勢。	
発表			◎	独創性と再現性	20
課題・作品					
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、インターネットメディアデザイン、放送メディアデザイン、広告デザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：身近なモノ、コトから、札幌に関連する地域ブランド構築など、実際のブランディング作業を経験することで、ブランド・デザインの発想と計画に求められるスキルと社会との連携を学びます。

アートマネジメント論

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：芸術を通して、その価値や有用性を社会の中で広く展開するためのアートマネジメントの基礎を学ぶ。コンテンポラリーアートの表現の変容や歴史的系譜を理解して文脈を構想する。現代を照射する展覧会の企画やキュレーション、関連事業、実施、運営、記録、図録の資料化など、将来の芸術産業創出を見据えた実践方法や考え方を学び、美術館やギャラリーの活用のほかにも、パブリックアートやアートプロジェクトなどまちづくりの観点から、市民との協働や地域文化振興など、地域創造による脱アートスペースの可能性についても考える。

■**到達目標**：①芸術の意味や価値を考察し文脈を構想しながら社会的な展開を図り公開をする目的を理解する。
②芸術文化をアートマネジメントの基礎力を養うことができる。
③芸術産業創出による地域振興の課題に取り組む姿勢を育成する

■**担当教員**：

上遠野 敏

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する1：自然神の現れと神々のお供え
- 第 2 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する2：仏教の宇宙概念と慈悲のこころ
- 第 3 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する3：極楽と地獄の絵巻ファンタジー
- 第 4 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する4：元祖アニメーション絵巻、鎌倉のリアリズム
- 第 5 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する5：物数寄と風流：北山文化と東山文化の御物、時間と空間を包含するやまと絵、こころを問う禅の造形：禅画・禅の庭
- 第 6 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する6：総合芸術としての茶の湯：利休・織部・遠州
- 第 7 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する7：江戸の意匠とポップカルチャー1：円空・木喰、琳派
- 第 8 回 歴史的アートを概観し芸術の文脈を考察する8：浮世絵、奇想の画家、白隠・仙崖、判じ物、現在の風俗
- 第 9 回 IBAエムシャーパークの地域再生の実例に学ぶ
- 第10回 地域文化振興（社会との接点の開発）とマネジメントの実践例1
- 第11回 地域文化振興（社会との接点の開発）とマネジメントの実践例2
- 第12回 ドイツの美術、パブリックアート、デザイン、都市計画に学ぶ
- 第13回 国際展のねらいと動向
- 第14回 展覧会企画、文脈構成、展示計画の立案
- 第15回 展覧会企画を立案しプレスリリースを作成する

■**教科書**：作成資料を適宜配布する参考文献

■**参考文献**：授業ごとに適宜指示をする。

■**成績評価基準と方法**：授業毎の感想やレポート、展示企画などにより総合的に評価する（出席15%、感想15%、レポート20%、展覧会企画50%）

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎			レポートの内容	20
授業態度	○	○	○	毎回の授業感想の内容	15
発表					
課題・作品		◎	◎	展覧会企画の内容	50
出席	○	○	○	2/3以上の出席が必要 出席回数×1点	15
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：現代芸術論を履修することが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：豊富な作品スライドや映像でアートマネジメントをわかり易く解説します。アートマネジメントで実際に社会貢献することを創出しましょう。

デジタルアーカイブ

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：アーカイブの歴史をたどりながら、記憶とメディアの関係、人類の知的創造物をアーカイブして活用するためのメディアデザインの重要性を理解する。個人のアーカイブ、ミュージアムや国家のアーカイブ、ライフログに至るまで、アーカイブの具体例を参照しながら、アーカイブとデジタルメディアとの出会いが、人間の記憶の営みをどのように変容・加速させるかを考える。記録をストックして整理し、そこから新たな発見やアイデアを引出し、後に続く営みへとつなぐことの重要性を理解し、演習を通じてデジタルアーカイブのデザイン手法を身に付ける。

■**到達目標**：①デジタルアーカイブの社会的意義、計画・制作・運用の基本的手法と手順を理解する。
②デジタルアーカイブが生み出す効果や価値に対する明確なビジョンとともに、小規模なデジタルアーカイブの提案と制作を行なうことができる。

■**担当教員**：

須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション：アーカイブとは何か？
- 第2回 アーカイブの起源と記憶の秘密
- 第3回 記憶の表象・ムンダネウム
- 第4回 デジタルの登場とアーカイブ
- 第5回 事例考察1 - ミュージアムや国家のアーカイブ
- 第6回 事例考察2 - インターネット時代のアーカイブ
- 第7回 事例考察3 - 芸術と記憶をめぐって
- 第8回 デジタルアーカイブの仕組み- 記録層/管理層/プレゼンテーション層
- 第9回 演習（課題説明／対象設定）
- 第10回 演習（調査／計画／デザイン）
- 第11回 中間発表
- 第12回 演習（記録）
- 第13回 演習（制作）
- 第14回 演習（制作）
- 第15回 最終プレゼンテーション

■**教科書**：必要に応じて資料を配布します。

■**参考文献**：記憶—「創造」と「想起」の力（1996, 港千尋, 講談社）
記憶のゆくたて—デジタル・アーカイブの文化経済（2003, 武邑光裕著 東京大学出版会）
ニューメディアの言語—— デジタル時代のアート、デザイン、映画（2013, 堀潤之訳、レフ・マノヴィッチ みすず書房）

■**成績評価基準と方法**：講義に関しては、小テストで評価します。演習に関しては、演習の成果物・発表で評価します。単位修得には6割以上の得点と10回以上の出席が必要です。演習課題内容は授業中に発表します。

評価方法	到達目標		評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	
小テスト	◎		40%
発表	○	◎	50%
出席			10%

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

※小テスト（第3～10回の計8回）

■**関連科目**：創造産業論、情報社会論、博物館概論、博物館情報論、インターネットメディアデザイン、メディア芸術論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

インターネットメディアデザイン

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：集合知やキュレーションといったインターネットの基本的特徴について、実際に社会で機能しているソーシャルメディア／ウェブサービスを利用した実践演習を通じて理解する。インターネットのアーキテクチャを理解し、その可能性と限界を知ることにより、自身が生きていくためのメディアとして主体的にインターネットを活用する姿勢を学ぶ。個人のブログからソーシャルメディア、多様な社会参加を促す実験的メディアに至るまで、インターネット活用の様々な側面を概観し、メディアの特徴と可能性を理解する。ファンダムを想定したオンラインメディアの企画・制作演習を通じて、インターネットメディアデザインの基本的手法を理解する。

■**到達目標**：①インターネットの思想・特徴を理解し、それらの特徴を活かしたインターネットの主体的利用ができる。インターネットのアーキテクチャや、メディアを支える基本的仕組みを理解する。
②創出価値の明確なビジョン、コンテンツの編集手法、UIデザインの提案とともに、インターネットを活用したメディアの企画・提案をすることができる。

■**担当教員**：

須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション / なぜメディアをつくるのか？
- 第2回 講義/演習 集合知とソーシャルメディア
- 第3回 講義/演習 Wikipedia / 客観知、共同編集、文章記述
- 第4回 講義/演習 Wikipedia / 客観知、共同編集、文章記述
- 第5回 講義/演習 Wikipedia / 客観知、共同編集、文章記述
- 第6回 講義/演習 Pinterest / ソーシャルメディアとキュレーション
- 第7回 講義/演習 Pinterest / ソーシャルメディアとキュレーション
- 第8回 講義/演習 Pinterest / ソーシャルメディアとキュレーション
- 第9回 講義 インターネットのアーキテクチャとハック精神
- 第10回 講義 インターネットの文化、フラタニティとファンダム
- 第11回 講義 インターネット起源の表現、課題オリエンテーション
- 第12回 演習 (制作、作業)
- 第13回 演習 (制作、作業)
- 第14回 演習 (制作、作業)
- 第15回 演習 (プレゼンテーション、総括)

■**教科書**：必要に応じて資料を配布します。

■**参考文献**：インターネットの思想史 (2003, 喜多千草 青土社)、ウェブ社会の思想 (2007, 鈴木謙介NHK)、アーキテクチャの生態系——情報環境はいかに設計されてきたか (2008, 濱野智史 NTT出版)、新世紀メディア論-新聞・雑誌が死ぬ前に (2009, 小林弘人 バジリコ)、ウェブ文明論 (2013, 池田純一 新潮選書)、集合知とは何か - ネット時代の「知」のゆくえ (2013, 西垣通 中央公論新社)

■**成績評価基準と方法**：出席、演習のプロセスと成果物で評価します。演習ごとの評価基準・得点は都度事前に提示します。単位修得には6割以上の得点と10回以上の出席が必要です。課題内容は授業中に発表します。

評価方法	到達目標		評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	
演習プロセス	○	○	30%
発表	○	◎	40%
出席			30%

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、情報社会論、メディアデザイン論、デジタルアーカイブ、メディア芸術論

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：インターネットは地球上の全ての利用者にかかれたメディアプラットフォームです。なぜ我々にはメディアが必要なのか？インターネットは我々に何をもちたらし、今後どのような可能性が開かれているのか？刺激的な思索を巡らせましょう。

寒冷地デザイン論

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：寒冷地特有の空間やプロダクトなどに関わるデザインについて理解を深める。北海道や北欧をはじめ、諸外国の寒冷地におけるデザイン事例に基づき、その背景と成立プロセスを学ぶ。具体的には、寒冷地をアドバンテージとした地域独自のデザイン事例の紹介と、寒冷地の住まいの機能性を決定する光・熱・空気環境のデザインを学ぶ。

■**到達目標**：①寒冷地のポテンシャルを活かすデザイン提案を行なう力をつける。
②寒冷地の住まいの機能性を決定する光・熱・空気の振る舞いを理解する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎齊藤 雅也・山田 良

■**授業計画・内容**：

- 第1回 寒冷地をアドバンテージとした空間デザイン1
- 第2回 寒冷地をアドバンテージとした空間デザイン2
- 第3回 寒冷地デザインと建築ディテール
- 第4回 寒冷地デザインと風景・ランドスケープ
- 第5回 室内空間演出とプロダクトデザイン
- 第6回 室内空間を快適にする背景とプロセス
- 第7回 ショートターム課題①
- 第8回 寒冷地デザインの見方・考え方
- 第9回 寒冷地・温暖地の建築環境システム
- 第10回 寒冷地のポテンシャルを活かす住まいの熱環境デザイン〈温房・涼房〉
- 第11回 伝熱のメカニズム（理論と応用）
- 第12回 寒冷地のポテンシャルを活かす住まいの光環境デザイン〈昼光照明〉
- 第13回 光拡散のメカニズム（理論と応用）
- 第14回 寒冷地デザインの建築事例・視察
- 第15回 ショートターム課題②

■**教科書**：授業時にプリント等を配布する。

■**参考文献**：山田：ノルウェーのデザイン（誠文堂新光社）、
齊藤：設計のための建築環境学 日本建築学会編（彰国社）

■**成績評価基準と方法**：定期試験（40%：齊藤）＋授業内レポート（40%：山田）＋出席（15%：共通）＋授業態度（5%：共通）による総合評価（100%）。遅刻は減点対象とする。全15回のうち、10回以上の出席がない場合は齊藤担当の定期試験を受けることができない。前半（山田）・後半（齊藤）の出欠席に偏りがある場合も定期試験の受験可否を判断する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験		◎	齊藤	40
授業内レポート	◎		山田	40
授業態度	○	○		5
発表				
課題・作品				
出席	○	○	全15回(欠格判断)	15

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：空間デザイン論、環境計画論、住宅論など。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：製品、コンテンツ、メディアデザインコースの学生の受講を歓迎する。

観光とデザイン

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：多様な側面を持つ「観光」を「デザイン」の視点からとらえ、地域づくりという新たな課題に対する「観光」の役割や意義を考察する。自然・歴史・文化・生活など、地域の個性や資源を再認識し、地域の魅力を引き出す方法を学ぶとともに、グループ演習や課題制作、プレゼンテーションを通して企画立案の実践的な能力を身につける。演習では、札幌を対象とした観光ツアーの企画や、観光地の改善計画などに取り組む。

■**到達目標**：①「観光」や「ツーリズム」に係る基礎知識の習得。
②資料やフィールドサーベイによる、まちや地域資源の発見能力の習得。
③グループディスカッションやディベート、プレゼンテーション技能の習得。

■**担当教員**：

上田 裕文

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション（ガイダンス）
- 第 2 回 観光の全体像（観光の定義、歴史）
- 第 3 回 観光の全体像（北海道観光の近年の動向）
- 第 4 回 グループ演習（観光のツアー企画と商品化）
- 第 5 回 グループ演習（発表）
- 第 6 回 文化とデザイン
- 第 7 回 グループ演習（ディベート）
- 第 8 回 グループ演習（ディベート）
- 第 9 回 観光まちづくりのしくみ
- 第10回 観光まちづくりの事例
- 第11回 グループ演習（札幌市内の観光地の課題）
- 第12回 グループ演習（観光まちづくりの仕組み）
- 第13回 グループ演習（発表）
- 第14回 ニューツーリズム
- 第15回 まとめ

