

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

美術表現領域

教授 濱田 樹里

1、教育の理念

志高く、芸術を深め人生を豊かにするとは
どのようなことを見つめ、深めていくべきかを根底に考える。

美術領域で学ぶ為に必要な基礎習得を行う。表現に必要な描写力・造形力・考察力を身に
付け、研究制作を重ねることで発想・展開・構築を繰り返し自身の原点を見つける。

日本画分野では素材研究・技法研究と表現の可能性を専門に行う。

古典研究では絵画の調査と模写を通じ、古美術の基礎的な素材・語法・構想を学び
文化財保護の視点からも古美術の重要性と考察する。

2、担当授業の概要

美術表現Ⅰ－A

美術表現Ⅰ－B

造形ⅠA（日本画）

造形ⅠB（日本画）

日本画研究Ⅰ

日本画研究Ⅱ

3、教育の方法

●美術表現Ⅰ－A、美術表現Ⅰ－B

人体画／描写力を身につけ、絵画的表現に結びつけ素材と表現の研究を行う。

風景画制作／基礎描写力を身につけ、絵画表現の素材と表現研究を行う。

静物画制作／基礎描写力を身につける。絵画表現の素材と表現研究を行う。

日本画基礎／日本画技法の基礎を習得し、紙本絵画制作の表現の幅を広げる。

洋画基礎／洋画材料の物質的体感を通し、プロセスを学ぶ。

立体基礎／立体制作を実践的に学ぶ。

「自己のテーマと日本画表現」課題を自ら確認し、日本画制作（絵画制作）を通して日本
画表現の可能性を探る。各自の研究テーマの方向性を基軸に作品制作を行い、研究課題を

明確にする。日本画について高度な技術・技法を習得して、さらに知識と認識力を育成して内容を深く研究にする。

●造形ⅠA（日本画）、造形ⅠB（日本画） 日本画研究Ⅰ、日本画研究Ⅱ

日本画制作を通して日本画表現の可能性を深く探求する。

自己の研究テーマをより深く追求し、研究課題を明確にする。日本画について高度な技術、技法を習得して、認識力を育成し、発想の展開を行い技法の研究と表現の可能性を模索し完成度の高い作品発表を行う。古典研究では模写を通じて古典技法の重要性を考察する。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業アンケートは結果も良く、学生自らが積極的に取り組んでいる様子が見て取れる。

今後も現状を維持しつつ、学生の個々の希望に沿った指導を心掛けていきたい。

5、今後の教育目標

学生個々の個性と表現の感性を大切にし、芸術表現の基礎力を身に付けることで自己表現を深め、幅広く研究への導入を行う。その目標をカリキュラムに反映させ、より良い環境と教育を目指す。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

美術表現領域

職名 準教授

氏名 佐藤克久

1、教育の理念

幅広い芸術表現を研究領域として表現の原点を追求し、それぞれの研究者と学生たちが相互に関わり合い深く研究しのびのびと活動できる環境を目指す。また個性を大切にし、自身と向き合う中で芸術表現を模索していく。そうして美術とは何か、芸術とは何か、何故表現をするのかという本質的な問いかけを含む教育における芸術理論の根幹を追求していく。以上が名古屋造形大学美術表現領域の教育の軸である。

各人が個を深めオリジナリティを探究すること、深めた個の価値観が出合うことのできる「ひらかれた場」をつくることが重要である。正解がひとつではない芸術に真剣に取り組み自分なりの解を探究していくことは、生きる上でのさまざまな局面においても、自ら思考する力の礎となるはずである。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

修了制作（洋画）大学院	3 名	修了制作（先端）大学院	1 名
先端表現研究Ⅰ大学院	1 名	先端表現研究Ⅱ大学院	1 名
洋画研究Ⅰ大学院	1 名	洋画研究Ⅱ大学院	3 名
美術表現Ⅰ－A	46 名	美術表現Ⅰ－B	46 名
美術表現Ⅱ-A	17 名	美術表現Ⅱ-B	17 名
美術表現Ⅲ-A	22 名	美術表現Ⅲ-B	22 名
美術表現Ⅳ-A	22 名	美術表現Ⅳ-B	22 名
美術表現選択演習ⅡA-1（洋画）	17 名	美術表現選択演習ⅡA-2（洋画）	17 名
美術表現選択演習ⅡB-1（洋画）	17 名	美術表現選択演習ⅡB-2（洋画）	17 名
美術表現選択演習ⅢA-1（洋画）	22 名	美術表現選択演習ⅢA-2（洋画）	22 名
美術表現選択演習ⅢB-1（洋画）	22 名	美術表現選択演習ⅢB-2（洋画）	22 名
美術（洋画）Ⅳ-A	2 名	美術（洋画）Ⅳ-B	2 名

3、教育の方法

『見ること、制作すること、考えること。』のサイクルを軸に実技授業を展開している。画材の基礎知識や技術の習得だけでなく、個を深めオリジナリティの探究をしていくため

に必要な思考を育むことを目指している。

『見ること』はフィールドワーク、リサーチなど、探求心を養い、高等学校までの学習指導要領における「共通事項」を獲得していく役割を担っている。

探求の過程において、課題の発見と解決に必要な知識及び技能を身に付けるためにはまず見る事が重要である。具体的には見るべき展覧会の共有や本物の作品や時には画集などを使っての鑑賞である。

『制作すること』は創造的な表現を工夫したり、芸術のよさや美しさを深く味わったりすることを実感を伴って経験する機会でもある。身体性を伴った創作活動は実社会や実生活と自己との関わりから問いを見だし、自分で課題を設定し、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現していく態度を養っていく。美術教育、研究の軸となる部分である。

課題を制作することだけでなくコンペにむけての制作や展覧会にむけた制作などもおおいに奨励し各々の目標をしっかりと定め、それに合わせた指導を行う。高い水準のモチベーションを維持しながらスタジオで制作することに重点をおいている。

『考えること』は言葉にすることでもあり、社会性を持ち、表現をひらいていくことに繋がる。それぞれの価値観を共有していくことで、感性を高め、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養い、豊かな情操を培っていく。講評会毎に自作を言葉にしてプレゼンし、スタジオ内で日常的に作品について芸術について語り合える環境作りも目指している。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

学生による授業アンケートの結果は平均点ほどだが、授業内容に概ね満足しているようであった。授業時間を守れていない指摘があり、会議や昼休憩の時間に非常勤の先生方と共有事項の確認などのミーティングを行っていたため授業開始時間にギリギリになることが多かったことが反省点である。また課題の趣旨が伝わりにくい部分があったのは、高得点の参考作品を見せたり、評価の高い作品の具体例を示さなかったことが大いに関係していると思われる。

今後の改善点としては、来年度は授業終了時間が重なる終了に近い時間帯などや曜日と時間を決めてミーティングを行うようにしたい。また制作期間の半ばでも中間講評などを設けて改めて集中出来るような工夫が必要だと感じた。作品の方向性の多様化を奨励しているため、多くの参考例を準備し色彩に重きをおいているのか、デッサンを軸にしているのか、発想が勝負なのか、構造が重要なのかなど明快にしていき細かな指導をしていくようにする。

また、講評会の時間配分に不満をもつ学生もあり、今後タイムキーパーなどの役割分担をはっきりさせるなどし、また長引きそうな学生には後で個別に指導するなどの対応で臨機応変にかつ平等性を保つように工夫していきたい。

5、今後の教育目標

評価について明快にするため、ループリックによる自己評価の仕組み作りを実験的に行っている。それを作品の採点とどのように結び付けるか、途中段階での自己評価などがまだ上手く運用出来ていないため、その点の仕組み作りを行っていきたい。

同時に、生涯にわたり芸術を愛好する心情をいかにして育むかを具体的に考えていくこと、さらに分野を横断した視野を持つための課題についても取り組んでいきたい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

美術表現領域

教授 高橋 綾子

1、教育の理念

芸術系大学としての本学は、造形力を身につけ磨き高めていく創作と研究において、自己実現のみならず他者を慈しみ共に生きていく力を醸成することを使命・目的としている。このことは芸術に期待される普遍的な価値であり、そこでは芸術に関わる歴史観と同時代の社会状況を認識する思考力と、積極的に人と社会を結びつける創造力を醸成することが求められている。創作と発表行為に自己批評的な観点が連動し、さらに豊富な鑑賞体験を伴うことによって、創作活動が自己完結することなく、社会に開いていくことである。芸術教育に携わる自らの指針として、「制作・発表・批評・記録」の連環を芸術教育の場で実践することを理念としている。

2、担当授業の概要

学部では1年次の導入講義、創作活動が地域社会に開いていくことへの自覚を促す講義と学外実習、美術領域においては制作のための思考と展示やアーカイブを主眼としたスタジオゼミ、そして博物館学芸員資格取得のための「学芸員課程」を担当している。大学院ではアートマネジメントに関する専門教育を行っている。

社会の中のアート＆デザイン 45 名

キャリアデザインR 216 名、再履修 1 名

キャリアデザインS 99 名、再履修 4 名

博物館概論 49 名

視聴覚教育メディア論 21 名

博物館経営論 29 名

館務実習Ⅱ事前・事後の指導（3 年） 31 名

館務実習Ⅱ事前・事後の指導（4 年） 32 名

博物館実習Ⅱ（館務実習） 31 名

学外フィールドワーク 20 名

美術表現Ⅱ-B（通年） 1 名

美術表現Ⅲ-A（通年） 1 名

アートマネジメント（院） 9 名

造形特論Ⅱ（院） 9 名

2、教育の方法

1年次の導入授業である「キャリアデザイン」や、学芸員課程の1年次の「博物館概論」などでは、授業の序論としてなるべく最新のデータや時事的なトピックスを示し、同時代意識と関心を促すように心がけた。主にパワーポイントを用いた講義形式であるが、特定の教科書をなぞるだけになることを避け、適宜動画なども活用している。

全領域対象の「学外フィールドワーク」では2022年度に引き続き、岐阜市と犬山市の街歩きをテーマとし、さらに「養老天命反転地」と「伊勢神宮」を設定して、地域資源とまちづくりをテーマにしたフィールドワークを企画、随行した。

学芸員課程においては、自身が担当する科目以外の非常勤講師(現役の美術館学芸員)との連携にも、引き続き取り組んだ。2023年度は「博物館展示論」担当教員に監修者となってもらい、大学ギャラリーでの企画展の実施が実現できた。

大学院の「造形特論Ⅱ」においては、「制作と批評」という明確なテーマ設定を据えて、実務者のゲスト講師を招いての充実したプログラムを提供できたと自負している。ここでは、今後も重要なキーワード<制作・マネジメント・国際性・ジェンダー・アーカイブ・批評>の連関を講義の内容に盛り込むことに留意した。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

アンケートと締め切りについての告知が不十分だったためか、今回の回答率が著しく低かった。少数の回答ではあったが、学芸員課程の資格科目は良好な反応であり、特に問題が指摘されていない。なお昨年度と同様に、今後も教員側が積極的に参考図書や教材の指定をして、予習復習を推奨するように心がけるべき課題と認識している。また個別の質問は授業後の休憩時間など限られてはいたが、講義の内容に関する質問や感想などを受ける機会があった。来年度以降も、資格科目に限定しない内容の質疑応答が誘発できるよう、授業形式の改善を図っていきたい。

5、今後の教育目標

「制作と批評」に関わる研究を、学芸員課程や大学院での授業やゼミを中心とした教育活動のなかで実践していく所存である。そこでは学生たちの創作と普及、批評と記録をつなげながら、芸術系の学生が苦手意識を抱く傾向にある言語能力の開発にも寄与していきたい。なお学芸員課程に限らず、魅力的で刺激的な学外の特別講師の招聘にも積極的に取り組むこととする。創作と思考のために、豊かな鑑賞力を培い、その喜びや緊張感を得ることのできる機会を、自身の研究を深めながら、授業の内外で開発することを目標とする。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