■**教科書**：授業時に適宜ハンドアウトを配布します。

■**参考文献**：「シビックプライド—都市のコミュニケーションをデザインする」読売広告社都市生活研究局（宣伝会議）、「観光の地域ブランディング—交流によるまちづくりのしくみ—」敷田麻実ほか（学芸出版社）

■**成績評価基準と方法**：3分の1を超えて欠席すると単位が出ません。評価は授業やグループディスカッションへの参加状況（受講態度を含めます）40%、課題30%、プレゼンテーション30%等により、総合的に判断します。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業態度	◎		◎	積極的な姿勢	40
課題・作品	○	◎		課題提出物の充実度	30
発表		○	◎	プレゼン能力と発表内容	30
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：『都市計画論』、『地場産業振興論』

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：授業計画は前後することがあります。授業開始時に詳細なスケジュールを配布します。

地場産業振興論

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：近年、デザイナーの仕事として観光まちづくり計画への参加や地場産業のブランド化支援といった地域密着型業務が増えてきています。こうした仕事に取り組むにあたっては、地域特有の歴史や環境条件への理解はもちろん、国の政策動向や地域振興に関する理論を理解した上で、地域そのもの（プレイス）をブランディングするセンスが必要とされます。本科目では、国内・海外のプレイスブランディングあるいは地場産業振興の事例を用いて、関連理論を学んでいきます。受講者が将来的にブランディング理論を活用して地域のデザイン業務に携わることを見据え、諸外国の先進的事例を学ぶとともに、北海道および札幌の取り組みをとりあげて、皆さんに実践的プランを考えてもらう予定です。

■**到達目標**：①国内・外のプレイスや地場産業振興の代表的事例に関する知識がある
②ブランド論を使って地域企業・産業の戦略性を評価・分析できる
③デザインを地域課題に結びつけるための発想力を持っている

■**担当教員**：

内田 純一

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 ガイダンス：地場産業とは何か・なぜ地場産業が生まれたか
- 第 2 回 地場産業に必要なデザイン戦略
- 第 3 回 広告の仕事とクリエイティブプランナー
- 第 4 回 SNS時代の地域広報と地域PR
- 第 5 回 伝統産業のブランド化とイノベーション
- 第 6 回 ラグジュアリー・ブランド論
- 第 7 回 シティ・プロモーションと産業創造
- 第 8 回 観光地のブランディング
- 第 9 回 事例篇①（食の地場産業）
- 第10回 事例篇②（先端技術を誇る地域産業集積）
- 第11回 事例篇③（新興国の産業振興）
- 第12回 事例篇④（札幌の主要産業とデザイン業界）
- 第13回 実践篇①（札幌コンテンツ特区の振興に向けて）
- 第14回 実践篇②（北海道フード特区の振興に向けて）
- 第15回 総まとめ：北海道における産業創造の未来

■**教科書**：未定（開講日までに指定する）

その他、必要に応じてハンドアウトを配布する。

■**参考文献**：適宜指示する

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
小テスト	◎	○		講義内容の理解度	50
小レポート		○	◎	論述のユニークさ	50
授業態度					
課題・作品					
出席				2/3以上の出席が必要	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：現代社会と経済

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：講師のバックグラウンドは経営学や広報論ですが、IT・コンテンツ産業や観光産業などの地場産業のブランディングに関する研究にも数多く取り組んできました。地場産業にこそブランディングのセンスを持ったデザイナーが求められていることを本講義を通じて感じとってください。

建築生産

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：建築は諸工事の生産の基礎的技術・過程つまり施工を理解しなければ現実化できない。各種構造・工事の具体的な施工法、基本的な考え方について解説する。また、施工管理の具体例についても詳述する。今後、建築生産は社会的なより広い観点から計画・設計・施工さらに維持管理そして使命を終え解体されるまでを強く意識していかざるをえない。これらの知見をもとにデザインにも応用できる思考力を養うことを目的とする。

■**到達目標**：①建築施工の各工事のながれと内容の実際を理解する。
②原価・工程・品質・安全そして維持の各管理の仕組みを理解し、これらの知見を応用できる。
③設計者・施工者の社会的責任について学び、建築生産の根底に欠かせないデザイナー・技術者としての倫理を考察することができる。

■**担当教員**：

中村 欣嗣

■**授業計画・内容**：

- 第1回 建築生産の概要 過去の歴史～今後の展望、建築生産とデザインの接点
- 第2回 各種の調査・法令・資格と建築施工の概要
- 第3回 解体工事・仮設工事（安全管理）・土工事
- 第4回 躯体工事1（木造躯体工事1）
- 第5回 躯体工事2（木造躯体工事2）
- 第6回 躯体工事3（鉄筋コンクリート躯体工事1）
- 第7回 躯体工事4（鉄筋コンクリート躯体工事2）
- 第8回 現場見学（木造、鉄筋コンクリート工事）
- 第9回 躯体工事5（鉄骨、PC版躯体工事）
- 第10回 仕上げ工事1（屋根・防水工事、外装工事）
- 第11回 仕上げ工事2（断熱工事、内装工事、間仕切壁工事、天井工事）
- 第12回 設備工事（設備工事、電気工事）
- 第13回 建築物のライフサイクルと維持管理、建築工事に関わる契約
- 第14回 品質管理 工程管理と原価管理（工事費積算）
- 第15回 施工管理と設計監理の関わり、建築技術者倫理

■**教科書**：『建築施工』／監修：大野義照（実教出版）ISBN978-4-407-20337-0 C4352

■**参考文献**：『建築構造』／青木博文他（実教出版）

『建築構造用教材』／日本建築学会（丸善）1,900円 ISBN4-8189-0444-9 C3052

『絵とき建築材料』／廣瀬幸男他（オーム社）2,800円 ISBN4-274-10306-4 C3052

■**成績評価基準と方法**：出席（10%）、レポート（40%）、定期試験（50%）により総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	○	基本知識の習得	40
小テスト・レポート	○	◎	◎	課題に対する考察	50
授業態度					
発表					
課題・作品					
出席	○	○	○	出席回数	10
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：一般構造（3年次 前期）

建築構法（3年次 後期）

構造・材料実験（3年次 後期）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：建築生産は現実社会の中で、実際の建築が出来上がるための制度・技術・過程を主に理解するものである。設計者からみた設計監理と施工者からみた工事管理、双方の立場に立って理解を深めたい。特に本講義では木造・RC造・S造の生産技術、品質・工程・安全・原価管理の具体的内容について詳述する。これらを理解しないと、建築が現実化・成立しない。また建築生産は多職種の人々が建物の完成という行為に向かって行う共同作業であり、社会的な資産を世に生み出す責任の大きい行為でもあるということを自覚し、建築生産の基礎的な知識と技術者としての思考力を身につけてもらいたい。

学部連携演習

必修

開講年次：3年次後期

科目区分：演習

単位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**:看護学部およびデザイン学部学生を対象に、基本的な専門教育の理解の上に、両学部相互の専門性に触れさせ、学生自身の専門性を広げるとともに、異分野の人材と連携する能力を養うことを目的に両学部合同による演習を行う。両学部の学生を少人数グループに編成し、看護、デザイン相互にかかわりのあるテーマや課題を、札幌市南区の地域に見いだし、相互の学生が共同・協力して課題解決に取り組む。

■**到達目標**：①看護およびデザインの自己の専門性について理解を深める。
②相互の専門性を尊重し合い、協同して課題に取り組む姿勢を身につける。
③課題の発見・解決プロセス（課題解決プロセス）を習得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者◇COC特任教員】

◎石井 雅博・齋藤 利明・矢部 和夫・斉藤 雅也・山田 良・石田 勝也・小宮 加容子・須之内 元洋・福田 大年・三谷 篤史

◎河原田 まり子・スーディ神崎 和代・上村 浩太・清水 光子・菅原 美樹・工藤 京子・原井 美佳・藤井 瑞穂・矢野 祐美子・田仲 里江・檜山 明子

◇藪谷 祐介

■**授業計画・内容**：

第1回	オリエンテーション	第25回	プレゼンテーション準備・ポスター作成
第2回	チーム別活動（顔合わせ・役割の決定）	第26回	プレゼンテーション準備・ポスター作成
第3回	チーム別活動（テーマのディスカッション）	第27回	プレゼンテーション準備・ポスター作成
第4回～第24回	担当教員指導のもと、テーマにもとづいたチーム別活動を行います。この活動には視察・調査等、学外でのフィールドワークが含まれます。また、第18回の演習終了時に個人活動評価票を提出（第1回目）させ、中間評価を行いません。	第28回	発表準備
		第29回	全体発表
		第30回	全体発表 個人活動評価票の提出（第2回目）

■**教科書**：授業の進行により随時紹介する。また、適宜参考資料を提供する。

■**参考文献**：授業の進行により随時紹介する。また、適宜参考資料を提供する。

■**成績評価基準と方法**：成績評価は本演習の到達目標に対し、以下の観点から行ないます。

- ①：専門性の理解
- ②：協調性・積極性・交渉力・コミュニケーション力・課題に取り組む態度
- ③：提案力・企画力・実践力・課題解決過程の理解・成果産出の意義

出席日数 10% 授業への参加態度と積極性 60% 各担当教員が成績評価を行う。

成果物30% 全体発表（ポスター発表を含む）は演習担当教員全員が成績評価を行う。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業態度	○	◎	○	積極性・協調性	60
発表	◎	◎	◎	明快な説明	
課題・作品		◎	◎	明快で説得力があるか	30
出席	○	○	○		欠格条件 10

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：スタートアップ演習、各学部の専門教育科目等

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：スタートアップ演習でデザインと看護の連携プロジェクトに取り組んでから2年が経過しました。その後、専門教育を受けて研鑽を積み、今回はそれぞれが専門性を高めた上での連携となります。学部連携演習では、両学部の専門性を相互に活かし相乗効果が発揮できるよう学生諸君の積極的な取組みを期待します。また、主体的活動を行う際にも教員の指導のもと、報告・連絡・相談を欠かさないようにして下さい。

デザイン総合実習Ⅲ(空間デザインコース)

必修

開講年次：3年次後期

科目区分：実習

単 位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン基本科目、展開科目及び発展科目である総合実習Ⅰ、Ⅱと空間コース関連展開科目、発展科目を踏まえて、インテリアデザイン、建築設計、ランドスケープデザイン、環境設計、都市景観・まちづくりなどの様々な観点からの空間デザインの調査・分析と計画・設計を学ぶ。教員2名1組のゼミ形式による2つの課題、ならびに建築とランドスケープのデザインを総合提案する課題をとおり、実践的かつグローバルなデザイン能力を身につけるとともに、卒業研究に向けた準備を行う。

■**到達目標**：①企画・調査・分析力の習得
②構想力・表現力の習得
③コミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の習得

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

中原 宏・矢部 和夫・羽深 久夫・◎山田 良・斉藤 雅也・片山 めぐみ・金子 晋也

■**授業計画・内容**：

- 市街地におけるパブリックスペースをふまえた美術館の計画
 - 第1回 市街地にたつ美術館施設の計画と設計（ガイダンス・エスキス）
 - 第2回 市街地にたつ美術館施設の計画と設計（企画提案・計画・設計）
 - 第3回 市街地にたつ美術館施設の計画と設計（プレゼンテーション）
 - 第4回 講評会
- 歴史的建造物のリノベーションの提案と設計
 - 第5回 歴史的建造物のリノベーションの提案（調査・分析、設計方針の検討）
 - 第6回 歴史的建造物のリノベーションの提案（企画提案、計画・設計）
 - 第7回 歴史的建造物のリノベーションの提案（計画・設計・プレゼンテーション）
 - 第8回 講評会
- 建築デザインとランドスケープデザインのインテグレーション
 - 第9回 建築・ランドスケープの総合デザイン提案（ガイダンス・エスキス）
 - 第10回 建築・ランドスケープの総合デザイン提案（企画提案、計画・設計）
 - 第11回 建築・ランドスケープの総合デザイン提案（計画・設計）
 - 第12回 建築・ランドスケープの総合デザイン提案（計画・設計）
 - 第13回 建築・ランドスケープの総合デザイン提案（プレゼンテーション）
 - 第14回 講評会①
 - 第15回 講評会②

■**教科書**：なし

■**参考文献**：授業の中で紹介する。

■**成績評価基準と方法**：授業への参加（出席を含む20%）、取組み状況（30%）、プレゼンテーション（20%）、提出作品（30%）を総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○	積極的な姿勢	10
発表	○	○	◎	プレゼン能力と発表内容	10
課題・作品	○	◎	○	作品の充実度	50
出席	○	○	○		10
その他	◎	◎	○	制作プロセス・計画性	20