美術表現領域

職名 特任教授

氏名 小林 亮介

1. 教育の理念

視覚芸術の表現者は、空間の中での自らの眼の位置について考え世界と自分との関係性について考察することから逃れられないが、この哲学的な問いこそが、取りも直さず視覚芸術の核心にあるべきものと考ええる。

私が担当する基礎授業「デッサン」は、ともすれば、単に対象を上手く画面上に描く技術と捉えがちであるが、自らの眼の位置から対象がどのように見えているのかについて、先入観を排除して捉える技術の獲得を目指すことが重要であり、それによって得られる空間認識力の強化がその後の各専門領域での専門性の深化につながると考える。

また、表現分野の指導においては、なぜその表現に至ったのか、について深く掘り下げて考えることを促し、自らの専門領域での活動を行う上で、生涯を通して根幹となり得る考え方に到達することを目指す。

2. 担当授業の概要

前期

美術表現選択演習 A

受講者：26名

後期

美術表現選択演習 B

受講者：37名

後期

プロジェクト科目「アートフィールド」

受講者：14 名

3. 教育の方法

美術表現選択演習 A「静物デッサン」、美術表現選択演習 B「人体デッサン」においては、最初の授業の際に、1.今まで描いたデッサン（木炭紙や画用紙に描いたものの枚数、2.高校の美術教員、画塾の講師など、どこで誰に指導を受けたか、3.苦手など

ころや、今後強化したいところ、についてのアンケートを行い、回答を参考に指導を行った。授業中には常に1人ずつ回りながら、各自の習熟度に従い最適な指導を行うよう心がけた。また、対象の形の捉え方、構図のとり方、画材の使い方、対象と眼の位置の関係によるパースペクティブの変化等について分かり易く作成した画像をプロジェクションするなど、随時資料を提示しながらレクチャーを行った。さらに、最終日には、あらかじめ提出された作品（複数）を写真撮影し批評を書き加えたプリントを作成し、受講生一人ひとりに配布した上で講評を行った。

また、2023年9月に学内BOX1で静物デッサン作品の展示を行い、後期の人体デッサン作品は来年度初頭に学内展示を行う。

プロジェクト科目「アートフィールド」では、国内外の野外展の参考画像をプロジェクションしながら解説し、過去の「アートフィールド」の展示の様子や作成資料についても提示し、解説を行った。

また、常にディスカッションを行い、授業時間外ではLINEでのやり取りや Teams に参考資料をアップするなど展覧会の実施に向けて準備を進めた。

学生が主体的に動くことがこの授業の主眼でもあり、こちらから決めてかかることを極力避けながら、必要に応じてアドバイス・指導を行った。

また、学外での展示を観て回りながら講評を行ったほか、遠隔地でのパフォーマンスについてはライブ映像をレクチャールームで鑑賞し、意見を述べ合った。

4. 学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

2024年1月18日時点では前期のアンケート結果しか得られていないが、全ての項目で全科目平均を上回っており、5.0の結果も多くあり、高評価を得られたと思う。

次年度はさらに緻密な指導を行うべく努力したい。

また、昨年度もこのポートフォリオで述べたが、学生がさらなる空間認識力・描画力を身に付ける為には、ごく一般的なレベルで良いので、デッサンに相応しい環境整備を強く望む。

5. 今後の教育目標

基礎教育に於いては、各自の空間認識力と経験値の差によって上達速度に差が出るが、それぞれに合ったタイミングでそれぞれに合ったアドバイスを与えることで最大限に能力を引き出せる。

今後も急がせることなく時間を十分に使い、各自の受容力を見極めながら指導して行きたい。

アートフィールド授業においては、一人ひとりが主体的に動きつつグループとして連携し、学外での展示をメインとする展覧会を企画・運営・展示を行った。

次年度も、各学生の主体性を引き出せるよう尽力したい。

1. 教育の理念

プロ漫画家を育てることが具体的な目標ではあるが、領域制とともにより幅広い学生層を受け入れるにあたって、漫画に限らずあらゆる分野に活用できるような普遍的なストーリーテリングの理論を研究する事。物語を作るためには人間の営みだけではなく、物の仕組みや自然界のあり方など広範囲の知識と理解が必要である事をもとに、自分が描きたい作品を思いつきと手グセだけで終わらせない、世界に一步踏み込んだ深い作品作りに好奇心と根気を持ってアプローチしていく指導とサポートをする。

2. 担当授業の概要

2023年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

映像文学選択演習IIA-1,IIA-2マンガ（12名）
映像文学選択演習IIA-1,IIA-2ストーリー（13名）
映像文学選択演習IIIA-1,IIIA-2ストーリー理論（17名）
映像文学IV-A石川スタジオ（19名）
映像文学1-B選択必修背景作画／ストーリー（31名）
映像文学1-B選択必修ネーム（20名）
映像文学II-B石川スタジオマンガ1（13名）
映像文学選択演習IIB-1,IIB-2ストーリー（9名）
映像文学III-B石川スタジオ（16名）
映像文学選択演習IIIB-1,IIIB-2マンガ（12名）
映像文学IV-B石川スタジオ（19名）

3. 教育の方法

学年ごとにストーリーに対するアプローチは変わる（もちろん個人差あるが）。

1年時は未経験者も含めまず自分の考えるストーリーを形にすることを主眼とし、基本的な画力と演出理論を学ぶ。ただしページ数指定や内容は制限せず、自分のストーリーを表現するのにどれほどの創作力／ストーリーを必要とするのか、身を以て経験させる事が重要である。

2年時はより具体的なコマ割りや必要な描写を習得すると同時に映像作品を観てそのストーリー構造を解析し、エンターテインメント作品がどのように成り立っているのか学

ぶ。

3年時は出版社への投稿をメインに、自分のアイデアをエンターテインメント商品としてのクオリティに上げていく。一対一のネームセッションを通じて個別のアプローチと可能性を探る。

4年時は個別面接によって作家志望か就活するか決めた上で卒業制作を進めていくが、メインの目標は投稿や出張編集部企画を通した具体的な成果である。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

今年は通常授業の他に行う特別講義が学生への大きな刺激となっており、通常授業内だけで完結するだけでなく外部講師による講義内容のフィードバックがその後の実技に良いモチベーションとして効果があった。今後もこういった連携を図っていきたい。

学生に対するサポートはメンタル面のケアにおいて慎重に対応すべき学生も多かったのでteamsのチャットなどで対話したが、直接大学に来てもらって話ができるようにするにはまだまだ努力が足りない部分があった。

5、今後の教育目標

2023年11月16日にマンガ分野全員参加の特別講義として秋田書店電子書籍営業部の方に現在のマンガ市場について話していただいたのだが、市場で最も収益を上げているゾーンと大学のマンガ教育の方向性に乖離があり、あらためて数字で示されたのはなかなかショックであった。安易に収益ゾーンに阿るわけではないが、学生の（就活も含めた）将来のキャリアや作家としての方向性について、より細かい配慮と指導をして、出来る限りビジネスとして健全な収益を得られる作品作りを考えていく必要性を強く感じる1年であった。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
映像文学領域
准教授 岩崎 宏俊

1、教育の理念

教育理念に関して、まず念頭に置いていることは、一つの方向に導くのではなく常に開かれたものにすることである。何かにフォーカスを合わせて見るということは、同時に何か溢れ落ちてしまうことでもある。獲得と喪失の可能性を同時に伝えなければならないことを肝に銘じている。これは、アニメーションの指導にも直結した思想である。アニメーションは多岐にわたり、いまや全ての映像はアニメーションと言えるほどである。以上を踏まえ、様々なジャンルの映像資料、表現技術の多様性を体験させ、映像表現の一部としてのアニメーションとその可能性を示した上で、各人で何をアニメーションで表現するのか、どのようにアウトプットしていくのかまでを思考させたい。

2、担当授業の概要

映像文学Ⅱ-A(映像実習1)	6名
映像文学Ⅲ-A(アニメ実習1)	10名
映像文学Ⅳ-A(卒制)	12名
映像文学Ⅰ-B(アニメ技法)	19名
映像文学Ⅱ-B(アニメ実習3)	7名
映像文学Ⅲ-B(アニメ応用4)	11名
映像文学Ⅳ-B(卒制)	12名

3、教育の方法

全学年通して、基本とするのは座学と実践による指導である。

1年生：

最近には既にアニメーションを個人的に制作したことのある学生も多いが、基本的には初めてアニメーションに触れる学生を対象とし、アニメーションに対する認識の幅を広げることが念頭に置いた導入を行う。座学としてアニメーションの歴史、また様々な世界のアニメーション作品を鑑賞する。実技面では、基本的な動きのアニメート、感覚的なアニメート(アナログによる抽象アニメ)などの個人制作と、グループワークによるストップモーションアニメーション制作などを行い、個人とグループによる制作プロセスを体験させる。

2年生：

アニメーションの応用的な座学と実践。アニメーション作品だけではなく、様々な映画、映像作品を鑑賞する。また、作品をどのように読み解くのか、映像を分析し読解する力を養う。また、アニメーション技法を用いた作品制作、より実践的な作画指導など応用指導を行う。

3年生：

アニメーションの応用的な座学と実践。映像分析の座学を継続して行い、解説を踏まえながらアニメーション、映画、映像作品など様々な映像作品に触れる。様々なアニメーション技法を用いた短いモーション制作。またオリジナル作品を制作。リサーチ、プラン立案、制作、発表までを行い、プレ卒制としても機能させる。

4年生：

進路指導、卒業制作の指導(全体／個別)を中心とし、卒業に値する作品制作のためのリサーチを徹底させる。また、引き続き最新の世界の短編アニメーションの紹介や分析は継続する。最終的には大学内で完結することなく、広く国内外のコンペティションなどへの参加を促す。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

評価は平均もしくは平均以上だったが、休みがちな学生に対してのフォローアップについてはもう少し早い段階でコミュニケーションを始めるべきであったと思う。特に昨年の様子を知らないのでは早めの対応をすべきであったことは次回の改善点としていきたい。また、今年度から参加したため、本来であれば2年生の段階で行いたかった内容を3年生に実施せざるを得なかった。そのため3年生に関してはだいぶタイトなスケジュールになってしまったと思う。来年度以降は、1～4年までで行いたい指導に揃えていけそうなの

で、今年度の学生の反応を元に授業計画を詰めていきたい。

5、今後の教育目標

本年度から名古屋に着任した客観的な意見として、東京の学生と比較した際の学生のレベルは、東京藝大などのトップの大学を例外として都内の五美大学生との差はほとんど無いというのが私の見解である。ただし、大きく差があると感じるのが4年間で浴びる情報量で、少なくとも数倍は違うだろうと思う。これは美術館、ギャラリー、映画館などの数の差に比例すると推測される。最近ネットですぐに情報が手に入る反面、自分に興味のある情報以外の情報に関してはこれまで以上に手に入りにくい状態にあるように思う。要するに回り道をしない弊害である。だが、幅を広げるにはこれまでに経験の無い情報をいかに受け入れていくかが問題であろう。都内の学生はその点で、様々な情報に溢れているが故に自分の範囲外の情報に触れる機会も多い。ここに差が出るのではないかと予想している。以上から、学生の意識を開かれた状態にするには早い段階で外の景色を知る経験をさせることではないかと思う。授業内で作品を紹介するだけに終始するのではなく、実際に足を運び、外から現在の自分の立つ位置を見定めた上でどのように発信していくべきかを思考させたい。最も楽なのは東京や海外に引率することであるが、経済的な理由から簡単には進まないだろう。だが、情報は与え続けることはできる。ネットを上手く使い、常に外を意識させ新規の情報を収集させること。県内であれば実際に引率して映画館や展示を見て、思考させる。教室内で制作することと同時に様々な経験を実体験として積まなければ、特にアニメーションの場合は二番煎じの映像を量産するだけである。このあたりの授業のバランスを非常勤の先生たちをバランスをとりつつ進めていきたい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
映像文学領域
准教授 津田 純人