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習Ⅰ・Ⅱ、空間デザインコース関連展開科目・発展科目

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：4年次の「卒業研究」への準備となる実習のため、実習をとおり、希望する指導教員の研究領域について十分に学ぶことが重要です。

デザイン総合実習Ⅲ(製品デザインコース)

必修 開講年次：3年次後期 科目区分：実習 単 位：2単位 講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習I、IIを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、問題発現と解決策提案能力、新しい技術や情報を取り込む能力、さらに検証能力を身に付ける課題を与え、具体的な作品制作を通して、実践的なデザイン能力を身に付ける指導を行う。また、4年次の卒業研究における卒業論文の執筆をする上での研究論文執筆能力を養う。

■**到達目標**：①【デザインプロセス】製品とユーザとの対話を設計するデザインプロセスの修得
②【発想力の向上】研究成果等の裏付けに基づいたアドバンスデザインにおける発想力の向上
③【検証力の向上】ソフトウェアプロトタイプによる評価実験能力の修得
④【論文執筆能力の向上】卒業研究を執筆する上での論文の書き方の修得

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

安齋 利典・◎張 浦華・柿山 浩一郎・金 秀敬・小宮 加容子・三谷 篤史・矢久保 空遥

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション(課題テーマ、評価のポイント)
- 第2回 ターゲットユーザ(対象とするのはどんな人)
- 第3回 想定する近未来(未来における日常生活の定義)
- 第4回 コンセプト(製品を扱うとユーザはどうなるのか)
- 第5回 ユーザと製品の対話1(テキストによるインタラクション表現)
- 第6回 ユーザと製品の対話2(イラストによるインタラクション表現)
- 第7回 ユーザと製品の対話3(状態遷移図によるインタラクション表現)
- 第8回 実験計画(評価/検証すべき内容)
- 第9回 論文の書き方1(論文を分析する)
- 第10回 論文の書き方2(論文を執筆する)
- 第11回 プロトタイプ作成
- 第12回 評価実験(被験者へのモデレーション)
- 第13回 分析結果の読み取り/考察/改善案の構築
- 第14回 プロダクトプレゼンテーションとは
- 第15回 最終プレゼンテーション

■**教科書**：適宜資料を、講義サイトにて公開/配付する。

■**参考文献**：適宜資料を配付する。

■**成績評価基準と方法**：取組み姿勢、提出物(60%)、およびプレゼンテーション(30%)により評価する。(出席は2/3以上の出席を必要とする(10%))

評価方法	到達目標				評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③	到達目標④		
定期試験						
小テスト・授業内レポート						
授業態度		○	○	○	毎回の課題報告の質 論文原稿提出	60
プレゼンテーション	◎				最終プレゼンテーションにおけるプロセスの達成度を評価する	30
出席	○	○	○	○	出席率にて評価する(2/3以上の出席を欠格条件とする)	10
その他						

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I(2年次後期) およびII(3年次前期)、卒業研究(4年次通年)

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：本演習は、今後の就職活動に用いるポートフォリオの素材とすることを意識しつつ、また、4年次の卒業研究における論文執筆の際の、論文執筆能力の向上を目的とする科目である。重要度の高い実習と位置づけ、アウトプットのクオリティを上げる。毎回の経過報告を必ず行うこと。

デザイン総合実習Ⅲ(コンテンツデザインコース)

必修 開講年次：3年次後期 科目区分：実習 単位：2単位 講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるため、論理的思考プロセスとそれを具体的な表現に落とし込むプロセスを体験することで、より実践的なデザイン能力を身に付けさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。

■**到達目標**：①ポートフォリオが作成できる。
②デザイン学に関する研究論文を読んで、内容を他者に伝えることができる。
③研究の構想・設計・提案の試みができる。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎石井 雅博・福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション／ポートフォリオ：制作（1）：構想・設計／アイデアスケッチ
- 第2回 ポートフォリオ：制作（2）
- 第3回 ポートフォリオ：制作（3）
- 第4回 ポートフォリオ：品評会
- 第5回 コンテンツデザイン研究1：論文紹介1（前半）
- 第6回 コンテンツデザイン研究1：論文紹介2（後半）
- 第7回 コンテンツデザイン研究1：研究計画構築1（シーズ探索とアイデア創出）
- 第8回 コンテンツデザイン研究1：研究計画構築2（プレゼンテーションの準備）
- 第9回 コンテンツデザイン研究1：研究計画構築3（プレゼンテーション）
- 第10回 コンテンツデザイン研究2：構想・設計／アイデアスケッチ
- 第11回 コンテンツデザイン研究2：試作（1）
- 第12回 コンテンツデザイン研究2：中間プレゼンテーション
- 第13回 コンテンツデザイン研究2：試作（2）
- 第14回 コンテンツデザイン研究2：試作（3）
- 第15回 コンテンツデザイン研究2：最終プレゼンテーション／リフレクション／まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：授業の進行により随時紹介する。また、適宜参考資料を提供する。

■**成績評価基準と方法**：実習への取り組み姿勢（20%）／発表（30%）／課題・作品（50%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度			○	積極的な姿勢	20
発表	○	○	○	わかりやすく丁寧な発表を心がけること	30
課題・作品	◎	◎	◎	課題の意図を理解し、実現できていること	50
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：本講義は、デザイン総合実習1、デザイン総合実習2と関連して習得すること。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：デザイン総合実習の最終段階として、論理的思考と表現能力の高いレベルでの融合を目指し、積極的に受講することを期待します。

デザイン総合実習Ⅲ(メディアデザインコース)

必修

開講年次：3年次後期

科目区分：実習

単 位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための制作課題を与え、具体的な作品制作を通してより実践的なデザイン能力を身に付けさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。様々な企画立案のプロセスを通して視覚伝達デザインの機能を探る個別のゼミ指導を行う。

■**到達目標**：①視覚伝達デザインにおける情報の収集・整理、視覚化の手法を、タイプフェースデザイン・VI計画・フローチャートデザイン・広告企画などを通して理解し、提出作品に反映させる。②ブランディングの視点からオリジナル商品群の企画開発をテーマとして取り上げ、市場リサーチ～業種設定～店舗デザイン～パブリシティ計画という一連のプロセスを通して、社会の中で機能するデザインとしての提案およびプレゼンテーションをおこなう。

■**担当教員**：

吉田 和夫

■**授業計画・内容**：

《第1～7回》情報の視覚化と広告企画デザイン

- 第1回 タイプフェースと視覚情報-1 (グループ) オリジナルタイプフェースによるカレンダー企画
- 第2回 タイプフェースと視覚情報-2 (グループ) 企画と月別イメージ
- 第3回 タイプフェースと視覚情報-3 (グループ) タイプフェースデザイン制作
- 第4回 タイプフェースと視覚情報-4 (グループ) 中間プレゼ
- 第5回 タイプフェースと視覚情報-5 (グループ) タイプフェースデザイン制作
- 第6回 タイプフェースと視覚情報-6 (グループ) タイプフェースデザイン制作
- 第7回 タイプフェースと視覚情報-7 (グループ) プレゼンテーション/展示用パネルアップ

《第8～15回》ブランディングの手法としてのビジュアルデザイン

- 第8回 デザインとブランディング-1 ガイダンス
- 第9回 デザインとブランディング-2 (グループ) 対象となる商品群の設定/市場リサーチ
- 第10回 デザインとブランディング-3 (グループ) 参考事例の特性抽出/報告書作成
- 第11回 デザインとブランディング-4 (グループ) ビジュアル アイデンティティ企画
- 第12回 デザインとブランディング-5 (グループ) キービジュアルとメディア別広告展開
- 第13回 デザインとブランディング-6 (グループ) 企画、制作物のまとめ
- 第15回 デザインとブランディング-7 (グループ) プレゼンテーション/展示用パネルアップ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：授業中に適宜指示する

■**成績評価基準と方法**：プレゼンテーション、制作物評価、全体評価

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度			グループ学習時は出席日数をもとに授業への参加姿勢を評価する。	10
発表	○	◎	コミュニケーション能力	30
課題・作品	◎	◎	①情報の収集・整理、視覚化に至るプロセスの整合性および独創性。 ②リサーチ～企画～提案に至るプロセスの整合性および独創性。 ※①50%+②50%の比率 ※課題の提出は必須	60
出席		◎	2/3以上の出席	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習Ⅰ、デザイン総合実習Ⅱ、広告デザイン、編集メディアデザイン

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：身近なメディアで見られる模様や図形そして配色、また、文字やイラストレーションなどをデザインの視点で観察し、その形状に埋め込まれたメッセージを理解することで、自らのデザインの幅を広げて欲しい。

デザイン総合実習Ⅲ(メディアデザインコース)

必修

開講年次：3年次後期

科目区分：実習

単位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習I、IIを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための制作課題を与え、具体的な作品制作を通してより実践的なデザイン能力を身に付けさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。アート制作系の個別のゼミ指導を行う。

■**到達目標**：①自己のアイデンティティを社会との関係の中から考察するアートを習得する。
②表現における概念の構築と技法を習得する。
③プレゼンテーション方法や展示における空間構成を習得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎上遠野 敏

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション、フォト・ルポルタージュ1（レクチャー、構想）
- 第2回 フォト・ルポルタージュ2（構想）
- 第3回 フォト・ルポルタージュ3（現地取材）
- 第4回 フォト・ルポルタージュ4（現地取材）
- 第5回 フォト・ルポルタージュ5（作品構想の発表と意見交換）
- 第6回 フォト・ルポルタージュ6（プレゼン作成）
- 第7回 フォト・ルポルタージュ7（プレゼンテーション、展示）
- 第8回 行為と記録によるビジュアルブック1（レクチャー、構想）
- 第9回 行為と記録によるビジュアルブック2（作品構想の発表と意見交換、制作方法の検討）
- 第10回 行為と記録によるビジュアルブック3（制作：行為を記録）
- 第11回 行為と記録によるビジュアルブック4（制作：行為を記録）
- 第12回 行為と記録によるビジュアルブック5（制作：整理分類）
- 第13回 行為と記録によるビジュアルブック6（編集、解説、装丁、製本かデジタル化）
- 第14回 行為と記録によるビジュアルブック7（プレゼンテーション、展示）
- 第15回 全体総括

■**教科書**：なし

■**参考文献**：適宜授業中に指示する。

■**成績評価基準と方法**：プレゼンテーション、作品の評価など総合的に評価する。（出席15%、プレゼンテーション15%、作品70%）

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表			◎	熱心な取り組み	15%
課題・作品	◎	◎		課題作品の内容	70%
出席	○	○	○	2/3以上の出席が必要 出席回数×1点	15%
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I、II、現代芸術論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

デザイン総合実習Ⅲ(メディアデザインコース)

必修

開講年次：3年次後期

科目区分：実習

単位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱのほか専門教育を踏まえ、知識・技術を発展させるため、具体的な企画制作を通してより実践的なデザイン能力を身に付け、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。特に、商品開発企画、サービス企画、プロモーション企画、番組企画などの企画デザインに関する企画作成を行なう。

■**到達目標**：(1) 社会調査およびデータ分析の方法について理解する。
(2) 企画立案、企画書の作成および企業等へのプレゼンテーション

■**担当教員**：

武田 巨明

■**授業計画・内容**：

- 第1回 アイデア会議：発想、ブレインストーミング
- 第2回 企画概要作成、コミュニケーション戦略作成
- 第3回 情報収集、アンケート作成
- 第4回 情報収集、アンケート作成・調査
- 第5回 情報分析、アンケート集計
- 第6回 企画書作成
- 第7回 プレゼンテーション
- 第8回 ガイダンス
- 第9回 アイデア会議：発想、ブレインストーミング
- 第10回 企画概要作成、コミュニケーション戦略作成
- 第11回 情報収集、アンケート作成
- 第12回 情報収集、アンケート作成・調査
- 第13回 情報分析、アンケート集計
- 第14回 企画書作成
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：特に指定しない。

■**参考文献**：適宜、資料などを配布する。

■**成績評価基準と方法**：授業態度20%、課題50%、出席30%。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
授業態度	○	○	積極的な意見交換	20
課題・作品		○		50
出席	○	○	2/3以上の出席	30

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：適宜、現地調査、企業などとのミーティングを行なう。日頃から、新聞等により社会の動きに関心を持ち情報収集に努めること。

デザイン総合実習Ⅲ(メディアデザインコース)

必修

開講年次：3年次後期

科目区分：実習

単 位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱを踏まえ、これまでの知識・技術を発展させるための具体的な作品制作を通して、より実践的なデザイン能力を身に付ける。併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。

近年、重要視されている映像と音響を使用した空間の構築を念頭に、デジタル機器や様々なプログラミングの基礎的な知識の習得を目標とし、様々な表現空間の構築の実践を行う。

■**到達目標**：①様々なサウンドアンドビジュアル機器の習得を通して、音映像表現の方法を探る
②サウンドアンドビジュアル空間の企画、方法を習得し、その実践を通して多様な空間表現を学ぶ

■**担当教員**：

石田 勝也

■**授業計画・内容**：

<1～7週 サウンドアンドビジュアル機器と>

- 第1回 映像と音響そして空間の関連性について(オリエンテーション)
- 第2回 サウンドアンドビジュアル インタラクションにおける基礎知識
- 第3回 サウンドアンドビジュアル機器基礎講座1(様々なデジタル楽器)
- 第4回 サウンドアンドビジュアル機器基礎講座3(ビデオミキサー等映像機器)
- 第5回 サウンドアンドビジュアル機器基礎講座4(VJソフト使用法「VDMX」「GrandVJ」)
- 第6回 サウンドアンドビジュアル機器基礎講座5(Max、Processing等クリエイティブコーディング入門)
- 第7回 サウンドアンドビジュアル機器基礎講座5(MIDI、OSCを使ったコンピュータやタブレットへの連携)

<8～15週 サウンドアンドビジュアル空間の実践>

- 第8回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 1(実例紹介)
- 第9回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 2(企画1)
- 第10回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 3(企画2)
- 第11回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 4(参考空間リサーチ)
- 第12回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 5(空間構築の準備1)
- 第13回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 6(空間構築の準備2)
- 第14回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 7(空間構築の実践)
- 第15回 サウンドアンドビジュアル空間の構築 8(総括)

■**教科書**：なし

■**参考文献**：2061:A Max Odyssey ノイマンピアノ(赤松正行+佐近田展康)
Processing:ビジュアルデザイナーとアーティストのためのプログラミング入門
(ベン・フライ、ケイシー・リース、中西泰人、安藤幸央、澤村正樹、杉本達應)

■**成績評価基準と方法**：実習過程での制作課題の個別評価と総合評価による。

プレゼンテーション評価、出席、レポートなど

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○	○	各回の課題への理解と企画力、展開能力	20
発表	◎	◎	コミュニケーション能力	40
課題・作品	◎	◎	課題に対しての展開能力と独創性、社会性	40
出席			2/3以上の出席	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：メディアデザイン論、メディア文化史、知的財産権論、ブランド構築、メディア芸術論、出版メディアデザイン

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：電子楽器や映像機器を実際に触りながら、サウンドとビジュアルの連携とは何かを考えていきます。様々な「もの」や「こと」に興味を持ってきて下さい。なお、前・後半の内容については、別々に受けても問題ない内容とします。

デザイン総合実習Ⅲ（メディアデザインコース）

必修

開講年次：3年次後期

科目区分：実習

単位：2単位

講義時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習I、IIを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、知識・技術を発展させるための制作課題を通じて実践的デザイン能力を身に付ける。併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。特に、自発的テーマ設定に基づくメディア表現のプロセスを重視し、アイデア段階から具体的成果物に至るまでの思考や手法について支援を行う。前半は、DIY的発想にもとづく実験的プロジェクト（研究調査／活動／パフォーマンス／作品）を具現化し、何らかのメディアを通じて発表することに挑戦する。後半は、様々な写真表現とその方法論を参照しながら、撮影対象に向き合い、プリントで魅せる写真表現に挑戦する。スマホで即興的に撮影・シェアされるのがファストフォトグラフだとすれば、スローフォトグラフである。

■**到達目標**：①自発的なテーマ設定ができる
②設定テーマに関連する先行事例・歴史・表現手法・技術の調査ができる
③制作・研究手法の基礎的な理解（調査、実験・検証、展示・発表）

■**担当教員**：

須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

<第1～7回>

テーマ：DIYの実験

第1回 ガイダンス、レクチャ（制作研究の方法論、論文研究の方法論）

第2回 レクチャ、ディスカッション

第3回 構想プレゼン、ディスカッション

第4回 制作、著述、ディスカッション

第5回 制作、著述、ディスカッション

第6回 制作、著述、ディスカッション

第7回 プレゼンテーション・展示

<第8～15回>

テーマ：写真表現 — スローフォトグラフ

第8回 ガイダンス、撮影ワークショップ

第9回 レクチャ、現像・加工ワークショップ

第10回 構想プレゼンテーション、ディスカッション

第11-12回 制作、ディスカッション

第13回 レクチャ、プリントワークショップ

第14回 制作、ディスカッション

第15回 プレゼンテーション・展示

■**教科書**：なし

■**参考文献**：<第1～7回> 「スペクタクルの社会」など。授業中に適宜紹介する。
<第8～15回> 「現代写真論」シャーロット・コットン、晶文社、2010など。

■**成績評価基準と方法**：授業内課題60%、授業態度・発表40%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業態度	○		○	積極的姿勢	10%
発表	◎	◎	○	独創性	30%
課題・作品		◎	◎	プロセスの整合性 独創性	60%
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I、II、卒業研究

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：各自がアイデアを持ち寄り、アイデアのブラッシュアップ、テーマ設定をずるところから始めます。毎回の授業を有意義に行うため、準備、調査、制作を率先して行う気概が必要です。

建築設備計画

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：建築設備は、建築内部に住むヒトの環境（光・熱・空気・水の流れ）を調整するための電氣的・機械的仕掛けで、本来、建築や都市におけるエネルギーの流れや物質の循環として計画を行なう必要がある。本講では、建築の空気調和、電気・情報、給排水衛生の設備計画にかかわる基礎知識を習得し、それに基づいて実際の住宅や事務所建築で実施例、省エネルギー計画について理解を深める。演習では、各家庭のエネルギー（電力）使用量を予想し、使用実態と照らし合わせながら、省エネルギー性と快適性について学ぶ。

■**到達目標**：①建築環境システムの構成要素としての建築設備についての理解を深める。
②建築の省エネルギー性とヒトの快適性を満足する関係を体感し、理解する。
③建築の省エネルギー計画を作成することができる。

■**担当教員**：

斉藤 雅也

■**授業計画・内容**：

- 第1回 建築環境・設備デザインの可能性（国内外の環境建築紹介）
- 第2回 建築設備の基礎知識1（入れ子構造、エネルギーの流れ・物質循環）
- 第3回 建築設備の基礎知識2（熱力学の基礎、ヒートポンプの原理）
- 第4回 建築設備の基礎知識3（パッシブソーラーシステム）
- 第5回 各家庭でのエネルギー使用実態に関する演習課題【演習】
- 第6回 空気調和設備1（空気調和の概要、湿り空気線図、暖冷房システム）
- 第7回 空気調和設備2（空調負荷・熱搬送システム・換気システム）
- 第8回 電気設備1（照明の基礎、昼光照明・電灯照明システム）
- 第9回 電気設備2（電気・電力設備、通信情報設備システム、昇降システム）
- 第10回 建築設備を理解するための演習課題【演習】
- 第11回 給排水設備1（建築と水環境）
- 第12回 給排水設備2（給水・給湯設備、排水設備）
- 第13回 給排水設備3（雨水利用システム、衛生設備）
- 第14回 建築と省エネルギー（省エネルギー基準）
- 第15回 大学キャンパスの省エネルギー計画の作成【演習】

■**教科書**：「設計のための建築環境学 日本建築学会編（彰国社）」
その他、必要に応じて資料を配布する。

■**参考文献**：「建築設備学教科書（彰国社）」

■**成績評価基準と方法**：学期末試験（50%）、演習課題（35%）、出席（15%）、授業態度（5%）で評価する。原則、遅刻は減点対象（2回の遅刻で1回の欠席とカウントする）とする。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	論述問題60% 算術問題40%	50
授業内演習	◎	◎	◎	上記の演習内容	30
授業態度	○	○	○		5
発表					
課題	◎	◎	◎	授業外演習(授業内演習と一体で評価)	(30)
出席	○	○	○	2/3以上の出席(欠格条件)	15
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：工学基礎、空間デザイン論、環境計画論、デザイン総合実習I～Ⅲ、寒冷地デザイン論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

住宅論

選 択

開講年次：4 年次前期

科目区分：講 義

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：住宅建築について、戦後日本での変遷を軸に論じる。文献や事例からそれらの空間概念と時代背景、場所論、風土論などから考察する。また、建築物としてみる住宅に限らず、広く住まいや場、自己のアイデンティティの拠り所としての観点にも触れていく。

■**到達目標**：①戦後日本の住宅建築の変遷と時代背景に学ぶ。
②住まいや場所のアイデンティティについて考察する。
③居住空間と身体の関係について考察する。

■**担当教員**：

山田 良

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 住宅にまつわる諸概念
- 第 2 回 戦後日本の住宅建築の変遷①
- 第 3 回 戦後日本の住宅建築の変遷②
- 第 4 回 戦後日本の住宅建築の変遷③
- 第 5 回 場のアイデンティティと住まい①
- 第 6 回 場のアイデンティティと住まい②
- 第 7 回 住宅を考える（ショート課題①）
- 第 8 回 住宅と地域性①
- 第 9 回 住宅と地域性②
- 第10回 芸術と住まい①
- 第11回 芸術と住まい②
- 第12回 住宅を考える（ショート課題②）
- 第13回 身体と空間
- 第14回 開放性と混在—集合住宅
- 第15回 住宅を考える（ショート課題③）

■**教科書**：適宜資料を配布するため、特定の教科書は使用しない。

■**参考文献**：講義内で適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
レポート・授業内課題	◎	◎	◎	用語の理解と内容の論説	50
授業態度	◎	◎	◎	授業への積極的な参加	50
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習1（空間デザインコース）、空間デザイン論、近現代建築史など

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：戦後日本の近代住宅建築の変遷からはじまり、ひろく空間や場、身体からの観点にも触れていきます。

ロボティクス

選 択

開講年次：4 年次前期

科目区分：講義＋演習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：ロボティクス(Robotics)は、インテリジェントに機能する工学システムの創造であり、メカトロニクスにおける先進的な成果を取り入れ、融合させて、次世代の社会生活基盤となりうるシステムを構築することを目的とした学問領域である。ここでは、ロボットの動きを規定する回転・旋回運動及び伸縮動作機構の基本原理を解説する。また、関節を駆動/停止させるモータドライバの特性などを解説し、最後に様々なロボットコンポーネントを用いてロボットの実動モデルを制作することにより、ロボットについての理解を深める。

■**到達目標**：①ロボットのメカニズムを理解し、ロボットの動きをデザインするための基礎知識を習熟する。
②ロボット制作実習を通して、ロボットの動きや機能を実現する技能を身につける。また、制作したロボットについて、プレゼンテーションを行う。
③グループワークによりロボットを制作する課題を通じて、高度なコミュニケーション能力を高めるとともに、グループワークにおいても自分の個性を積極的に発揮する能力を養う。

■**担当教員**：

三谷 篤史

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 ロボティクス概論
- 第 2 回 ロボットの動きを規定するメカニズム
- 第 3 回 演習：機械要素の設計・制作実習
- 第 4 回 最新のロボット技術の動向
- 第 5 回 実習（ロボット制作実習課題の説明実習・アイデア展開）
- 第 6 回 実習（アイデア展開・アイデアスケッチ）
- 第 7 回 実習（実現性確認、改善提案）
- 第 8 回 中間報告会（プレゼンテーション）
- 第 9 回 実習（モックアップ制作、プロトタイプシミュレーション）
- 第10回 実習（モックアップ制作、プロトタイプシミュレーション）
- 第11回 実習（部材制作1）
- 第12回 実習（部材制作2）
- 第13回 実習（組み立て）
- 第14回 実習（動きのデザイン）
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：必要に応じて適宜紹介する。

■**参考文献**：有本卓『ロボティクス概論』（コロナ社：978-4339045123）

■**成績評価基準と方法**：制作課題に関する成果作品とそのポートフォリオおよびプレゼンテーションをもって判定する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○			積極的に取り組んでいるか	20%
発表		○		第三者に理解できる内容となっているか	20%
課題・作品		◎		実動モデル	40%
出席				2/3以上	欠格条件
その他			○	作品やプレゼンテーションにおいて個性を発揮したか	20%

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：プロトタイプシミュレーションI、メカトロニクス、感性インタラクションデザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：ここでの課題は、数人のグループで1つのロボットを完成させることである。それぞれの学生が、これまでに培ってきた様々な技術を駆使して、ユニークなロボットを制作すること。グループワークによる制作を行うため、無断欠席するとグループの他のメンバーに迷惑がかかる場合があるので留意すること。

ヒューマンケア機器デザイン

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：ヒューマンケア機器とは医療、介護、育児などの支援を必要とするヒューマンケアのための機器のことである。授業では、障がい者だけでなく高齢者から子どもまで幅広いユーザの中から対象を設定し、その対象者が生活の中で必要とするヒューマンケア機器について課題抽出を行い、その改善策として最適な機器のデザインを提案する。

■**到達目標**：①行動・動作について細かく分析し、問題発見をする。
②ユーザの特性を十分に理解し、発見した問題点に対する改善策を提案する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