1、教育の理念

自身のゼミではデザインセンスを持った映像クリエイター、映像を扱えるグラフィックデザイナーの育成を目指しています。主に映像デザインについて「プロモーション」をキーワードとし、ミュージックビデオ、CM などの実制作を中心に企画、コンテ、撮影、編集までをトータルに体験し、実践出来る授業内容を設定しています。またそれらと関連性の高いその他のデザイン、例えば CD ジャケットのデザインや販売促進のためのグッズデザインなども取り入れています。

2、担当授業の概要

映像文学選択演習 2A (19 名)

映像文学 2A (20 名)

映像文学 3A (8 名)

映像文学選択演習 3A 〈映像制作〉 (10 名)

映像文学選択演習 3A 〈SP〉 (12 名)

映像文学 4A (4 名)

映像文学 1B (20 名)

映像文学 2B (7 名)

〔プロジェクト科目〕 卒展運営支援プロジェクト (10 名)

〔プロジェクト科目〕 デザインコンペにチャレンジ B (21 名)

映像文学 3B (8 名)

映像文学 4B (4 名)

3、教育の方法

必修授業に関しては、1 年次はパブリックスペースでの映像広告として一般化したデジタルサイネージを媒体とし、自身の出身地をアピールするためのプロモーションムービーの制作を行います。2 年次はテレビ媒体での展開を想定した公共 CM の制作、3 年次はそれぞれのイメージする将来の仕事像に合わせ各自企画書を作成し、映像を中心とした個人制作を行なっています。選択演習科目に関しては異なる複数の分野から履修生がいるため、実写映像、アニメーション、モーショングラフィックス、3DCG など各自が得意とする手法を使って共通のテーマの元で自由に映像作品を制作します。コンペへの入選を目標とし

たプロジェクト科目では紙媒体の広告を中心に CM、イラストレーション、写真など様々なビジュアルデザイン系の公募展を各自が選択した上でその傾向を分析し、対策を考え、作品制作を行なっています。また今年度後期から新たに3年次を対象とした卒展の運営をサポートするプロジェクト科目を設定しました。こちらは4年次になる前からより能動的に卒展運営に関わる学生を増やし、次年度以降へも繋がっていく流れを作る事を目標としています。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

学年、履修人数、授業の性質によって結果に多少のバラつきは見られましたが、概ね理解出来ているという評価でした。全体的に見てよく出来た点としては、授業の開始時間を厳守し、極力休講にせず、ほぼ当初の計画通りに進行出来たという点です。課題の進行状況を確認しつつ、個人の制作相談の時間とタイミングを調節しながら進められた点も良かったのではと思います。反省点は前述の各自で課題を考えて企画書を制作するというプロセスで悩み、決めかねてしまう学生が今年度も多々見られたため、課題説明の段階で具体的な参考例をより多く提示すべきであると感じました。また未完成に終わってしまったもの、企画書と併せて個々のタイムスケジュールを作成する必要性も強く感じました。特に映像系の課題に於いてはイメージが曖昧な状態で本制作に入ってしまう事で撮影時に予定していた映像素材が撮れず、結果作品が不十分な出来で終わってしまうケースが少なからず見られたので、改めて絵コンテをしっかりと作成する重要性を感じました。

5、今後の教育目標

昨年度までと同様にデザイン力を備えた映像作家を育成するという指針を継続し、今後は授業時間内で実制作に費やす時間以外に、資料や参考作品の提示と解説のための時間を極力増やし、コンピューターのオペレーションや加工のテクニックだけでなく、オリジナリティのある作品を創造するために必要なディレクション能力を高める事を引き続き目標として掲げたいと思います。その為に特にゼミの授業内では、お互いに推薦する映像作品をプレゼンし鑑賞する機会を今まで以上に多く作ろうと考えています。

1. 教育の理念

人間は、すべての人が違う性質を持って生まれてきます。そしてアートは、その人それぞれが持つ個性を伸ばしていくことに特化した活動であり学問です。アートを学ぶことによって、個々人が違うことを認め、それを尊重できる新しい社会や人を作っていくことが大切です。

2. 担当授業の概要（受講人数）

- ・1 年前期必修 色彩基礎（94 人）（内容／色彩／筆触を分解し、絵を組み立てる基礎を学びます。）
- ・1 年後期選択必修 ドローイング／作品制作（21 人）（ドローイングの作成を通じて、作品の成り立ちを学びます。）
- ・1 年後期選択必修 現代美術演習（15 人）（平面／立体／デザインの 3 つの課題を経験し、アウトプットの方法を学びます。）
- ・2 年選択必修 前期 取材／作品制作（8 人）（作品制作を前提とした取材の仕方を学びます。）
- ・2 年後期 原スタジオ 物語／作品制作（6 人）（物語を伝える作品形式を研究します。）
- ・3 年前期 原スタジオ 空間を考える（8 人）（展示する場所を含めて作品として考えるレッスン。）
- 後期 原スタジオ 作家研究／作品制作（自分の研究テーマを絞り、研究し発表し、レポート提出します。後半はその研究を生かし、作品を制作します。ポートフォリオのステイトメント、卒業 制作につなげます。）
- ・紙と絵と言葉（45 人）（zine の歴史からオルタナティブな生き方、発表の仕方を学びます。）

3. 教育の方法

授業内で、今現在行われているアートの展示、イベントを見せることが重要でです。学生が自分が制作している作品と、世の中に今出現しているアート作品がダイレクトにつながっていることを知ることで、自分自身の作品の社会的な位置を自ら決定していくことができるようになります。アートの役割は多様化しており、作品発表の場所、メディアは広がっています。全員違う道に進むことは自明なので、個別に対応をしていく必要があります。

4. 学生からの評価と授業改善の努力

1 年生の色彩基礎の中で、ルドルフ・シュタイナーを取り上げ、色彩の内面的な力を考えてもらうことを去年の目標にしました。「色彩の本質・色彩の秘密」の中から、色について具体的に書かれているところを抜き出し、プリントにまとめ、それを一緒に読むことによって、色彩が私たちに及ぼす作用、各色が持っている性質の違いを考えてもらいました。

紙と絵と言葉は、プロジェクト授業であり、外部との連携が必要であるため、女子美術大学との交流展示を企画し、授業内で女子美術大学の先生の冊子作品を紹介し、授業を zoom で繋ぎ、学生に各々製作した ZINE の発表をしてもらいました。夏休みには、名古屋造形大学で ZINE の交流展示を行い、その後女子美術大学でも交流展を行いました。名古屋造形大学からは、6 冊の ZINE を選抜し、紹介文と共に展示しました。交流によって、両学校の違いを感じ、ZINE というメディアが持つ多様さを知ることができました。

5. 今後の教育目標

映像文学 3 年では、授業の中で作品制作と同時にポートフォリオ制作の時間を作ることです。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

映像文学領域

教授 東仲 雅明

1, 教育の理念

大学建学の精神「同朋精神」とは、私たち人間が同じ「いのち」を生きるがゆえに、互いの「いのち」を敬い生きることである。映像文学領域において私の担当するグラフィックデザイン分野は社会やデザイン依頼者が抱えている課題解決にあたることが基本使命であり、それは他者への深い理解の上に立ってこそ成し遂げられるものである。デザイン教育を通じ、他者と共に豊かな生活世界構築に貢献できうる力を持った人を育てる。

2, 担当授業の概要

●演習授業

<必修科目>

映像文学ⅡA「編集デザイン1」

映像文学ⅡB「ブックデザイン」「パッケージデザイン」

映像文学ⅢA「パッケージデザイン」「ブックデザイン」

映像文学ⅢB「パッケージデザイン」「ブックデザイン」

グラフィックデザインⅣA「コンペ」「卒業制作構想」

グラフィックデザインⅣB「卒業制作」

<選択科目>

八百津町デザインプロジェクト A「八百津町活性化のためのデザイン」

八百津町デザインプロジェクト B「八百津町活性化のためのデザイン」

森と木の活用プロジェクト A「林業活性化のためのデザイン」

森と木の活用プロジェクト B「林業活性化のためのデザイン」

映像文学選択演習ⅡB-1/映像文学選択演習ⅡB-2「マークロゴ・ブックカバー」

映像文学選択演習ⅢB-1/映像文学選択演習ⅢB-2「ポートフォリオ」

地域振興ビジュアルデザインプロジェクト「大杉学区ロゴマークと地図」「新丸山ダム水源地協議会ロゴマーク」(実技・学外実習)

●講義授業

<選択科目>

コミュニケーションデザイン論

3、教育の方法

●演習授業

- ・課題として実社会にあるものを取り上げ、デザインワークを行う。最終的に生み出されるものが「美しい」ことを大前提にしながら、表層的仕上げにのみ拘泥するのではなく、その制作過程を通じて、取り組むテーマが内包する本質や他者の本意などの洞察や、「誰に・何をどう伝えるのか」という思考、受け手へメッセージとしての的確に届けるために必要な表現手法をたえず探究する姿勢を求める。
- ・デザイン発想や思考、その具現化に向けた試作検証と評価、完成への徹底したこだわりなどに関しより多く時間が費やせるような工夫を施す。具体的には、課題それぞれに沿って作成した補助教材（PC 操作手順などを含む）を復習可能な冊子として作成配布することで技術面での制作阻害要因を可能な限り排除する。
- ・学生の自主性を育み経験知を高める。答えや解決手法を先走り示唆するような指導方法は可能な限り避け、学生自ら考えたうえでの試行と検証を求め、高い目標設定や失敗をおそれない挑戦を歓迎し、結果と過程ともに評価する。

●講義授業

- ・ビジュアルコミュニケーションについて、前半では関連する諸領域にも視野を広げ、後半では社会にあらわれる具体的事例を取り上げる内容構成とし、多数の視覚資料を通じて学生の知識と視野を広げる。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

●演習科目

各項目ともほぼすべて平均あるいは平均以上の評価を得ている。これは毎年同様だが、数値に現れないマイナス面がないか特記事項チェックを怠らないよう努める。

●講義科目

対面授業より多人数に対し効果的な視覚資料提示ができていることをはじめ、例年2項目以外全評価項目で平均かそれを上回る評価を得ている。平均値より僅かに低い「予習復習の機会」「質問の機会」について、Teams で授業後の質問を受け付けられる仕組み導入を検討したい。

5、今後の教育目標

デザイン演習授業を通じて、多面的視野や洞察力、理解力、思考力、発想力、創造力などの教養を身につけ、それをもって他者とともに豊かな社会をつくってゆける人間形成に寄与しつづけることを目標とします。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

映像文学領域

職名 講師

氏名 三輪布巳子

1、教育の理念

教育の理念に考え置いているものは、本学建学の精神「同朋和敬 共に生き、共に学ぶ」に合わせ社会に対して芸術の役割である「人々に感動や刺激をもたらし、生きる意欲や社会の活性化に助力のできるものであること」である。コミックイラストは社会での役割において わかりやすさ・物語性の伝達に適した表現のバリエーションの多様さがあるため近年ではネット社会での人と人をつなぐコンテンツでの媒体、音楽や映像など多様な分野との融合において表現領域が拡大している。伝えやすさと感情移入のしやすさが今後も芸術分野以外にも社会では求められていくと考えられるため、今後も多種多様な分野への関心とつながりを重視し、自身も含め学生個々が分野の研究と可能性について考え、伝得る手段を模索し表現力を高めていける教育を理念とする。