安齋 利典・張 浦華・◎小宮 加容子

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 課題説明
- 第 2 回 現状調査
- 第 3 回 調査結果の分析1
- 第 4 回 調査結果の分析2
- 第 5 回 問題点の整理
- 第 6 回 アイデア展開
- 第 7 回 デザインコンセプトの立案
- 第 8 回 モデル製作1
- 第 9 回 モデル製作2
- 第10回 モデル製作3
- 第11回 モデル製作4
- 第12回 評価実験
- 第13回 評価実験結果の検討、デザイン修正
- 第14回 プレゼン資料作成
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：作成資料を適宜配布する

■**参考文献**：適宜紹介する

■**成績評価基準と方法**：授業態度（40%程度）、課題発表（20%程度）、課題成果（40%程度）を総合的に判断し成績を判定する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
授業態度	○	○	積極的な姿勢	40
発表	○	○	明快さ、説得力	20
課題・作品	○	○	完成度、新規性	40
出席			2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：ヒューマンファクターズ、ヒューマンファクターズ入門、ユニバーサルデザイン論、デザイン総合実習I、II、III

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：さまざまなユーザの特性について理解し、機能性とデザイン性の両面を考慮した新しいヒューマンケア機器のデザインを提案して欲しい。

デジタル音響デザイン

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：映像やアニメーションなど、時間軸の中で画像が動くことによって、必然的に音による表現も必要となる。動画に対応したサウンドや効果音等について、サンプリングやリミックスによる音響表現を学ぶ。多数の事例を紹介し、音響が映像に与える影響や効果について理解を促し、デジタルコンテンツの中でも広域な表現分野である「音」のデザインを習得する。

■**到達目標**：①ネット社会における音響表現について理解する。
②サウンドシンセシスの基礎について理解する。
③指定されたサウンドファイルを作成、提出できる。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

伊藤 博之・◎久保 壽光

■**授業計画・内容**：

第1回	オリエンテーション	(久保)
第2回	DAWとは？ 音律史～DAWオペレート	(久保)
第3回	DAW演習： ハイブリッドコードでミニマルを作る	(久保)
第4回	DAW演習： BPM変化でメロディラインを作る	(久保)
第5回	DAW演習： フィールドレコーディングでコンクレートを作る	(久保)
第6回	DAW演習： 時間を歪める（タイムワープ、オーディオワープ、スライス）	(久保)
第7回	視覚の音響化① 図形楽譜を書く	(久保)
第8回	視覚の音響化② 図形楽譜を演奏する	(久保)
第9回	音響の視覚化① FFT概論	(久保)
第10回	「サンプリングとボーカロイド」	(伊藤)
第11回	「音楽と著作権」	(伊藤)
第12回	音響の視覚化② EQ～フォルマント～個体共鳴	(久保)
第13回	DAW演習： 指向性と理想音源～サラウンド	(久保)
第14回	DAW演習： 空間と場所（音楽理論史と再生空間の共軌性～Reverb）	(久保)
第15回	DAW演習： 音響～ノイズ（環境ノイズ、服飾ノイズ、テクノイズ）	(久保)

■**教科書**：特にありません。

■**参考文献**：「音楽社会学」マックス・ウェーバー（著）、安藤英治（翻訳） 創文社
「音楽記号学」ジャン＝ジャック・ナティエ（著）、足立美比古（翻訳） 春秋社

■**成績評価基準と方法**：提出課題100%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表					
課題・作品	◎	◎	◎	仕様に沿っていること。	100
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

ネットワークシステムデザイン

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：インターネットという巨大なシステム基盤の基本的なしくみと現代の IT 社会において扱われている情報・コンテンツ・サービスについて理解することを目的とします。ネットワークに関する基本的な知識を習得し、簡単なネットワーク設計を行います。また、サーバやクライアントを設定してネットワークシステムを実際に構築し、ネットワークシステムについての理解を深めます。

■**到達目標**：①ネットワークシステムの基本事項について理解すること。
②ネットワークシステム設計において、基本的な知識を活用して、ネットワークやサーバを構築できること。

■**担当教員**：

大淵 一博

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション／情報数学（記数法）
- 第 2 回 情報数学（情報量・色彩表記）／UNIXとターミナル
- 第 3 回 正規表現
- 第 4 回 情報数学・正規表現 小テスト
- 第 5 回 ネットワークシステムのしくみ①（IPアドレス）
- 第 6 回 ネットワークシステムのしくみ②（ドメイン・Ethernet）
- 第 7 回 ネットワークシステムのしくみ③（ハードウェア）
- 第 8 回 ネットワークシステムのしくみ④（無線LAN・プロトコル・セキュリティ）
- 第 9 回 ネットワークシステム設計小テスト

	[Aグループ]	[Bグループ]
第10回	調査・レポート作成	ネットワーク構築演習
第11回	//	//
第12回	//	//
第13回	ネットワーク構築演習	調査・レポート作成
第14回	//	//
第15回	//	//

■**教科書**：教科書は使用しません。適宜資料を配布します。

■**参考文献**：『キタミ式イラストIT塾 ITパスポート 平成27年度 CBT対応』（技術評論社）、
『図解雑学 インターネット』（ナツメ社）、『図解雑学 TCP/IPネットワークとイーサネット』（ナツメ社）、
『Macでサーバー! 2400円ではじめるOS X Server活用ガイド』（マイナビ）

■**成績評価基準と方法**：小テスト、レポート、出席状況、授業態度を総合的に評価します。出席数が全体の2/3に満たない場合には、単位が認められません。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
小テスト・授業内レポート	◎	◎	授業内容のポイントを理解していること。	80
授業態度	○	◎	ネットワーク構築演習時に、積極的に作業を行なっていること。	20
出席			2/3以上の出席。遅刻、欠席は全体の評価から減点します。	

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：情報リテラシーI、情報リテラシーII、工学基礎

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：第10回以降のネットワーク構築演習に関しては、使用機器数の関係から、2グループ制で実施します。また、同様の理由から受講制限（本科目が必修となっている学生に限る）を行います。

コンテンツ流通技術

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：講義 + 演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：ラジオ、ポッドキャスト、テレビ、ストリーミングなど、コンテンツの放送配信のためのフォーマットを検証しながら、インターネット、デジタルメディアの特性、コンテンツ流通モデルのマネジメントといった、情報配信に関する基本的知識を学びます。また、商用／非商用の相違、コンテンツ配信の権利、著作権やクリエイティブコモンズライセンスといった、映像メディア配信を行なう際に特有のキーワードについても理解します。具体的な配信プロジェクトの構築を通じて、コンテンツの受け手との関係構築マネジメントなどについても学びます。

■**到達目標**：①デジタルメディア時代のコンテンツ流通の複雑さを分析できるようになること。
②UGC（User Generated Content）の趨勢や、コンテンツの受け手との関係構築マネジメント(CRM)など、コンテンツの流通ネットワークの状況について理解を深める。
③多様化した配信方法に必要な技術・機材等の基礎知識の習得を目指す。
④本講義で学んだクリエイティブ分野において、自分の得意な専門スキルを見つける。

■**担当教員**：

石田 勝也

■**授業計画・内容**：

- 第1回 様々なメディアにおける配信事例の紹介とその意義の考察1
- 第2回 様々なメディアにおける配信事例の紹介とその意義の考察2
- 第3回 様々なメディアにおける配信事例の紹介とその意義の考察3
- 第4回 配信技術機器等、使用機材の紹介
- 第5回 事前調査とプロジェクト立案1
- 第6回 事前調査とプロジェクト立案2
- 第7回 プロジェクト企画発表
- 第8回 素材準備、配信スタジオ等の設置計画1
- 第9回 素材準備、配信スタジオ等の設置計画2
- 第10回 素材準備、配信スタジオ等の設置計画3
- 第11回 プロジェクト進捗状況についてのプレゼンテーション
- 第12回 素材準備、配信スタジオ等の設置計画2
- 第13回 課題発表1
- 第14回 課題発表2
- 第15回 最終講評

■**教科書**：なし

■**参考文献**：授業時に適宜配布

■**成績評価基準と方法**：課題、プレゼンテーション、授業態度により総合的に評価します

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度			○	積極的な姿勢。	10
発表			◎	独創性と再現性	30
課題・作品		◎	◎	完成度	60
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：放送メディアデザイン、メディア芸術論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：コンテンツを配信する際の技術はメディアの特性をいかに理解し、その特性を踏まえたコンテンツの企画制作を行うかが重要です。本講義ではコンテンツ制作だけではなく最終アウトプットに必要な機材や技術等の知識の習得も行います。

放送メディアデザイン

選 択

開講年次：4 年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：音声や映像を不特定多数に配信する放送メディアは、多様な形態に拡張している。放送技術と視聴文化の歴史と現状を理解し、今日の放送メディアの可能性と展望を理解する。テレビジョンからインターネットやデジタルサイネージまで多様な放送形態と技術を概観し、従来の放送局モデルとはことなる「パブリック」な映像コンテンツの企画を立案する。グループでデジタル・ストーリーテリングの手法を用いた人物描写ドキュメンタリーを企画、制作する。

■**到達目標**：

- ①放送メディアの成り立ちと歴史、文化を理解する。
- ②デジタル・ストーリーテリングの手法と制作プロセスを理解する。
- ③ドキュメンタリーの企画制作を通じて、制作マネジメント能力を獲得する。

■**担当教員**：

石田 勝也

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション。放送メディアデザインの射程。多様な放送形態。
- 第 2 回 デジタル・ストーリーテリングの解説。個人テーマ設定。
- 第 3 回 映像作品鑑賞（1）。
- 第 4 回 個人テーマ映像上映。
- 第 5 回 グループ企画課題説明。グループ企画立案。
- 第 6 回 映像作品鑑賞（2）。
- 第 7 回 企画立案発表。
- 第 8 回 ドキュメンタリー対話ワークショップ。
- 第 9 回 グループ映像制作（1）。
- 第10回 グループ映像制作（2）。
- 第11回 映像編集、ポストプロダクション。
- 第12回 映像上映（1）。
- 第13回 映像上映（2）。
- 第14回 上映ふり返り。
- 第15回 まとめ。

■**教科書**：なし

■**参考文献**：授業時間に適宜指示する。

■**成績評価基準と方法**：課題、プレゼンテーション、授業態度により総合的に評価する（作品60%、レポート30%、授業態度10%）

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	○	○	○	課題に取り組む姿勢と到達目標への達成度。	30
授業態度	○	○	○	積極的な授業態度。	10
発表					
作品		◎	◎	企画と内容の独創性と完成度。	60
出席					
その他					2/3以上の出席が必須

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：コンテンツ流通技術、メディア芸術論、メディアビジネス、デジタル映像史、デジタルアーカイブ

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：企画制作にあたって外部の取材対象社との交渉が必要になります。放送がつくりだす配信者と視聴者の関係の将来像を考えていきましょう。

デザインマネジメント

選 択

開講年次：4 年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：デザインマネジメントとは、製品を例とすれば狭義では「製品デザインのマネジメントであり、製品企画、設計要件、市場要求を基に、デザインをまとめ、製品化フォローを行うこと」である。広義においては「デザインの機能と能力を活かし、ヒト、モノ、カネ、情報という経営資源を使い、企業目的を実現するための経営管理である」となる。講義とグループワークの演習を通してこれらについて学び、デザインマネジメント力を習得することを狙いとする。

■**到達目標**：①デザインマネジメントの全体像の理解
②デザインプロジェクトをマネジメントしていく能力の習得
③グループワークを通じた役割分担による、具体的提案の精度向上

■**担当教員**：

安齋 利典

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション、デザインとマネジメントについて
- 第 2 回 狭義と広義のデザインマネジメント
- 第 3 回 プロジェクトマネジメントとマネジメントシステム
- 第 4 回 HCDプロセスと対象テーマ設定
- 第 5 回 利用状況の把握と明示
- 第 6 回 ユーザーと組織の要求事項の明示
- 第 7 回 解決策の作成 1
- 第 8 回 解決策の作成 2
- 第 9 回 解決策の作成 3
- 第 10 回 解決策の収斂
- 第 11 回 要求事項に対する評価
- 第 12 回 体験学習 1
- 第 13 回 体験学習 2
- 第 14 回 まとめとプレゼンテーション準備
- 第 15 回 プレゼンテーションと評価

■**教科書**：なし

■**参考文献**：「プロダクトデザイン—商品開発に関わる全ての人へ」/日本インダストリアルデザイナー協会編(株式会社ワークスコーポレーション)
「デザインマネジメント入門」/長沢 伸也、岩谷 昌樹、佐藤 典司、岩倉 信弥、中西 元男(京都新聞出版センター)
「デザインマネジメント」/坂下 清、鶴田 剛司、竹末 俊昭、佐藤 典司(有限会社白樺工芸)

■**成績評価基準と方法**：毎回の授業内容をまとめたレポート等（300文字程度）30%、授業態度10%、発表10%、作品（提案）20%、出席30%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	◎	○		毎回の授業のレポート等	30%
授業態度	◎	○			10%
発表		◎			10%
作品		○	◎		20%
出席				2/3以上の出席(欠格条件)	30%
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：製品デザイン論、デザイン総合実習I～III

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：これまで学んできたデザインの知識と方法を統合すべく、演習を通してデザインマネジメントを体得し、卒業研究や就職活動に役立つように授業を活用していただきたい。

起業論

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：これからの社会におけるデザインの役割について知識を深め、それに関わる職業や働き方の選択肢のひとつとしての「起業」について、実例を交えながら学ぶ。

■**到達目標**：①なぜ働くのかを理解する。
②どこで、どのように働くのかを理解する。
③自分の働き方を見つける。

■**担当教員**：

小林 元

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 どうして働くのか？ どうやって働くのか？
- 第3回 「新しい」働きかたについて～起業と企業～
- 第4回 経営者の話を聞こう①
- 第5回 これからの社会とデザインと仕事
- 第6回 経営者の話を聞こう②
- 第7回 新たな価値をつくりだすこと。
- 第8回 経営者の話を聞こう③
- 第9回 地域に根ざして働くこと。
- 第10回 経営者の話を聞こう④
- 第11回 地域を超えて働くこと。
- 第12回 経営者の話を聞こう⑤
- 第13回 実習：調査
- 第14回 実習：企画
- 第15回 実習：プレゼンテーション

■**教科書**：教科書は使わず、必要に応じて資料を配布。

■**参考文献**：Studio Culture / Adrian Shaughnessy
How to be a graphic designer without losing your soul / Adrian Shaughnessy

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験			◎		40
小テスト・授業内レポート					
授業態度	◎	○	○	積極的な姿勢	30
発表			◎		
課題・作品			◎		30
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

デザイン英語

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：共通教育科目における英語教育を踏まえ、学生が将来、さまざまなデザイン活動の場で触れることになる専門用語や英文等が理解できるように、デザインにかかわる英語文献や専門雑誌等を用いながらデザイン英語について学ぶ。さらに、デザインに関する英語論文を読み、内容を理解し、それを日本語で発表する力を習得する。

■**到達目標**：①英語でデザインに関する文献を読解できる。
②英語のデザインに関する文章を日本語で要約できる。
③英語のデザインに関する文章を理解し、背景知識を調査し日本語で発表できる。

■**担当教員**：

松井 美穂

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 英語デザイン文献を読む①
- 第3回 英語デザイン文献を読む②
- 第4回 英語デザイン文献を読む③
- 第5回 英語デザイン文献を読む④
- 第6回 英語デザイン文献を読む⑤
- 第7回 英語デザイン文献を読む⑥
- 第8回 デザインに関する英語論文を読む①
- 第9回 デザインに関する英語論文を読む②
- 第10回 デザインに関する英語論文を読む③
- 第11回 デザインに関する英語論文を読む④
- 第12回 デザインに関する英語論文を読む⑤
- 第13回 英語でデザイン関連の調査を行う①
- 第14回 英語でデザイン関連の調査を行う②
- 第15回 各自のデザイン関連調査プロジェクト発表

■**教科書**：教科書は使わず、毎回資料を配布します。

■**参考文献**：授業中に必要に応じて紹介します。

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
課題・発表	◎	◎	◎		50%
小テスト/クイズ	○	○			50%
出席				3分の2以上の出席	欠格条件

◎より重視する ○重視する 空欄:評価に加えず

■**関連科目**：英語に関する全ての科目

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：授業で使う資料に関する予習と資料背景調査が必要です。授業には、辞書を持参してください。

構造力学Ⅱ

選 択

開講年次：4年次前期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：「構造力学」で履修した構造物内の力の流れ、発生する応力およびその計算方法をベースに、断面の性質・構造物の変形・不静定構造の解法（たわみ角法、固定モーメント法）を理解する。また、実際の構造設計のプロセスを理解する。なお、本講は建築士試験受験のための指定科目である。

■**到達目標**：①部材断面の性状・不静定構造の解法を理解し、②実際の設計プロセスと構造力学の関わりについて理解する。

■**担当教員**：

石丸 修二

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション～構造力学と構造設計
- 第2回 部材断面の性質
- 第3回 応力度と歪度
- 第4回 許容応力度と座屈
- 第5回 静定梁の変形
- 第6回 仕事と変形
- 第7回 不静定構造の解析 たわみ角法（1）
- 第8回 不静定構造の解析 たわみ角法（2）
- 第9回 不静定構造の解析 固定法（1）
- 第10回 不静定構造の解析 固定法（2）
- 第11回 骨組みの弾塑性性状と保有水平耐力
- 第12回 地震と振動応答解析
- 第13回 構造デザイン（その1）
- 第14回 構造デザイン（その2）
- 第15回 構造デザイン（フィールドワーク）

■**教科書**：なし（資料を毎回、配布します）

■**参考文献**：『建築構造の力学I』『建築構造の力学II』・寺本隆幸・森北出版株式会社
『最新 建築構造力学I』, 小幡 守, 森北出版
『建築構造』, 青木博文他, 実教出版
『よくわかる構造力学の基本』, 松本慎也, 秀和システム

■**成績評価基準と方法**：出席および演習レポートの提出を重点的に評価する。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験	◎		授業・課題で出した問題と同程度の問題を正解すること	30
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○	○		
発表				
課題・作品	◎	◎	課題提出は必須	35
出席	◎	◎	最低2/3以上の出席は必須	35
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：構造力学（3年次 後期）

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：「構造力学」と同様に簡単な数学と物理の知識が必要ですが、できるだけわかりやすい授業を心がけます。また、構造デザインについての授業を設ける予定です。

卒業研究(空間デザインコース)

必修

開講年次：4年次通年

科目区分：演習

単 位：6単位

講義時間：90時間

■**科目のねらい**：卒業研究はデザイン学部のカリキュラム中で最大・最重要の科目であり、4年間の学部教育の集大成として位置づけられている。デザイン総合実習I・II・IIIをはじめ、空間デザインコース関連の展開科目・発展科目で培った建築計画、建築意匠、建築史、建築環境・設備計画、都市計画、都市景観・ランドスケープデザイン、環境保全学などから各自の研究テーマを具体的に設定する。また、個々の研究指導教員の指導を受けながら1年間考究を行い、論文及び作品としてまとめるとともに、その研究成果を学内で発表・展示する。研究では札幌市をはじめ、具体的な都市、地域、地区を対象とし、対象地の有する歴史・風土・経済社会環境・人的資源・文化・物理的要素等を詳細に把握して、空間の計画や設計の方針の基礎とする。

■**到達目標**：①空間デザインに係る研究課題を発見し、研究計画書を作成することができる
 ②研究計画書に基づき、研究を推進することができる
 ③研究の成果を論文および作品としてまとめ、発表することができる
 ④空間デザイナー、空間プランナーとしての素養や倫理観を持つことができる

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎中原 宏・羽深 久夫・矢部 和夫・斉藤 雅也・片山 めぐみ・山田 良・金子 晋也

■**授業計画・内容**：

第1回	オリエンテーション・テーマの検討	第16回	分析
第2回	テーマの検討	第17回	分析
第3回	テーマの決定(研究企画書の作成)	第18回	分析
第4回	文献資料収集	第19回	考察とまとめ(卒業論文の作成・作品制作)
第5回	文献資料収集	第20回	考察とまとめ(卒業論文の作成・作品制作)
第6回	予備調査	第21回	考察とまとめ(卒業論文の作成・作品制作)
第7回	予備調査	第22回	考察とまとめ(卒業論文の作成・作品制作)
第8回	分析	第23回	考察とまとめ(卒業論文の作成・作品制作)
第9回	分析	第24回	考察とまとめ(卒業論文の作成・作品制作)
第10回	仮説の設定と研究フローの見直し	第25回	考察とまとめ(卒業論文の作成・作品制作)
第11回	本調査	第26回	最終発表
第12回	本調査	第27回	図録制作
第13回	本調査	第28回	展示準備
第14回	分析	第29回	展示準備
第15回	中間発表会	第30回	展示

■**教科書**：なし

■**参考文献**：適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：最終成果品の質(40%)はもとより、研究への取組み態度(20%)、研究・制作を進めていくプロセス(10%)、期限内にまとめる計画性(10%)、最終発表会の内容(20%)により、総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	◎	○		積極的な取り組み姿勢	20
発表	○	◎	○	プレゼン能力と発表内容	20
課題・作品	○	◎	◎	論文・作品の充実度	40
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他	◎	○		プロセス・計画性	20

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I・II・III、学部連携演習、空間デザインコース関連展開科目・発展科目

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：卒業研究は将来社会人として活躍するための訓練でもあります。これに真摯に取り組む、成就することにより、大きな達成感と自信を得ることができると同時に、人間力も高めることができます。

卒業研究(製品デザインコース)

必修 開講年次：4年次通年 科目区分：演習 単 位：6単位 講義時間：90時間

■**科目のねらい**：4年間の学部教育の集大成として、デザイン総合実習等で培ったそれぞれの専門分野に基づいて研究テーマを設定し、それぞれの研究指導教員の指導を受けながら論文及び作品としてまとめ、研究成果を学内外で発表・展示する。

■**到達目標**：①研究テーマについて専門的に追求し、1年間を通して卒業研究成果を「論文」と「作品」の両方についてまとめる。
②上記を通じ、調査分析力、問題解決能力、研究推進力、発想力、デザイン制作力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力を身につける。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎安齋 利典・張 浦華・柿山 浩一郎・金 秀敬・小宮 加容子・三谷 篤史・矢久保 空遥

■**授業計画・内容**：

第1回	オリエンテーション 研究テーマの選定	第16回	研究活動
第2回	具体的研究方法の設定	第17回	研究活動
第3回	研究にあたっての計画作成	第18回	研究活動
第4回	卒業研究計画書の提出	第19回	研究活動
第5回	研究活動	第20回	研究活動
第6回	研究活動	第21回	研究活動
第7回	研究活動	第22回	研究活動
第8回	研究活動	第23回	研究活動
第9回	研究活動	第24回	口頭試問に向けての準備
第10回	研究活動	第25回	口頭試問に向けての準備
第11回	研究活動	第26回	論文提出・制作展示・口頭試問
第12回	研究活動	第27回	評価を受けての改善・修正
第13回	中間発表会に向けての準備	第28回	評価を受けての改善・修正
第14回	中間発表会に向けての準備	第29回	評価を受けての改善・修正
第15回	中間発表会	第30回	最終はい展示

■**教科書**：テーマに応じ、必要と思われる資料を各研究指導教員より紹介する

■**参考文献**：テーマに応じ、必要と思われる資料を各研究指導教員より紹介する

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
小テスト・授業内レポート				
授業態度	○		積極的な取り組み姿勢と計画性	20
発表	○		発表内容と適切なプレゼン	20
課題・作品	◎		論文、作品の完成度	60
出席			2/3以上の出席	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I～III

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：便宜上授業計画・内容は設定されているが、基本的には研究指導教員の指導方針にしたがうこと。

十分な科学的根拠に基づいた、新規性の高い、また卒業研究にふさわしい研究テーマを見つけ、真摯に取り組む中で自らの成長を図ること。

第三者に読まれることを想定し、客観的な記述による卒業論文を執筆すること。

学部教育の集大成として、時間の許す限り作品の完成度を高める努力をすること。

卒業研究(コンテンツデザインコース)

必修 開講年次：4年次通年 科目区分：演習 単 位：6単位 講義時間：90時間

■**科目のねらい**：卒業研究は4年間のデザイン学部教育の集大成として位置づけられている重要な科目である。デザイン総合実習I・II・IIIをはじめコンテンツデザインコース関連の展開科目・発展科目で学んだ専門分野に基づいて各自の研究テーマを設定し、個々の専任教員の指導を受けながら論文及び作品としてまとめ、研究成果を学内で発表・展示する。

■**到達目標**：①研究企画力・調査分析力・スケジュール管理能力の習得
②将来デザイナーとして活躍していくための専門知識の習得
③コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力の習得

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎細谷 多聞・石井 雅博・齋藤 利明・城間 祥之・大淵 一博・福田 大年・松永 康佑

■**授業計画・内容**：

第1回	オリエンテーション	第16回	卒業論文・卒業作品制作8
第2回	テーマの検討	第17回	卒業論文・卒業作品制作9
第3回	テーマの検討	第18回	卒業論文・卒業作品制作10
第4回	テーマの決定（研究計画書の作成）	第19回	卒業論文・卒業作品制作11
第5回	事前調査1	第20回	卒業論文・卒業作品制作12
第6回	事前調査2	第21回	卒業論文・卒業作品制作13
第7回	事前調査3	第22回	卒業論文・卒業作品制作14
第8回	卒業論文・卒業作品制作1	第23回	卒業論文・卒業作品制作15
第9回	卒業論文・卒業作品制作2	第24回	コース内中間発表
第10回	卒業論文・卒業作品制作3	第25回	卒業論文・卒業作品まとめ
第11回	卒業論文・卒業作品制作4	第26回	卒業論文・卒業作品まとめ
第12回	卒業論文・卒業作品制作5	第27回	卒業論文・卒業作品まとめ
第13回	卒業論文・卒業作品制作6	第28回	卒業論文・卒業作品まとめ
第14回	卒業論文・卒業作品制作7	第29回	作品展示
第15回	中間発表	第30回	プレゼンテーション