2、担当授業の概要

- ・映像文学 I -A (A クラス) 25 名
- ・映像文学 I -A (B クラス) 28 名
- ・映像文学 I -A (C クラス) 24 名
- ・映像文学 I -A (D クラス) 24 名
- ・映像文学Ⅲ-A (三輪スタジオ) 25 名
- ・映像文学Ⅳ-A 22 名
- ・デジタル背景基礎 (選択演習) 34 名
- ・映像文学Ⅳ-B 22 名
- ・映像文学Ⅱ-B 34 名
- ・映像文学 I -B (選択必修) 50 名

3、教育の方法

1 年次～2 年次前期までは幅広く領域の分野について基礎的実技課題を通してそれぞれへの理解を深めることを目的としつつ、興味関心を感じる課題を複数実施。スタジオ生にな

る2年次後期からは2,3年次はABクラスに分け、2,3年次の前期では背景作画力の向上・描写力正確さを高めるデジタル・アナログ双方からの実技授業の実施に合わせ個々の技術と社会における役割や今後の展望を基礎知識として学びつつ、議題に対する思考力と個々の能力を課題を通してアウトプットし、問題解決への最適表現方法を実践する。2,3年次の後期では前期の経験を活かした公募やソーシャルツールや実社会での課題を想定した実践的課題に取り組み、個々の表現領域を拡大するために様々な描写に挑戦するため制作演習・自己分析を主とし、4年次では3年次までの制作で自身が集大成として他者へ発表したいテーマ、表現を設定し、分野の表現幅にとらわれない自由で高いクオリティを目指して制作を実施するため、

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

今年度は1年次授業にて内容を昨年度よりも広領域で課題の内容を設定・実施。課題を増やしたことによる講義内容の増加から実技授業内での制作時間が減ったことに作業時間の増加を求める声があったため、去年度の内容に再度戻していく方針とする。設問内容については各項目平均以上の評価があったため、維持できるよう学生との対話を重ね分析と改変も実施していく。

5、今後の教育目標

景気の不安定さから自分野では学生の希望する職種への関心が大きく高まることに反して関連企業での生成AIの導入や事業縮小、社員数の見直しが多方面で行われている。そのため教育として基礎的かつ正確な描写力・デッサン力の強化と広い領域へのエンターテインメント性の考察と研究を通し自己の表現への深堀と高い意欲、モチベーションの維持を重要視してカリキュラムを設定していく。また知的財産への理解を高めるための座学を取り入れていきたい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

映像文学領域

教授 村田 直哉

1、教育の理念

名古屋造形大学のディプロマポリシーの 1.専門分野における発想や表現の基本的な能力を獲得できているか。2.自己の存在を認識し、創作・研究に向かうことができているか。3. 広く社会を認識し、深い創作・研究に向かうことができているか。4.自らの創作・研究を他者に伝えるコミュニケーション能力を獲得できているか。5.分野を横断した視野を持ち、積極的に人や社会と関わる能力を獲得できているか。という項目に沿った上でグラフィックデザイン分野の知識と技術の修得だけでなく実践的な思考力を身に着けることを第一と考えている。時代と共に変化するデザイン環境に左右されず、常に正しい考え方とは何かを問い続け、個々の創造性や作家性に向き合いながらグラフィックデザインを通じどのような形でも社会に貢献できる人材を育成することを理念としている。

2、担当授業の概要

映像文学 I -A

映像文学 I -B

映像文学 II -A

映像文学 II -B

映像文学 III -A

映像文学 III -B

映像文学 IV -A

映像文学 IV -B

プロジェクト科目「グラフィック系コンペに挑戦」

コミュニケーションデザイン論

3、教育の方法

基本的なスタイルは授業の期間で複数のタームを区切り、その中で必要と考える課題を出し、アイデアチェックや試作の修正を行う。途中に中間講評などで確認と修正を繰り返して作品の完成度を高め、最終の提出作品を講評してまとめるというスキムを繰り返している。その中で、学年や前期後期のタイミングなどで課題内容をアレンジしている。1 年生はまだ志望分野も固まっていない学生も多く、分野を問わず必要になるコンピュータスキルや基礎造形能力の向上に繋がる課題を軸に出している。課題の制作期間も 1 日 + 自宅制

作で行えるレベルの課題を複数出すなど、個々の課題の完成度より、スキルの修得を優先している。以降は徐々にグラフィックデザインの分野の専門スキル修得が柱になる。2年生からは学生のグラフィックデザイン志望がはっきりしてくるので、ビジュアルコミュニケーションの基礎としてのポスター課題や各種の広告デザインの課題を増やしている。デザインの考え方の幅を広げる観点からも広告だけでなくパッケージや編集の課題を織り交ぜながら、多様な経験を積ませるようにしている。さらにデザインの作業的な部分だけでなく、講評では各自の考え方やコンセプトを学生に発表させ、プレゼンテーション力も向上させることを加えていく。それは先々卒業制作や就職活動の面接にも生かせるよう考えている。3年生はそれまでの基礎課題をベースにより実践的な課題に取り組ませながら、大学外のコンペに挑戦していく。さらに産官学連携事業などに参加し、より社会と関る内容にシフトし、来る就職活動に向けて実績を積めるよう指導している。3年の最後にはこれまでの制作実績の集大成としてのポートフォリオ（作品集）の編纂とデザインを進めていく。4年生は主に卒業制作が主軸にはなるが並行して就職活動のフォローを行いポートフォリオや企業から出されるデザイン課題のアドバイスなども行いながらデザイン能力の向上に努めている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

アンケート結果は学年や内容によりばらつきがある上に上の学年は回答率が少なくなってしまう判断に困る部分があるが、自由記述のアンケートからは、新しい経験や、課題の解説による理解には好意的な意見が多くみられた。課題の内容だけでなく、必要性や有用性をきちっと伝達していくことが重要と考える。実技系の授業はアンケート以外にも日々のチェックや講評会で学生と対面でコミュニケーションをとる機会が多いので、そこから学生の意向や考え方を吸い上げることも重要と考える学生からの個々の相談は Teams などです授業時間外でも頻繁に来るので、なるべく早くアドバイスを行うようにしている。

5、今後の教育目標

ディプロマポリシーとの関連性を維持しながら、社会に出ても学び続けることが出来る人材育成を目標にしていく。そのためにも、単に課題制作をスキル修得の手段とせず、デザインを通じ社会に必要な人材となるべく成長していく意識を育てていきたいと考えている。そのためには学外のコンペや産官学連携のプロジェクトへの参加、また他大学や既存のデザイン団体との交流や展覧会などのイベントを充実させていくこと課題だと考えている。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

映像文学領域

職名 准教授

氏名 吉川 隆之

1、教育の理念

本学が建学の精神である「同朋精神」を「共なるいのち」を生きることと言い換えて、教育現場に反映している点を踏まえ、学生たち、そして私自身が「共なるいのち」を尊重しながら自己を確立していくために、以下を重要な考えとしてとらえている。

それは、他者への尊重は他者との対話から始まり、他者への対話は自己との対話から始まるという認識である。

この「自己との対話・他者との対話」という一言を、在学中の4年間をかけて説明していくことが教育の理念につながると考えている。

私が専門分野として教えている3DCGに細分化すると、3DCGは道具(手段)であり、目的や表現する媒体(例えばグラフィックデザイン、イラストレーション、マンガといった特定の制作ジャンル)とは異なることが、この分野の特徴である。目的のために集まるゼミと異なり、道具(手段)で集まり、目的が異なる形で各ゼミ生が制作を行うスタイルを採用する理由としては、3DCGという道具が本学において最も難しい技術を要する道具の一つと位置付けられる為、習得までに専門的な技術を伝える時間を要する為である。

また、昨今の現状において3DCGという多様な表現手法を模索する研究に対し、とりわけゲーム業界、アニメ業界での需要、必要性が際立っており、学生たちもそのような指向が強いこともあり、上記に重きを置いた教育を現状行っている。しかし、単に「技術を習得する場として」ではなく、自身の経験と技術を用い、社会に如何に貢献していくか、というテーマを念頭に置き、技術習得を行いながら「自己との対話・他者との対話」と行うことが私のミッションと考えている。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

映像文学ⅠA(3DCG基礎)	47名
映像文学ⅡA(CG)	17名
映像文学ⅢA(吉川スタジオ)	14名

映像文学ⅣA(吉川スタジオ)	12 名
映像文学ⅠB(CG)	16 名
映像文学ⅡB(吉川スタジオ)	12 名
映像文学ⅢB(吉川スタジオ)	14 名
映像文学ⅣB	12 名

3, 教育の方法

私が専門分野として教えている 3DCG に細分化すると、具体的な教育内容としては大きく 2 点に分けられる。

1, 3DCG ソフト、及びそれに付随するソフトの習得との習得

2, 1 を用いた制作物の指導

上記を指導するにあたり、1,2 年期と 3,4 年期で教育の内容を無段階的に移行する方法をとっている。

1,2 年期においては「再現性」「脱落者が出ない」の 2 点に重点を置いている。これは、初期のタイミングで領域の学生全員に同等の 3DCG 教育を行う際に、個々のスキルやモチベーションの差異にかかわらず一定のレベルに到達させるためのレジュメづくりや質問に対する回答指導を行うことで担保している。そして、大多数が初めて触れる道具に対する苦手意識を払拭し、楽しみや感動体験、成功体験を感じてもらうことを主な目的としている。

3,4 年期においては、将来 3DCG を道具として制作活動を行うことを選んだ学生たちが「何を作りたいか」という目的を明確に出せるように、そして、「作りたいものを作れるように」学生たちに寄り添い、伴走する方針を取っている。

学生たちの喫緊の課題として常に意識されている卒業後の自身の身の振り方についても、就職指導など具体的な傾向と対策を行う場合もあれば、作家的な制作者として、自身の制作スタイルの確立など、個別の対応を行いながら、大学ならではの学び方を学生たちと共に模索を行っている。

特にデジタルメディアでは潮流が速く、描画技術の進歩や AI の進化など新しい要素と常に向き合わなければならず、指導者自身が情報の更新を行いながら時代の空気と学生のニーズを汲み上げ、一つ所に留まらず、しかしながら変わることのない根源的な要素にも意識を向けつつ指導を行っている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

前述の通り、1,2 年期と 3,4 年期で教育の内容を無段階的に移行する方法をとっている。

1,2 年期においての評価は「3DCG は難しいけど楽しかった」「分かりやすく質問に対し丁寧に回答してくれる」といった好意的な感想が多くみられる。1,2 年期の授業評価アンケートの結果もおおむね平均値かそれ以上の状況である。今後もこうした回答が多く並ぶように、レジュメの正確性を上げるための改善や、ソフトのバージョンアップに対応していくための修正作業を適時行っていく。

3,4 年期に関して、授業評価アンケートの結果は就職指導に関する回答が多く、その場合、教員に対してではなく、自身の目標達成度に対する自己評価の色合いが強くなり、同時に属人的な回答となる傾向がある。総じて、個々人の目標達成のために教員として行える指導を徹底していくことで、学生たちの自己実現の一助となるため個別指導を行っていくことに尽きると考える。

同時に体調面、メンタル面でのケアが重要と考える。1,2 年期では漠然としていた将来像が 3,4 年期でより現実味を帯び、自己と他者（社会）を結びつけるインターフェースとしての技術力やコミュニケーションスキルに不安を抱えたり、自身の習慣のコントロールに不安を抱える場面が多くみられ、結果的に体調やメンタルに支障をきたす学生が各学年に対し 1 名程度存在する状況である。これに対し、私自身も本年度は民間の心理カウンセリングの資格を取り、学生への適切な指導を行えるよう、対応を強化している。

5、今後の教育目標

引き続き、

1、3DCG ソフト、及びそれに付随するソフトの習得との習得

2、1 を用いた制作物の指導

を行いながら、「自己との対話・他者との対話」というゼミの核となるミッションを遂行していくことになる。

本年度よりアニメーション・CG コースがなくなり、コース代表の任を解かれ、更に来年度より情報表現領域に異動が予定されており、このタイミングで、自身の得意分野とするゲームのデザインに力点を置く予定である。具体的な施策として、上級学年のカリキュラムに、ゲーム制作にまつわる具体的な技術習得の機会を織り込んでいく。これにより、ゲーム的、及びリアルタイム（双方向）指向が強い現状のスタジオ生に訴求し、「ゲーム業界出身」の肩書を持つ私のスタジオのプレゼンスを上げていくことを試みる。

私自身も近年のリアルタイム技術、ゲームエンジンの新たな技術を取り込み、更に学生たちの制作に密接に(共同で行うことも検討している)かかわることで、時代のニーズに合った技術や志向の提供を行っていきたいと考えている。そしてそのような制作活動を、社会や産業に貢献出来る産学連携的なプロジェクトに発展させていくことも今後の目標と考

えている。

以上

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
映像文学領域
特任助教 河野 由依

1、教育の理念

本学の建学の精神である『共なるいのち』を生きることを教育・研究の基本理念としている。

イラストレーションは様々な分野において活躍してくるものであり表現方法なども個々で異なってくる。社会において様々な分野で活躍を広げるこのコミックイラスト分野を更に盛り上げていきたいと考えている。また、学生一人一人の個性を尊重し、よりスキルをあげ活躍をサポートすることが理念である。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

[必修科目]

映像文学Ⅲ-A 24 名

映像文学Ⅳ-A 22 名

映像文学Ⅰ-B 29 名

映像文学Ⅲ-B 23 名

映像文学Ⅳ-B 22 名

アニメーション・CGⅣ-A 1 名

アニメーション・CGⅣ-B 1 名

[選択科目]

映像文学選択演習(リアルクローズ)ⅢA-1,ⅢA-2 18 名

映像文学選択演習(デジタル人物描写)ⅢA-1,ⅢA-2 4 名 + 交換留学生 3 名

映像文学選択演習(イラストコンペ)ⅡB-1,ⅡB-2 19 名

3、教育の方法

基本的に各授業ごとに授業資料を作成している。内容としてはものの構造やイラストレーションにおける技術的な部分を併せて記述している。

○必修科目

1年生にはイラストレーションの基礎的な部分や、人間を描く上で知っておくと良い情報なども織り交ぜながら指導している。

3年生には就職活動目前のため、前期ではとにかく作品を増やしてもらいたく個人個人の目標に合わせて課題を設定した。

後期ではポートフォリオづくりをメインに、「イラストレーションが映えるデザイン」を目標とし学生一人一人と面談しながら方向性などを指導していった。

4年生はまず前期は進路目標を学生と相互確認し、方向性を定めた。後期は卒業制作が本格的に目前となりここでも学生と進捗状況や精神面に関しても気を配るよう心がけた。

○演習科目

デジタル人物描写では主にデジタルツールで似顔絵を描いていくテーマの授業内容で、その理由としては似顔絵というものがかなり需要が高いものだと感じたためである。リアルに寄せる表現方法と、一般的に人気の高いデフォルメにする表現方法の主に2つに分けて指導した。

リアルクローズでは、実際によく着ている服装をイラストレーションに起こすというもので、服を描くときのポイントと併せてファッションの歴史や知識も資料に入れた。

イラストコンペでは2・3年生が多いため、就職活動を意識してもらいたく作品数を増やすためにもイラストのコンペに挑戦するというテーマを掲げた。一人一人と面談しつつコンペに挑戦する重要性やコンペに役立つようなイラストレーションの表現方法などを指導した。

基本的にどの授業においても学生一人一人と面談をしながら指導することを心がけている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

評価は概ね平均もしくは平均以上だったが、初年度ということもあり改善点も多々ある。

中弛みしてしまう授業もあったため課題の数を増やしたり、モチベーション維持のため面談機会をもう少し増やしていきたい。

また、オープンスペースということもあり説明が聞き取りにくいとの声があったため、声のトーンや速さ、大きさに関しても気をつけていきたい。

5、今後の教育目標

近年においてAIによるイラストレーション出力の技能も上がってきており、一クリエイターとしてイラストレーションの技術的な面だけでなく、個々がどう売り出していくかという「自分自身のブランディング」について深く考えていく必要がある。

自分自身が学生のよきお手本となるため、より技術面の強化及び自身のブランディングについて明確に提示できるよう努めていく所存である。

教育面においても技術面だけでなく、「自分が社会にどうか関わっていくのか」、「どのように活躍していきたいのか」ということを学生が言語化できるようプレゼンテーションの場を増やしフィードバックをし、更に学生へのフォローアップを強化していきたい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

地域社会圏領域

教授 蜂屋 景二

1、教育の理念

私の研究専門分野は建築意匠論である。学部では住宅建築作品を対象とした建築の空間構成に関する研究論文、修士課程においては東京のまちの街区構成を対象にした都市における建築の集合形式に関する研究論文を提出し、後者については研究室の指導教授および助手との共同研究として建築学会の査読論文集に投稿を行った。修士課程修了後は大学・大学院修士課程での研究テーマであった「建築の空間構成」と「建築の集合形式」の実践として建築設計事務所に所属しながら建築設計を行った。また自分自身の設計事務所の開設後も、これらの研究テーマと連続した建築作品を設計することを試み続けてきている。

学生時代において自己の研究テーマをつくりだし、そのテーマを探究することが長期的な制作活動を支えることの重要性を実感しているこのような経験から、本学における建築デザイン分野での教育においても、学生が生涯かけての創作の礎となるテーマを持てるような教育・研究活動を行うことを基本的な教育理念としている。学部での教育においては学生各自の興味の尊重し、各自が自身では気がつかない、あるいは何となく気がついているのだけでも言語化できない興味の対象について、教員との対話をとおして自覚的になっていける教育環境をつくるのが教員の役目であると私は考えている。大学院においては学生それぞれが興味の対象を学術的なテーマとして位置づけることに意識的に挑み、研究テーマを探究することを指導している。

2、担当授業の概要

<授業>

- ・地域社会圏領域Ⅰ-A（実技基礎）26 名
- ・地域社会圏領域Ⅲ-A（教育文化施設の設計）20 名
- ・地域社会圏領域Ⅲ-B（集合居住施設の設計）20 名
- ・地域社会圏領域Ⅲ-B（展示・アーカイブ）20 名
- ・地域社会圏領域Ⅳ-A（プレ卒制）31 名
- ・地域社会圏領域Ⅳ-B（卒業制作）31 名
- ・地域社会圏領域選択演習Ⅲ-B-1（地域ビジネス考案）14 名
- ・都市デザイン論 26 名
- ・建築生産 43 名
- ・大学院建築デザイン研究Ⅰ 2 名

- ・大学院建築デザイン研究Ⅱ 2名
- ・大学院修士制作（建築デザイン研究） 2名
- ・大学院造形特論Ⅰ 10名

3. 教育の方法

<初学者教育>：地域社会圏領域Ⅰ-A・Ⅰ-B

初学者教育において、分野のなかで人によって評価がわかれるものと、分野のなかで共通した評価となるものを知ってもらうために、1年前期においては同じ制作課題の指導を複数の教員が曜日を変えて行っている。後期においては椅子の企画・デザイン・作図・製作・プレゼンテーションという一連の作業を行うことで、2年生以降の建築設計スタジオでの提案設計のリアリティを獲得できるようにしている（Ⅰ-Bは非常勤講師が授業を担当）。

<建築設計スタジオ>：地域社会圏領域Ⅱ-A・Ⅱ-B・Ⅲ-A・Ⅲ-B

必修実技となる建築設計スタジオにおいては、取り組むテーマが設定された教員ごとのスタジオを半期ごとに入れ替わる方式をとっている（Ⅱ-A・Ⅱ-Bは非常勤講師がスタジオ授業を担当）。ハチヤスタジオにおいては、特徴がないと思われがちな名古屋市内のまちやエリアを対象に、建築設計を行う上で必要な周辺環境や地域のリサーチを行いながら地域の特徴を浮かび上がらせることを重視している。名古屋造形大学に着任したからの4年間にわたるこの試みは、東京六本木ミッドタウンのデザインハブの企画展「ゼミ展 2024 デザインの学び方を知る」に出展をした（会期：2024年1月10日(水)～2月25日(日)）。

<まちづくりスタジオ>：地域社会圏領域選択演習Ⅲ-B-1（地域ビジネス考案）

人口減少に悩む地方都市が多い中で、旧市民・新市民・来訪者によるまちづくりが行われている郡上八幡をリサーチし、その特徴を学んだ上で他のまちづくりにいかす提案を行う取り組みをしている。昨年度は岐阜県の八百津町の酒蔵を改修して小さな商いをする企画提案、今年度は知多岡田での空き家を学生が選んでその場所にあった小さな商いの企画提案を行った。リサーチのなかでは実際にそのまちで活動をする旧市民・新市民双方のヒアリングを行った。八百津町での提案のうちのひとつは、10月1日に行われる町のストリートフェスにあわせて「ちょっと贅沢な足湯プロジェクト」として実施された。

<建築専門講義>：建築生産・都市デザイン論

地域社会圏領域は、建築学を基礎としつつ社会科学にまたがったデザイン分野であるため、工学的な思考（理系能）とリサーチなどの観察力（文系能）がともに求められる。「建築生産」は美術系大学の学生があまり得意ではない工学分野であるが、デザイン監理者に求められる技術面での知識や視点をもつことが自身の建築表現の豊かさにつながることを、授業のなかで事例の説明を多く行うことで伝えるようにしている。「都市デザイン論」においては古代からの都市の文脈を知ることが現代の都市のリサーチにとっても有用であることを実感するような授業を講義と演習を併用して行っている。

<大学院・都市論ゼミ>

学生各自が設定したテーマにそって、現地またはインターネットでのリサーチをしながら世界の都市を巡る。最初は自分自身では気がつかない、あるいは何となく気がついているのだけれども言語化できない興味の対象について、教員と学生同士のディスカッションをとおして、少しずつ自覚的に分析できるようになっていく。そして創造的な考察を重ねることによって建築と都市との関係あるいは性質についての仮説をたてることを試みている。

<大学院・造形特論>

大学院造形研究科で学ぶ全ての学生を対象に、分野横断的な視点にたって最先端を紹介する講義として本年度から開講した。各セメスターのホストとなる教員が、自らが設定するテーマにもとづいて一線の芸術家・デザイナー・建築科を招聘し講義を実施する。最初のセメスターとなる本年度前期において「都市のデザイン活動」として授業を担当、初回においてデザインの背景となる近代都市の講義を行い、続いて特別講師：安部良（建築家）による「瀬戸内地方の活動から、建築・アート・地域をかんがえる」、特別講師：鈴野浩一による「ショップ・プロダクト・エキシビションのデザインでクライアントの活動に向き合う」の2つの特別講義を企画・実施した。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

・例年、授業アンケートで評価にバラツキがあるのが「授業の進む速度が適切でしたか？」の項目である。学生にヒアリングをすると、実技授業における速度は「課題を自分がこなせる速度」ととらえられて回答されているようである。工業高校で建築を学んでから大学に入学している学生も少数いるが、大半は大学で初めて建築を学ぶ学生であるので、学生に対して「成長のスピードは人それぞれだからあまり気にしないように」というアドバイスをすることで、精神面での負担や不安をなくせるように心がけている。

・一方、少なくない学生が家庭において祖父母や親の介護に携わっているケースがみられ、実技の課題の量が負担になるケースがみられる。課題提出締め切りが重なることを避けたり、締め切りまでの期間が短い課題を減らすことなどの工夫に加えて、人それぞれに事情があるという意識をもって学生に接するように心がけている。