■**教科書**：なし

■**参考文献**：適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○	積極的な取り組み姿勢	10
発表			◎	プレゼン能力	10
課題・作品	◎	◎	○	論文・作品の成果	60
出席	○	○	○	2/3以上の出席	欠格条件 20
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：デザイン総合実習I～III

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：卒業研究は将来社会人として活躍するための重要なステップです。真摯に取り組み、大いなる成長を期待します。

また、卒業研究は各教員によるゼミ形式で行なわれることと各自がテーマ設定を行なう為、学生個々に授業計画・内容が異なります。

卒業研究(メディアデザインコース)

必修

開講年次：4年次通年

科目区分：演習

単 位：6単位

講義時間：90時間

■**科目のねらい**：メディアデザイン分野における先進の研究領域を探索し、受講者は研究論文・作品制作のテーマを設定し、これまで修得した知識と技術を総合して、自主的かつ計画的に個別指導教員のもとで卒業研究を行う。研究方法論を理解し、自身の研究テーマを確実なものとし、論文においては文献調査から論理的な構成員など、問題解決の手順を修得する。作品の制作過程においては、総合的なデザイン能力を高める。また、論文・作品の研究成果を口頭で発表することで、コミュニケーション能力を習得する。受講者は、研究テーマの設定から論文、制作に至る一連の流れの中で、自身の社会進出やキャリアデザインを実践する。

■**到達目標**：①自身の研究テーマの目的を、社会的貢献性や既知の研究と関連付けて理解できること。②研究目的に沿って論文の執筆、作品制作を完成させる。③論文は論理的に文章で記述し、作品制作物ではデザイン計画の明確な方向性を示すこと。④研究成果を口頭で発表し、討論において的確に自身の考えを述べること。

■**担当教員**：

上遠野 敏・吉田 和夫・武田 亘明・石田 勝也・須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

第1回	卒業研究オリエンテーション	第16回	論文・作品分析
第2回	研究テーマの検討	第17回	論文・作品分析
第3回	研究テーマの検討	第18回	論文・作品分析
第4回	研究テーマの暫定決定(研究企画書)	第19回	卒業論文の作成・作品制作
第5回	予備調査(先行研究調査の方法)	第20回	卒業論文の作成・作品制作
第6回	予備調査(文献調査)	第21回	卒業論文の作成・作品制作
第7回	予備調査(研究方法)	第22回	卒業論文の作成・作品制作
第8回	論文・作品分析	第23回	卒業論文の作成・作品制作
第9回	論文・作品分析	第24回	卒業論文の作成・作品制作
第10回	研究フローの編成	第25回	卒業論文の作成・作品制作
第11回	本調査	第26回	卒業論文の作成・作品制作
第12回	本調査	第27回	卒業論文の作成・作品制作
第13回	本調査	第28回	総合精査(卒業論文の作成・作品制作)
第14回	総合分析	第29回	総合精査(卒業論文の作成・作品制作)
第15回	中間発表会 研究テーマの確定	第30回	最終発表・展示

■**教科書**：各指導教員により、適宜資料配布。

■**参考文献**：各指導教員により、適宜資料配布。

■**成績評価基準と方法**：研究遂行能力・卒業研究成果物(70%)中間報告発表会(20%)、の項目について評価を行う。尚、発表会の評価項目は、目的の理解度(30%)、プレゼンテーション能力(20%)、専門知識の理解度(30%)、論理的な意思伝達能力(20%)

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③④		
卒業研究論文・制作物遂行能力・卒業研究成果物	◎	◎	◎	課題に対するの展開能力と独創性、困難性、貢献性	60
研究態度			◎	積極的な姿勢。	10
中間発表会		◎	◎	独創性と貢献性	30
課題・作品					
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：4年次開講科目

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：3年までのデザイン総合実習と異なり、卒業研究は大学教育における集大成であり、学生一人一人がメディアデザイン分野の開拓者であるとの気概を持って研究に取り組んでほしい。研究論文・作品制作双方で、独創性や社会的貢献性に富んだテーマが望まれる。研究テーマに関連する専門知識の理解を深め、研究論文作成・作品制作過程では、コース専任教員全員が横断的な指導を行う。中間発表会を通してプレゼンテーション能力の向上にも心がけて下さい。

生涯学習概論

自由

開講年次：3年次前期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：今日、生涯学習の重要性が増し、様々な機会と方法で継続的に学習することが求められるようになった。人々の生涯学習は、従来の「生活拡充共生型」の社会教育にとどまらず、職業やまちづくりなどに必要な専門的能力の獲得を目指す「リカレント教育」（あるいは継続教育）を含むものとして展開しているが、後者を含む生涯学習活動を支援・促進する理論と実践の意義を理解する。とくに博物館学芸員を含む生涯学習・関連職員にはどんな専門性が必要なのかを理解することを重視する。生涯学習活動を支援・促進する理論と実践の意義を理解するため講義形式で授業をすすめる

■**到達目標**：①生涯学習の定義がわかる。
②生涯学習の具体的な動向を理解する。
③生涯学習に関わる職員に要請されている専門性の内容がわかる。

■**担当教員**：

木村 純

■**授業計画・内容**：

- 第1回 本講義のねらいと進め方
- 第2回 生涯学習の理念と歴史（1）
- 第3回 生涯学習の理念と歴史（2）
- 第4回 生涯学習推進の行政と体制
- 第5回 生涯学習の現代的課題と学習内容
- 第6回 成人教育学の動向と成人教育の方法
- 第7回 生涯学習の実践事例（1）都市部の実践事例
- 第8回 生涯学習の実践事例（2）農村部の実践事例
- 第9回 生涯学習施設と専門職員（1）博物館とその他の社会教育施設と専門職員
- 第10回 生涯学習施設と専門職員（2）学芸員の役割と専門性
- 第11回 社会教育施設と指定管理者制度
- 第12回 生涯学習・社会教育の計画化と住民参加
- 第13回 博物館・美術館ボランティアの意義とその学び
- 第14回 生涯学習の評価と活用
- 第15回 まとめ

■**教科書**：教科書は使わず、毎回詳細な資料を配布します。

■**参考文献**：講義の進行に合わせて適宜紹介します。

■**成績評価基準と方法**：出席30% 中間レポート20% 最終レポート50%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	①到達目標	②到達目標	③到達目標		
出席	○	○	○	毎回出欠を確認する	30%
中間レポート	○	○	○	講義の正しい理解に基づく感想が記述されていること	20%
最終レポート	◎	◎	◎	課題にたいして論理的で説得力ある記述が行われていること	50%

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：博物館学芸員資格取得に必要な科目

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：講義中の質問を歓迎します。積極的に質問をしたり意見を述べていただきたいと思います。

博物館概論

自由

開講年次：3年次前期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：他の学芸員資格取得関連の自由科目内容との関連から、本科目では各内容についての概論を扱う。博物館施設への関心を喚起し、学芸員の役割を理解することを目標とする。博物館は各地域における自然・歴史・文化に係る知識の宝庫であり、地域とのつながりが重要である。

■**到達目標**：博物館の歴史を通して博物館の概念を理解し、併せて博物館法を通して博物館への基本的認識を深める。また、文化財の収集や保存、展示等の基礎的知識を習得する。

- ①博物館の歴史を通して博物館の概念を理解する。
- ②博物館法を通して博物館への基本的認識を深める。
- ③文化財の収集や保存、展示等の基礎的知識を習得する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎矢部 和夫、山田 悟郎、岩崎 直人

■**授業計画・内容**：

- 第1回 博物館の目的と機能 矢部
- 第2回 博物館法—現在の博物館— 山田
- 第3回 博物館法—その問題点— 山田
- 第4回 博物館法—これからの博物館— 山田
- 第5回 博物館の歴史：自然科学系 山田
- 第6回 博物館における収集の理念：自然科学系 山田
- 第7回 博物館の収集と保存及び展示：自然科学系 山田
- 第8回 まとめ・自然科学系の学芸員 山田
- 第9回 美術館の役割：美術系 岩崎
- 第10回 美術館と鑑賞教育：美術系 岩崎
- 第11回 展覧会ができるまで：美術系 岩崎
- 第12回 展覧会を企画する1：美術系 岩崎
- 第13回 展覧会を企画する2：美術系 岩崎
- 第14回 展覧会を企画する3：美術系 岩崎
- 第15回 展覧会を企画する4（各自発表）：美術系 岩崎

■**教科書**：使用しない。各時間ごとに資料を配付する。

■**参考文献**：博物館概論 鈴木真理編集「大堀哲監修 博物館学シリーズ1」樹村房

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
出席回数	○	○	○		20
レポート	◎	◎	◎	博物館の役割を把握できたか	80

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：学芸員関連科目すべて

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：いま博物館は住民との関わりのなかで、地域おこしに如何に関わっていくかが問われています。

博物館資料論

自由

開講年次：3年次前期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：博物館資料の収集、保存・管理、調査研究、展示は博物館活動の基幹業務である。本講義では、これら諸業務について理念と方法を学び、博物館資料の概念を明確にし、博物館活動の基本について理解を図る。前半は美術館資料、後半は考古学資料について学ぶ。

■**到達目標**：博物館学芸員資格保持者にとって文化財保護にいかなる貢献ができ、そのために何をすべきかを習得することを目的とする。

- ①博物館資料の重要性を知る。
- ②美術館資料に関する情報処理とその利用、および資料の保存管理と公開について熟知する。
- ③考古学資料の情報処理とその利用、保存管理と公開の問題を通じて、博物館の意義を熟知する。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎岩崎 直人、小野 裕子

■**授業計画・内容**：

- 第1回 美術館における資料の意義
- 第2回 美術館資料のドキュメンテーションー作成
- 第3回 美術館資料のドキュメンテーションー活用
- 第4回 美術館資料のデータベース
- 第5回 美術館資料の取り扱い
- 第6回 美術館資料の保存環境
- 第7回 美術館資料をめぐる権利I
- 第8回 美術館資料をめぐる権利II
- 第9回 考古学資料の特質I（資料の特質・他分野との相違点と共通性を理解する）
- 第10回 考古学資料の特質II（資料を観察して情報を引き出すことで理解を深める）
- 第11回 考古学資料の収集（さまざまな収集方法とその限界・特性を理解する）
- 第12回 考古学資料の整理・分類・保管I（資料の整理・分類・保管方法を理解する）
- 第13回 考古学資料の整理・分類・保管II（資料を分類して適切な処理方法を理解する）
- 第14回 考古学資料の保存・展示・活用I（資料の劣化問題、展示・活用方法を理解する）
- 第15回 考古学資料の保存・展示・活用II（資料は誰の物か？誰が、なぜ守るのか？）

■**教科書**：

■**参考文献**：

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
レポート	◎	◎	◎	適宜、レポート等課題を提示	70%
授業態度	○	○	○		30%

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：博物館学概論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

博物館教育論

自由

開講年次：3年次前期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：人々にとっての学びの意義と博物館の役割について理解する。

博物館教育の意義と理念について理解する。

博物館の利用とその学びの特性について理解する。

博物館教育の実際について理解する。

博物館と学校教育の関係について理解する。

■**到達目標**：博物館における教育活動の基盤となる理論や実践に関する知識と方法を習得し、博物館の教育機能に関する基礎的能力を養う。

①博物館の歴史を概観し、その教育的意義を理解する。

②テーマ別の博物館の利用実態を把握し、その教育機能の意義を理解する。

③博物館の教育機能・理論のあり方の実際についての知識・技術を身につける。

■**担当教員**：

細川 健裕

■**授業計画・内容**：

第1回	生涯学習の定義と博物館教育の意義について理解する	第7回	博物館の利用と学び(2) 博物館における学びの特性
第2回	日本の博物館教育史	第8回	博物館教育の実際(自然と生態の博物館)
第3回	博物館教育の意義と理念(1) コミュニケーションとしての博物館教育	第9回	博物館教育の実際(科学と技術の博物館)
第4回	博物館教育の意義と理念(2) 博物館教育の意義	第10回	博物館教育の実際(芸術の博物館)
第5回	博物館教育の意義と理念(3) 博物館教育の方針と評価	第11回	博物館教育の実際(歴史の博物館)
第6回	博物館の利用と学び(1) 博物館の利用実態と利用者の博物館体験	第12回	博物館教育の実際(民族の博物館)
		第13回	博物館教育活動の企画と実施(1)
		第14回	博物館教育活動の企画と実施(2)
		第15回	博物館教育と学校教育の関連

■**教科書**：使用しない

■**参考文献**：小笠原喜康ほか『博物館教育論』2012 ぎょうせい

George E. Hein『博物館で学ぶ』2010 同成社

ミハエル・パーモンティエ『ミュージアム・エデュケーション』2012 慶應義塾大学出版会

小笠原喜康『ハンズ・オン考—博物館教育認識論』2015 東京堂出版

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
出席状況	○	○		規定数の出席があること	40
講義内提出物など	○	◎	◎	各自の経験をもとに、関連事象を考察していること	30
課題	◎	○	◎	講義内容を理解し、教育普及の実践を想定した企画ができること	30

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：博物館概論、博物館資料論、博物館展示論、博物館資料保存論、生涯学習論

■**その他(学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：各自の博物館体験を振り返り、博物館における学びについての意見を求めることがあります。講義に臨むに当たり、博物館教育について各々の考える理想と課題を整理しておきましょう。

博物館経営論

自由

開講年次：3年次後期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：博物館の組織及び施設形態や運営活動について包括的な視点から教示する。文化財や資料の収集、管理、調査研究、活用、教育普及、また博物館の人員構成や活動、施設等の実態について学び、博物館経営（ミュージアムマネジメント）の視点から博物館の運営活動に関して理解を深める。

■**到達目標**：博物館の設置条件、機構や組織を理解し、運営の目的や理念、方法論について考察を深める。併せて博物館の財政基盤や経営について学び、博物館経営（ミュージアムマネジメント）の基礎的な能力を養う。

- ①博物館の制度や様々な組織・運営形態を理解し、博物館運営における今日的な課題を認識する。
- ②博物館の使命や様々な活動の目的を理解し、社会や地域におけるその多様な役割を考える。
- ③博物館が抱える今日的な問題を理解し、ミュージアムマネジメントについての理解を深める。

■**担当教員**：

佐藤 幸宏

■**授業計画・内容**：

- 第1回 ミュージアムマネジメントについて
- 第2回 博物館の行財政制度
- 第3回 博物館の財務形態
- 第4回 博物館の施設・設備
- 第5回 博物館の組織・職員
- 第6回 博物館の展示・教育普及活動
- 第7回 博物館の使命(ミッション)・計画・評価
- 第8回 博物館の倫理(行動規範)
- 第9回 博物館の危機管理
- 第10回 博物館利用者との関係(広報、マーケティング、利用者調査等)
- 第11回 博物館における市民参画(友の会、ボランティア、支援組織等)
- 第12回 博物館ネットワーク及び他館との連携
- 第13回 他機関(行政・学校・教育機関)との連携
- 第14回 博物館と地域社会(地域の活性化や社会との連携)
- 第15回 まとめ

■**教科書**：特定の教科書は用いず、講義内容に応じて、適宜、資料を配布する。

■**参考文献**：大堀哲編著『博物館学教程』（東京堂出版）

大堀哲・水嶋英治編著『新博物館学教科書 博物館学Ⅲ—博物館情報・メディア論*博物館経営論』（学文社）

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
授業内レポート	○	○	◎	授業内容を理解していること	40
授業態度	○	○	○	積極的な姿勢	20
出席	○	○	○	完全出席はプラスの評価	40

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：博物館概論 博物館資料論 博物館教育論 博物館資料保存論 博物館展示論 博物館情報・メディア論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：今日、博物館を取り巻く時代や社会状況は大きく変化しています。現職の学芸員としての経験や時事的な問題を事例として扱いながら、現代における博物館運営の問題を一緒に考えてゆきます。

博物館資料保存論

自由

開講年次：3年次後期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：資料を適切な環境で保存・管理することは博物館の重要な使命である。資料保存の諸条件の中でも、日本の気候の特徴である夏季の高温多湿によるカビ対策は、多くの博物館の課題である。授業ではIPM（総合的有害生物管理）をはじめ博物館における資料の保存環境について実例を通して学習する。

■**到達目標**：博物館における資料保存及びその保存・展示環境及び収蔵環境を科学的に捉え、資料を良好な状態で保存していくための知識を習得することを通じて、資料の保存に関する基礎的能力を養う。

- ①博物館における資料保存や展示環境の現状を理解する。
- ②資料を良好に保存するための基礎的な知識を習得する。
- ③文化財の保存と活用を通して自然環境やその保護について考察する。

■**担当教員**：

福岡 孝

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション 博物館における資料保存の意義
- 第2回 I) 資料の保全 1. 文化財保護の歴史
- 第3回 2. 資料の災害対策
- 第4回 II) 博物館資料の保存環境 1. 博物館の施設・設備と保存環境
- 第5回 2. 資料保存の諸条件とその影響
- 第6回 3. 資料の状態調査と修理・修復
- 第7回 4. カビ対策とIPM
- 第8回 5. 伝統的な保存方法
- 第9回 6. 事例研究：樹木・木材の保存について
- 第10回 III) 環境保護と博物館の役割 1. 文化財の保存と活用
- 第11回 2. 自然環境の保護
- 第12回 3. 資料の保存と管理制度
- 第13回 市内博物館施設の資料保存の実例I
- 第14回 市内博物館施設の資料保存の実例II
- 第15回 まとめ

■**教科書**：原則として使用しない。必要なプリントは講義の時に配布する。配布したプリントはファイルに綴じるなどして、紛失しないこと。

■**参考文献**：「博物館資料保存論」 石崎武志編著 講談社・2012年発行。
「博物館資料保存論」 本田光子・森田 稔編著 放送大学教育振興会・2012年発行。

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
出席	○	○	○	3分の2以上の出席	30
レポート	○	○	○	内容、締め切り期日	20
小テスト(3回)	◎	◎	○	60点	50

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：博物館資料論 博物館展示論 博物館情報・メディア論

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：博物館資料保存に関わる現象は、我々が日常生活で体験する現象の中に潜んでいます。それらの現象を科学的に解明し対応することが、博物館の資料保存に結びつきます。新聞やTVなど、マスコミに取り上げられる関連内容にも注目し、問題意識を持って授業に臨んでほしいと思います。

博物館展示論

自由

開講年次：3年次後期

科目区分：講義

単位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：展示の歴史を通じて、手法の発達やその応用での教育活動の在り方を基本とし、博物館種別における展示形態を理論的に理解させ、それらの展示に関わる知識と技術を指導し、効果ある博物館展示の機能に関わる基礎能力と、優れたデザインへの感性を養う。

博物館における展示が果たす教育的役割を基調とし、展示の諸形態の対応できる発想力と創作力を講義や実習で行い、知識や技術を有効に活かすことを学ぶ。

■**到達目標**：①展示に係わる基礎知識と技術を習得する。
②展示の機能と優れたデザインへの感性を養う。
③展示諸形態に対応した発想で創作実習する。

■**担当教員**：

亀谷 隆

■**授業計画・内容**：

- 第1回 コミュニケーションとしての展示について
- 第2回 欧米諸国と日本の博物館展示の歴史について
- 第3回 博物館における調査研究と展示について
- 第4回 展示が果たす政治性と社会性について
- 第5回 博物館展示の諸形態について
- 第6回 展示企画とデザインについて (1) -発想と企画-
- 第7回 展示企画とデザインについて (2) -設計と制作-
- 第8回 展示、施工の実例について
- 第9回 展示資料の貸借、協力に関する業務について (他館、所蔵者、専門業者等)
- 第10回 展示構成、動線計画について
- 第11回 展示の照明、演出について
- 第12回 展示と保護について、野外展示について
- 第13回 展示の解説について (文字、人、機器による解説、図録)
- 第14回 展示の実地見学 (札幌芸術の森美術館、野外美術館)
- 第15回 展示の評価と改善・更新について

■**教科書**：

■**参考文献**：『博物館展示の理論と実践』 里見親幸著 同成社

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
レポート	○			①展示に係わる基礎知識と技術を習得する。	20%
		○		②展示の機能と優れたデザインへの感性を養う。	20%
			◎	③展示諸形態に対応した発想で創作実習する。	20%
出席	○	○	○		40%

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：博物館概論、博物館資料論、博物館資料保存論、博物館教育論

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：博物館における展示は重要であり広い視野で、関連する分野の知識や技術を習得し、個性ある展示への試みと評価を経験するのが望ましい。

博物館情報・メディア論

自由

開講年次：3年次後期

科目区分：講義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：博物館における情報メディアの意義と活用を理解する。博物館における情報コミュニケーション活動の役割を考察し、博物館などにおける「情報」と「メディア」の概念、情報の展示コンセプトや、次世代の情報提供や活用の方向性、方法論を具体的な事例をもとに習得する。メディアアーカイブやインターネットの多様な活用方法などについても学ぶ。

■**到達目標**：①博物館における情報やメディアの活用方法、情報発信の課題と展望を理解し、学芸員として必要な博物館における情報・メディア環境をマネジメントする基礎的能力を養う。
②博物館情報誌を想定したDTP やウェブ制作の展望と方法論、博物館展示の広報宣伝の手法などを習得し、ICT環境における博物館の未来、デジタルアーカイブやソーシャルメディア時代に対応する次世代の博物館の役割を考察する。

■**担当教員**：

武田 亘明

■**授業計画・内容**：

- 第1回 ICT社会における生涯学習とメディアの意義
- 第2回 情報教育の意義とメディアリテラシー
- 第3回 学習情報の共有とメディアの意義
- 第4回 メディアとしての博物館
- 第5回 博物館活動の情報化とコミュニケーション戦略
- 第6回 デジタルアーカイブの現状と課題
- 第7回 資料情報のドキュメンテーションとデータベース
- 第8回 情報共有のためのメディアの活用、情報モラル
- 第9回 知的財産権と個人情報
- 第10回 情報誌の編集と電子出版
- 第11回 DTPによる情報誌の作成と編集（編集と構成）
- 第12回 DTPによる情報誌の作成と編集（画像処理）
- 第13回 Web Publishingによる情報公開と共有（ホームページの基本設計）
- 第14回 Web Publishingによる情報公開と共有（図版の編集とリンク）
- 第15回 Web Publishingによる情報公開と共有（映像と音声）

■**教科書**：適宜、資料等を配布する。

■**参考文献**：特に指定しない。

■**成績評価基準と方法**：授業内レポート40%、授業態度30%、出席30%

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
定期試験				
授業内レポート	○	○		40
授業態度	○	○	積極的な意見交換	30
発表				
課題・作品				
出席	○	○	2/3以上の出席	30
その他				

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

博物館実習

自由

開講年次：4年次前期

科目区分：実習

単 位：3単位

講義時間：90時間

■**科目のねらい**：学内実習と館内実習を通じて、学芸員業務と博物館の現状に関するより深い理解へ導くことを図ります。

■**到達目標**：博物館関係科目を踏まえて博物館資料の文化財としての意義や構造を知り、博物館の活動に実際に触れます。あわせて個別の博物館の実情に即して、資料収集・保管・展示、調査研究、教育普及等の活動についての具体的な知識・技能を習熟してください。

- ①博物館資料の文化財としての意義や構造を知り、博物館の活動に実際に触れる。
- ②個別の博物館の実情に即して、活動についての具体的な知識・技能を習熟する。

■**担当教員**：

矢部 和夫、古澤 仁、越前谷 宏紀

■**授業計画・内容**：

- 第1・2回 博物館実習の前に-実習の目的や意義 矢部
第3・4回 歴史美術系博物館の学内実習に関する指導 佐藤
第5・6回 歴史美術系博物館の学芸員業務-展覧会に関わる実務習得 佐藤
第7・8回 歴史美術系博物館の学芸員業務-作品の保管と取り扱いの実務習得 佐藤
第9・10回 歴史美術系博物館学芸員業務-広報活動に関わる実務習得 佐藤
第11・12回 歴史美術系博物館の学芸員業務-展示のノウハウ-構成、動線、展示法、照明などの実務習得 佐藤
第13・14回 歴史美術系博物館の学芸員業務-美術館展覧会会場及び収蔵庫調査に関わる実務習得 佐藤
第15・16回 歴史美術系博物館の学芸員業務-教育普及活動、ボランティアに関わる実務習得 佐藤
第17・18回 自然系博物館の学芸員業務-自然系博物館の役割 古澤
第19・20回 自然系博物館の学芸員業務-資料収集の実務習得 越前谷
第21・22回 自然系博物館の学芸員業務-資料の保存・保管の実務習得 越前谷
第23・24回 自然系博物館の学芸員業務-資料分類・凶化・写真の実務習得 越前谷
第25・26回 自然系博物館の学芸員業務-資料の公開・活用・収蔵の実務習得 越前谷
第27・28回 自然系博物館の学芸員業務-普及啓発活動に関わる実務習得 越前谷
第29・30回 学内実習のまとめと館内実習に関する指導 越前谷・矢部

以下、各実習施設において館内実習（5日間以上）を行う。

※歴史美術系博物館 学内実習担当：佐藤弥生

■**教科書**：指定しない

■**参考文献**：指定しない

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
実習のレポート	○	○	観察力、記載の正確性、新規性	40
実習中の姿勢	○	○	積極性、学ぼうとする意欲	60

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：学芸員取得関連授業科目すべて

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：ひとりの社会人として良識を持って実習に臨んでください。