5、今後の教育目標

特に大学院におけるスタジオ単位での教育研究活動を充実させることによって、学生が生涯かけての創作の礎となるテーマを持てるような教育・研究活動を行っていくためには、スタジオ（ゼミ）単位での活動の積み重ねが重要であると考えます。大学院生および学部3.4年生によるスタジオ単位の活動が、名古屋周辺の圏域における実際のプロジェクトに関われるような実践的な教育を取り入れること、一方で建築や都市についての論考を重ねるゼミを続けることによって、スタジオでの教員の教育・研究活動のテーマを顕在化させることを目標とする。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

地域社会圏領域

職名 准教授

氏名 伊藤 維

1、教育の理念

建築設計の基本的な内容を教えていくとともに、自身のゼミ・スタジオでは、『「それぞれの地域社会」が立ち現れる建築』をテーマとして掲げ、教育や学生と一緒に探究するプロジェクトに従事しています。テーマの説明は以下の通りです。

・・・・・・・・・・・・・・・・

建築は、抽象的なアイデアから、具体的な使い方・材料・構法・施工技術まで、多様で膨大なモノ・人が関わって作られています。どんなに小規模で凡庸に思える条件でも、ひとつの建築を考えつくる過程で、ローカルな風土や生業と同時に、グローバルな流通・経済など、大小さまざまな「社会」とのつながりが垣間見えてきます。多様な「社会」が入り混じりながら、エリアそれぞれ、あるいは人それぞれの「地域社会」があるのかもしれません。空間構成や構法、暮らしなどを掘り下げながら、ある時は繊細に、ある時は大胆に、多様な「社会」とより豊かな関係を積み重ねられる建築と一緒に考えていきます。そんな建築があると、まわりの風景の感じ方・使われ方ががらっと変わるかもしれません。それは今までとはつきり意識されることのなかった、でも確かに潜在していた「それぞれの地域社会」の豊かさが、建築によって立ち現れ、未来へと続くきっかけになる瞬間だと思います。

2、担当授業の概要

2023 年度は以下の授業を担当しています。

- ア 地域社会圏 II-A (小規模建築演習)
- イ 地域社会圏 II-B (大規模建築演習+美術空間の設計課題)
- ウ 地域社会圏 III-A (多世代で育む公的空間の設計課題)
- エ 建築インテリアデザイン IV-A (プレ卒業制作・卒業制作)
- オ 建築インテリアデザイン IV-B (卒業制作)
- カ 大学院 デザイン研究 I・II (建築ゼミ)
- キ 大学院 建築デザイン 造形 V-A +V-B (前期・後期)
- ク 大学院 修了製作 (前期・後期) (建築ゼミ)
- ケ 海外フィールドワーク実習 (全領域対象ドローイング国際ワークショップ@韓国ソウル)

3、教育の方法

ア～オ、およびクについて、教育の理念に基づき学生個別の作品に対してフィードバックを行い、技術的な内容も含め教授しました。イ・ウおよびエのプレ卒業制作では独自に課題文も設定し、実際の街のステークホルダーと意見交流・学芸員のレクチャー・見学の場を持つなど、学生それぞれが地域社会の中で自ら発見する種を育てるようにプロジェクト提案につなげることを大切にしました。イは岐阜県白川町、ウは岐阜県関市を舞台に、エのプレ卒業制作は名古屋造形大学所有の八滝ウッディランドの建物を題材としました。

カ・キについて、実際の設計プロジェクトやリサーチにゼミとして関わる機会を学外授業も含め増やすことを昨年に増して試みました。スイス連邦工科大学チューリッヒ校との共同研究として、岐阜県白川町の林業と暮らしについてのリサーチを進行させているほか、東京池袋のストリートファニチャーの増設設計、武庫川女子大や名古屋造形大での展示会場構成、スイス・ジュネーブでの空間インスタレーションプロジェクト、また学生コンペ作品などの指導にあたりました。ケについては、大学として初の現地の大学と協働しながら、自身の関心にもつながる形で、全領域学生を対象にドローイングを通じたリサーチと表現の架橋を試み、また成果を大学ギャラリーにて報告展示しました。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

前期のフィードバックは概ね良好であり、前期→後期と、継続した質の授業づくりに努めるとともに、ウについて、前期の演習の学生の到達度や伸ばすべき点を踏まえた、後期の課題の枠組みづくりに生かしたことは前向きな成果につながったと考えます。

5、今後の教育目標

昨年掲げた目標を達成すべく、より実践的な学びと探究の場をつくっていくことを試み、特に大学院の学びの枠組みとして実践することができました。今後は、より学び・実践の内容を充実したものとしていくことが肝要となります。授業としては、4年間（人によっては+2年間）の継続的な学び全体の一部としての位置づけを心掛けることを更に考えていきます。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

地域社会圏領域

職名 特任講師

氏名 辻琢磨

1、教育の理念

地域社会圏の理念を実践すべく、他者とのコミュニケーションを念頭に置き、建築と地域の適切な関係を考える。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

地域社会圏領域Ⅱ-A

地域社会圏領域Ⅰ-B

地域社会圏領域Ⅳ-A

地域社会圏領域Ⅳ-B

住居論

[PJ 科目] 地域課題解決演習 A

[PJ 科目] 地域課題解決演習 B

3、教育の方法

他者とのコミュニケーションを実践する際に、学生と私自身とのコミュニケーションがその第一歩であり、一人ひとりの考えを丁寧にヒアリングし、学生の主体性を尊重しながら、柔軟に指導方法を変えつつ、人の話を良く聞き、自分の話をしっかりと伝える、というコミュニケーションプロセスを建築的思考で実践する。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

新しい知識や知見を得たか？という設問にどちらでもないと回答した学生が若干名いたた、学生の主体性を引き出すだけでなく、もう少し新しいインプットも心がけたい。

5、今後の教育目標

特任講師は今年度で退任し、来年度からは非常勤講師として [PJ 科目] 地域課題解決演習 A/B を改めて受け持つことになるので、これまでの教育実践がより一層大学と商店街との新しい関係につながられるよう、他者とのコミュニケーションというテーマを大切に

て、まちづくりと建築というフィールドを開拓していけばと考えている。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

空間作法領域

職名 教 授

氏名 溝口 周子

1. 教育の理念

名古屋造形大学では建学の精神である「共なるいのち」を生きることが教育研究の基本理念としており、異なる個性を認め合い他者と繋がり共感できる、社会に有為な人材の育成を目指しています。その大学理念を踏まえ、空間作法領域では「他者に対する気配りのデザイン」をポリシーとして、空間や生活用品など生活環境に関わるデザイン分野を教育しています。

その中でインテリアデザインでは、空間のアイデアによって社会により魅力的な場を提案できるよう、表面上の色彩や装飾だけに留まらず、その空間に居る人々が快適に感じる空間構成、光環境、仕上げや家具、内部と外部のバランスを考慮したデザインなど、総合的に思考する教育を行っています。それらによって建築を意識した内部の建築としてより演出性の高い、他者へ感動を与えられるインテリアデザインを創造することに繋がり、社会を先導する有為なインテリアデザイナーの輩出を目指していきたいと考えています。

また学生に対しては、インテリアや空間、建築を楽しみながら創造、制作するという経験を積むことにより、さらに成長飛躍して社会で活躍できるよう指導し、一人ひとりと丁寧に対話できる関係を重視しています。

2. 担当授業の概要

- ① 講義 インテリアデザイン論 109 名
- ② 空間作法領域ⅠA-4 「マップ・空間基礎」 47 名
- ③ 空間作法領域ⅠB-1 「製図基礎・設計演習基礎」 47 名
- ④ 空間作法領域ⅡA-1 「物販店舗の設計演習」 16 名
- ⑤ 空間作法領域ⅡB 「木造住宅設計演習／パブリック空間の設計演習」 16 名
- ⑥ 空間作法領域ⅢA 「飲食店の設計演習」 21 名
- ⑦ 空間作法領域ⅢB 「宿泊施設の設計演習」 21 名
- ⑧ 空間作法領域ⅣA 「卒業制作」 20 名
- ⑨ 空間作法領域ⅣB 「卒業制作」 20 名
- ⑩ プロジェクト科目 「森と木の活用」A 17 名
- ⑪ プロジェクト科目 「森と木の活用」B 17 名

2. 教育の方法

大きな方針として、1年前期では空間に対する基礎的な考え方を学ぶ。その後後期で実際の設計に欠かせない技術を身に付け、2年からの課題制作の基礎とする。

2年前期は設計課題の体験によってスタジオ選択の判断材料とする。スタジオ選択後は実務に近い様々な空間課題をこなし、社会で活躍できる人材育成を目指している。

- ① インテリアデザイン論は講義授業で受講者が多いため単純な一方通行の講義になりがちであるが、3～4回に1度外部デザイナー招聘による作品鑑賞と講義を取り入れ刺激と変化を与えている。また最初の授業で自分の理想のインテリアを描くことによりインテリアに対する自分の捉え方に気づきを与え、これからの授業に興味を抱かせている。後半授業では実物の内装マテリアルを実際に手で触り現実感を与えたうえで実務の工法や法的注意の授業を行い、全体を通してインテリアデザイナーとしての素養を鍛える授業構成としている。
- ② 空間作法ⅠA-4は1年生で初めて空間の捉え方に接する授業である。初めの5週間で空間情報を地図として2Dグラフィックで表す演習、後半10週で立体模型を製作して空間構成を考える授業を行っている。模型へ人間を入れ人と空間の成り立ちを考え、最終的に光と空間の関係の気づきへ発展させる。
- ③ 空間作法ⅠB-1では、空間立体を実務として行う上で必須の製図やパース法を徹底的に繰り返して習得、またその技術を使用して具体的な住まい設計を行い定着させる。さらに制作した設計作品をプレゼンに活かすDTP編集の基礎も養い、全員が空間作図能力を得られる指導を行っている。
- ④ 空間作法ⅡA-1では具体的な敷地を元に初めての設計演習を行う。テーマやコンセプト、プログラム、デザインの手法、製図から模型製作までの一式を体験し、スタジオ選択に向け設計者を目指すうえで必要な素養は何かを考えさせる。
- ⑤ 空間作法ⅡBは、スタジオに入り初めての小さな建築設計を行う。敷地見学や参考物件の探索などを通して周辺との繋がりを考え、インテリアには無い外観やランドスケープの捉え方も学ぶ。
- ⑥ ⑦ 空間作法ⅢA,ⅢBの3年では、空間をインテリアの力によって蘇らせるリノベーションを主体に考え、アイデアとプログラム、プランニング、材料計画をエスキスによってレベルの高い空間設計へ導く。またエスキス以外にインテリアの知識としての講義授業も行い、全体レベルアップを図る。
- ⑧ ⑨ 空間作法ⅣAでは卒業制作のテーマとプログラム、ゾーニングを学生自身が主体的に考え、複数の講師によって客観的に指導する。ⅣBでは前期を元に詳細な設計を行い、展示の表現方法のレベルを上げていく。
- ⑩ ⑪ プロジェクト授業では、多学年でグルーピングして上下学年の関係を作れるよう指導している。また通常授業よりもラフな関係で学生と対話し、社会に提案できる実務に近い指導を目指している。

4. 学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

講義「インテリアデザイン論」は、色々な外部で活躍するデザイナーの話を聞ける点や、材料を手にとって触ってみる点が高評価であった。インテリアに対する新しい気づきがあったとの回答もあり目的は達成されたと考える。ただし、最終テスト時間が短くなってしまい回答時間が不足していたようなので今後の改善としたい。

1年授業では基礎的な授業が多いが楽しんで取り組み技術も習得できたようで目的は達成された。ただし授業進度が早かったようなので今後の授業構成に活かしたい。

2年授業は、前期の満足度は高いが、後期は授業時間や進度について意見があった。後期の授業時間については、スタジオ人数が多く2コマ内で終了できず延長することが多かった為、今後の改善としたい。

3年と4年の授業では、授業時間の遵守についてかなり低評価であった。これはスタジオ人数が多いため2コマ内で終了できず、延長することが多かったことが理由と考える。しかしながら2年も3年も、授業評価アンケート回答数が「1」と少なく個人意見となってしまうため、アンケート数を増やすことが課題である。

上記より、スタジオ後の授業時間が遵守できない点が課題である。スタジオ人数の制限、エスキス時間の短縮効率化等、遵守できる方法を検討していきたい。

プロジェクト科目では学年を超えた交流と学びに対し高評価であったが、社会に対する視点の意見が少ないので今後の改善としたい。

5. 今後の教育目標

魅力的な建築空間のインテリアをデザインするための課題設定は今後も適時更新しながら、高度な専門性が磨かれるよう指導していきたい。特に、家具と素材への視点とこだわりを持つことはインテリアデザイナーにとり大変重要であり、建築設計だけで終わらない課題の想定を工夫したい。

また近年インスタレーションに興味を持つ学生が増えており、空間の仮設演出の指導も専門非常勤講師と相談し取り組んでいきたい。設計にこだわらない幅広い空間分野に対するデザインが可能な人材育成を目標とする。

またプロジェクト科目は今後も継続し、社会との繋がりを体験させる予定。学生のスキルアップとしては、外部のコンペへ挑戦させ、またインテリア団体セミナーへの参加を促し、社会性を身に付けレベルアップを図っていきたい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

空間作法領域

教授 伊藤 豊嗣

1、教育の理念

自身が関わる内容は、講義、実習ともに「伝達」のデザインであり、生活環境の中でいかにそのデザインが働くかが問われるものである。まず、趣旨をどう捉え、どう表現するとより人々に伝えられるか、より強く響くか、より人々の行動をサポートできるかについて、深く思考しデザインすることを学生が習慣づけるようにする。そして、そのデザインが生活環境に位置づく状況を体感することで、適確なデザインができる能力を身につけるようにする。

2、担当授業の概要

〈A〉講義科目

・コミュニケーションデザイン論

オムニバス 15 回中の 2 回を担当した。テーマは「ポスター」「景観デザイン」。

〈B〉実習科目

空間作法領域において、伊藤豊嗣スタジオ選択手前の 2 年前期、選択後の 2 年後期から 4 年後期までの「空間グラフィック」の内容を指導した。非常勤教員の松井伸之先生とブランディング、サインデザイン・空間演出を担当分担した。

- ・空間作法領域ⅡA-1、空間作法領域ⅡA-2 木曜 1,2 限、3,4 限で同じ内容を 2 セット
(松井 セルフ・ブランディング 8 回、伊藤 サインデザイン基礎 8 回)
1,2 限、3,4 限ごとに履修者を募ったが、3,4 限の希望者がごく少数であったため、調整して 1,2 限飲みの実施とした。
- ・空間作法領域ⅡB (木曜 1,2 限 松井 ブランディング基礎 15 回)
(木曜 3,4 限 伊藤 サインデザイン体系 15 回)
- ・空間作法領域ⅢA (火曜 1,2 限 伊藤 企業・商品広告展開 15 回)
(木曜 3,4 限 伊藤 デザイン企画 8 回、松井 グッズデザイン 7 回)
- ・空間作法領域ⅢB (火曜 1,2 限 伊藤 サインデザイン応用 (イベント広報など 15 回)
(木曜 3,4 限 松井 ブランディングデザイン 15 回)
- ・空間作法領域ⅣA (火曜 1,2 限 卒業制作構想 15 回)
(木曜 3,4 限 伊藤 デザイン企画 8 回、松井 デザイン企画 7 回)
- ・空間作法領域ⅣB (火曜 1,2 限 伊藤 卒業制作 15 回)
(木曜 3,4 限 松井 卒業制作 15 回)

3、教育の方法

2023年度は領域制の全学年が揃い、4年までの全体の授業体系を教員・学生ともに体験する年度だった。2年のスタジオ選択の前後から4年の最後まで、大きくはサインデザインとブランディングの2つの視点で授業を積み重ねていった。この分野はユニークな発想も必要だが、一方で地道に幅広く展開していく意識が求められる。そうした意識が持てるよう、各学年・前後期の各段階に応じて、扱う種類は同じだがテーマを変えながら、求める展開範囲や精度を段階的に引き上げていった。半期15回を通しての単元でじっくり積み重ねる単元とともに、その半分の回数でタイムリーなデザイン企画にフットワークよく取り組む単元も置いた。

また、生活環境の中でのデザインのサイズを体感するために、サインなどを原寸でつくって掲示したり、作ったデザインを大きく投影した。実際に社会にある事例に触れレポートをまとめ、それに対する批評眼を養うことも行なった。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

〈A〉講義科目

評価は、全科目平均も項目全体に高めだが、それと同等かやや高めな結果だったので良かった。オンラインで学生の顔が見えないと不安はあるが、全体に講義を前向きに捉えてくれているのがわかった。講義を聞いて後で調べてみたくなるようなことをもっと伝えたいと思った。

担当は限られた時間ではあるが、社会の中での事例を示しながら果たす役割を伝えていくことを心がけていく。画像資料は、毎回修正や新しい情報への差し替えを行いアップデートして、興味が持てる内容になるようにする。

〈B〉実習科目

2年のスタジオ選択の前後から4年の卒業制作まで、全段階の授業に対する反応が見られた。受講者が少なく、合わせて回答も少ないので、評価に対する総括は難しいが、チャートは概ね全科目平均と同等だった。自由記述では、2年前期の回答で教員のアドバイスに対する評価を得られたのが良かった。

3年では大型バナーの制作・展示や広告の大画面投影など、その場を体感する方法をとっているが、今後もこの考え方は生かしていく。アイデア発想、画像として表現する方法とともに、段階が進むごとにそれぞれの学生が前の期よりも一歩進める意識を持てるよう工夫していく。

5、今後の教育目標

単発ではなく一連の内容を持つもののデザインでは、多岐にわたる展開に地道に取り

組む必要があるが、それを遂げるモチベーションとなるのは、その面白さを感じることであり、自分が発想したアイデアが形になっていく醍醐味を味わうことである。学生の取り組みがそのようになるよう、興味や意識を高め持続させる指導を目指したい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

空間作法領域

教授 金澤 秀晃

1、教育の理念

ここ数年、取り組んでいる「UX デザイン」は、商品の体験価値にクローズアップしユーザーの時間を充実したものに変換する視点での「ものづくり」を意図している。学生達には機能的な問題解決だけでは無く、その商品を使うことでどんな豊かな時間や楽しい体験ができるかを意識したアプローチによる商品企画を考える様に指導している。生活者と「もの」、そして、「もの」を通して発信者が生活者（使用者）に届けるメッセージを模索することで、他者を思う思考、他者への気付き、他者への共感、他者に思いを届ける喜び、他者への感謝する気持ちなどを育てたい。

デザイン教育は、他者への気付きが出発点となる為、常に生活にアンテナを張り、正解の無い課題に取り組み試行錯誤を繰り返す耐力を身につけ、問題解決としての機能的なベネフィットの体験価値と、精神的なベネフィットを提供することが重要と考えている。発信者自身の体験や自信を通して、チャレンジする喜び、発見する醍醐味、考える楽しさ、社会と繋がる責任を感じて欲しい。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

- ・空間作法 1 A-3（素材・構造）：

身近な素材の特性を知り、表現手法や考え方、狙いと表現の整合性などを学ぶ。

- ・空間作法 2 B（食のデザイン）：

木工、陶芸の基本的な手順を身に付け、狙いと造形、検証を経験する。

- ・空間作法 3 A（UX デザイン 1）：

対象物を特定せず概念をどう解釈／表現するかをテーマに、リサーチ、分析、コンセプト立案を模索する。2023 年度は「時を感じる」をテーマに実施。

- ・空間作法 3 B（UX デザイン 2）：

テーマに沿って様々な視点から問題点を抽出し、解決手段を自由に模索する。2023 年度は産学連携 PJT を充て、名古屋駅西食堂街の混雑状況を図るカメラのデザインに取り組んだ。

- ・ライフデザイン 4 A（卒業制作）：

卒制として取り組む課題について掘り下げ明確なコンセプト作りを実践する。

- ・ライフデザイン 4 B（卒業制作）：

卒制課題を具体的な形に落とし込み、伝える力を完結させる。

- ・産学連携プロジェクト（QGM／蔵珍窯）：

テーマ（光を透過する陶磁器の用途開発）に沿って調査、分析、課題設定、表現を実施し、社会に貢献することを目指した。商品化を目指し取り組み、アウトプットの中からスナッファー（蠟燭の火を消す道具）の商品化を進めている。

- ・ライフデザイン研究 A（M1 前期）：

研究テーマ設定と調査、分析を行い、方向性を定める。「食」をテーマとした商品企画と災害時に利用できる電動ワンボックス車の研究。開発プロセスに生成 AI の使用を試み、デザインの開発プロセスに於ける AI の活用法について研究。

- ・ライフデザイン研究 B（M1 後期）：

研究テーマを形に落とし込み、総合的な企画／発信力を完結させる。

3、教育の方法

創作するアイテムを限定することなく、着眼と発想に自由度を持たせることを目的に日常に於ける手戻り作業に注目する「行為のバグ」、つい何気なくしている行為に注目する「無意識の行為」、受動的／日常的な行為を能動的／非日常的に捉えた時に起こり得る可能性を探る「日常の非日常化」、非使用時にも見せたい気持ちを考える「ときめき化」など、思考方法やその事例などを提示し、着目するポイント、考えるヒント、まとめていくアイテムや手法について個々にレビューを繰り返している。ミッドタームなど全体のレビュー時は、プレゼンターの一方向的な説明と教員による講評に終始しない様、出来るだけフランクな環境で全員参加のディスカッションとなる様に進めることで、学生達自身がどう感じ、どう考え、どう自分の言葉にして伝えるかを促そうとしている。また従来のプロダクトの分野に縛られることなく発想を広げることができる様、アウトプットの体裁は、従来の商品デザインに加えて、ビジネスモデルや企画の提案、素材研究や用途開発など、多岐に及ぶことを認めている。今年度はこれに加え、プロダクトデザインの開発プロセスの中に生成系 AI を有効活用する手法を研究内容に加え、興味を持つ学生達と一緒に、Mid-journey、Stable diffusion、Dream、Vizcom などを使用しながら、発想、ブラッシュアップ、レンダリングなどの工程での実用性、使い勝手などの検証を進めている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

アンケートで炙り出される問題点は分かりやすい事例となるが、学生アンケートは、2年生の後期以降は自分のスタジオに所属する限られた人数が n 数となるため大きな傾向や振り返りを掴むことが難しい側面がある。しかしながら、どの学年も授業の主旨を概ね理解して受け止めてくれていることは確認できる。学生の負担減と回答率を上げることを目的にアンケートの設問も統廃合され、自由記述も記入する学生は限ら

れているため、日常での授業内に於ける対話や進捗の様子などから、各学生の興味、取り組み、深掘り度合い、必要な要素などを推し量ることが重要と感じる。授業改善への大きな手掛かりになるのは、学生が授業内容の何に面白さを感じ、何処につまらなさを感じ、自身の成長や意識の変化を得たかという点であるが、各学生によって、響くポイントが異なる場合も多いため、毎週の授業内での対話や反応から、学生ごとに問題点を見出し、それぞれに改善策を講じる必要があると感じる。

5、今後の教育目標

引き続き、学生達自身の気付きを促し尊重しながら、学生達自身が自分の研究を推進していける力を持たせることを目標に取り組みたい。問題点の発見や解決方法の模索は、将来どんなキャリアに進む上でも問われる視点であり、デザインの研究を通して汎用性のある思考方法を身につけさせたい。また、デザインの現場では、デザインエンジニアリングなど、デザイナーとしての能力を持った技術者（またはその逆）の育成や、商品企画ができるデザイナーの育成など、デザイン教育に於いても複合的視野と新たなコンピテンシーを備えた人材が強く求められていると感じる。実践的でありつつ、学術的芸術的な側面を求められるデザインは更に複雑な分野になると考える。

「UX デザイン」という視点を通して、「人」と「もの」、「人」と「人」の関係性を考える機会とさせたい。

そのためにも、単なるものを見る「観察」ではなく、人を見つめる「洞察」と、現象を把握する「理解」ではなく、潜在する生活者の欲求を仮説立てる「解釈」、更に有形物に縛られないサービスやコンテンツからの「発想」などをトレーニングすることに力を入れたい。

また継続的に、今後、避けて通ることができない生成系 AI との正しい付き合い方についても学生自身が高い意識を以て取り組めるような課題設定と指導を検討したい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

空間作法領域

職名 教授

氏名 鈴木 光太

1, 教育の理念

空間作法領域 鈴木スタジオでは、「手で考える」という理念のもと、デザインとモノとヒトが直結する思考を養えるように、ラピッド・アイディエーション、ラピッド・プロトタイピングの手法を取り入れたアクティブラーニングを実践し、自ら考えて創造できる人材を育てることを目指している。

2, 担当授業の概要

空間作法 1A-3(素材/構造) 46 名

空間作法 1B-2(立体クラス) 37 名+交換留学生 2 名

空間作法選択演習 1B-1(スタディモデリング) 24 名

空間作法実技学外実習 2A(椅子制作) 23 名

空間作法 2B(食のデザイン) 17 名+大学院生 1 名

空間作法 3A(素材と構造) 9 名

空間作法 3B(素材と構造) 9 名

空間作法 4A(卒業制作) 8 名

空間作法 4B(卒業制作) 8 名

PJ 科目 蔵珍窯産学連携プロジェクト 20 名

PJ 科目 柳原あかりアートプロジェクト 14 名

PJ 科目 明光ホームテック産学連携プロジェクト 17 名

林スプリング製作所産学連携実技学外実習 11 名

3, 教育の方法

1 年生では初めてデザインを経験する学生も多く、平面から立体、立体から空間へ段階的に学べるカリキュラムをとることで、スムーズにデザイン思考を身につけられる。また、工房授業では様々な素材や加工方法を学ぶことで、入門編としてのリアルなものづくりを体感する。

2 年生ではデザインの本質的な責任と行為を学ぶために、住のデザイン(合板の椅子製作)を通じて自らのデザインに責任を持つことと、食のデザイン(木工と陶芸で一膳セット製作)を通じてデザインする行為とはどういうことかを身をもって体感する。生活の三大要素

の衣食住のうち、食と住の2つの要素をプロダクトデザインからのアプローチで学ぶ。

3、4年生では、技術力、デザイン力、行動力を磨くために、1週間で1つの課題に取り組む「7 Days Design」でデザインの引出し、手法、選択肢がある事に改めて気づく、柔軟なアイデアを増やすためのラピッド・アイディエーションと、1週間で1つの試作実験に取り組む「7 Days Prototype」で直感的に理解し、客観的に伝えやすく、飛躍的に改善前進するラピッド・プロトタイピングの手法を意識し「手で考える」アクティブラーニングによって能動的な「創ること」を身につける。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業評価は、概ね平均以上の評価を得た。

1年生の授業では、デザインに初めて取り組む学生も多く、これからの活動に必要な基礎的なデザイン思考を取り入れつつデザインの面白さと難しさを体感させることを継続していきたい。スタジオ3、4年生は、授業内では「手で考える」ことを実践していながらも、いざ自らの課題に取り組む段階になると、現状としてはなかなか動けないギャップがまだあるので、意識改革を促し自ら動けるきっかけ作りに努めたい。

5、今後の教育目標

「手で考える」アクティブラーニングは継続していきながら、創ることにどこか抑制を抱えている学生の意識を変えていきたい。そのためには、対等に対話し、様々な体験をし、失敗をおそれずに、創り手の立場で「技術より意志」を学ぶことが大切だと考える。自らの意志を持って社会に出ていく創り手を育てるのが教育目標である。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

情報表現領域

准教授 ペルティエ・ジャンマルク

1、教育の理念

本学の見学の精神は「共なるいのち」を生きること、「他者」と「自分」の関係を意識した教育の実践を目指している。情報表現領域では伝えることが中心になっているため、人の関係、人の心理など人間を中心にした制作・研究活動を行っている。特に、技術が大きく注目されがちなデジタルメディアでは、最先端のツールを駆使しても、普遍的な人間性を理解するのは不可欠だと思っている。

2、担当授業の概要

学部：

情報表現 II-A-2（インタラクティブ体験） 13 名

情報表現 II-B（ペルティエスタジオ） 4 名

情報表現 III-A（ペルティエスタジオ） 6 名

情報表現 III-B（ペルティエスタジオ） 6 名

情報表現 IV-A（ペルティエスタジオ） 10 名

情報表現 IV-B（ペルティエスタジオ） 10 名

情報表現選択演習 II- A（サウンドデザイン） 14 名

大学院：

メディアデザイン特殊研究 11 名

メディアデザイン研究 I 3 名

ゲームデザイン研究 II 2 名

3、教育の方法

「インタラクティブ体験」は情報表現領域の 2 年生が前期に受講する選択必修科目（学生が複数の選択肢から選ぶ必修科目）で、今後の制作でデジタルゲーム技術を活用していきたい学生が受講した。1 年生の後期に「プログラミング基礎」と「ゲーム技術基礎」という選択必修科目の延長として位置付けている。2 コマの授業を 15 回行って、従来の計画では、最初の 8 週間程度は「ワンボタンゲーム」という課題に取り組んで、残りは「ポイントアンドクリック」課題に焦点を与える。「ワンボタン」、つまり「一つのボタン」とは、もっともシンプルなインタラクション方法に注目して、

「ボタンを押す」という基礎的な操作をどのように活かせるかについて考えてもらう。「ポイントアンドクリック」では、ユーザーが画面をクリックするとスライドショーがインタラクティブに切り替わるコンテンツを制作することによって、「遷移」の可能性を探る。

今年度新しく開講した「サウンドデザイン基礎」選択演習科目は、非常勤教員の川井先生が最初の 10 週間でサウンドの録音、編集と調整の基礎技術を教えた。私が担当した最後の 5 週間で効果音作りに挑戦した。時間が短いため、細かい技術を教えるよりも分野を概観する内容にしました。主に 2 つの短い課題を出した。1 つ目では学生が自ら録音した音を加工して新しい効果音を作る。2 つ目はシンセサイザーでゼロから新しい音を作り上げる。途中で、ゲームでインタラクティブに音をならすソフトウェア CRI ADX の使い方も簡単に紹介した。その際、そのソフトウェアの開発会社、CRIWARE の方を大学に招いてレクチャーをしていただいた。

2 年生の後期から始まるスタジオでは、グループ制作が中心になっている。学生は学期を通してグループを組んで計画を立てて、インタラクティブな作品の制作に挑む。今年度は学生が少なくて、一つだけのチームになった。制作内容はリズムゲームで、UI デザイン、3DCG、ゲームデザインで作業分担をした。

3 年生のゼミでは年間を通して制作活動を行った。学生は 4 月に自主的にチームを組んで、ゲーム技術を用いた作品のコンセプトを立案した。作品の実現性を確かめるために、2023 年 5 月に行われた「情報表現領域企画展」にて計画を発表した。発表で教員や他の学生からフィードバックを得て、学生が今後の制作課題を明確にして、後期までの計画を立てた。今年度は個人制作 1 人と 2 つのグループになったが、2 人組のグループは前期末に解散して、後期は 3 人の個人制作と 1 つのグループ制作になった。また、解散したグループの学生は制作をデジタルゲームからアナログゲームに変えた。昨年度は 12 月に「情報表現領域展」にて作品を公開発表してもらったが、今年度はこの展覧会が 2 月末に開催されるので、評価対象外になった。

4 年生は、教育方法が 3 年生とほとんど同じで、授業も合同で行われる。学生は話し合った上で、6 人組のチーム、2 人組のチームと 2 人の個人制作で編成を組んだ。6 人のチームは記憶をテーマにしたデジタルゲームを制作し、2 人組はボードゲーム、1 人はカードゲームで、残りの 1 人はモバイルゲームの課金について論文を書いた。偶然ではあるが、今年度は 3、4 年生を合わせてアナログゲーム制作が多かった。そのために、11 月に日本を代表するアナログゲーム制作会社の社長でゲームデザイナーの佐々木隼にワークショップをしていただいた。また、12 月に作曲家でバンダイナムコ研究所本部長の大久保博にもワークショップをしていただいた。

大学院の講義科目「メディアデザイン特殊研究」では、メディアデザインとメディアアート分野で毎回、重要なトピックを紹介する。受講生に網羅的に、アート、表現、技術と科学の関わりに関心を持たせるために、狭く専門的に解説するよりも、「未来観」、「現代神話」という批評的なテーマから「バイオアート」や「体験型芸術」という特定のジャンルに焦点を当てたテーマで作家活動を紹介する幅広いシラバスを用意した。受講生の殆どは正規留学生で対面での議論を行う日本語力を持たない学生が多いため、ディスカッションを用いない事にした。代わりに、毎週、前回の授業で紹介されたテーマについてレポートを提出してもらって、教員が全員の意見を要約して授業を始めている。授業は対面で行っても Teams の録画機能を使って、毎回の講義の記録を残している。講義資料は学生が予習復習できるように専用の Web サイトで公開している。

大学院のゼミは外山先生と共同で行い、実質的に教員二人で学生を指導している。1年生、2年生ともに一年間の研究計画を立てて実行している。2年生の研究活動内容はリラクセーション効果のある体験型映像作品と画像生成 A.I.に於ける画力の概念の探究だった。1年生は、プラシーボ効果をテーマにした A.R.作品、3DCG の映像作品と実写とアニメーション映像に於けるアクションシーンの表現研究だった。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

今年度もアンケートの回収率が悪くあまり参考にならなかった。インタラクティブ体験は、当初内容について考えてもらいたくて、課題の自由度が高かったが、そのせいで難易度が高すぎて苦戦した学生が多かった。来年度は技術的な難易度を下げるために工夫が必要になる。また、制作以外に既存の作品を紹介する時間も増やしていきたい。

サウンドデザイン基礎は初めて行った授業だが、概ね狙い通りの授業になった。施設の関係で定員を設けたが、予想以上に人気があって、来年度は前期後期も開催することになった。使用するソフトウェアを開発する会社の方にわざわざ対面でレクチャーをして頂いたが、回数が限られている中でそれほどメリットがなかったと感じたので、来年度以降は効果音作りにより集中できるため CRI ADX をカリキュラムから外したいと考えている。（業界で広く使われているので、自分のスタジオの学生向けにその授業を移す予定。）

スタジオの3年生は前期に迷いが目立ったが、後期に特に悩んでいたチームが解散して個人制作でなんとか軌道に乗れた。改めて早く失敗して立ち直すことの必要性を感じた。3人組のチームは最初からあまり迷いを感じなかったが、学生が計画した作品は希望も難易度も学生の能力に合っていなかったのが反省だった。原因は学生のアイ

デアをできるだけ尊重しようとした事だが、もっと早い段階実現可能性に重点を置いて指導すべきだった。

4年生は人数の多さが少し問題になった。絶対数として10人は理想的だが、6人組のチームでは、心配通りに作業量の極端なアンバランスが生じてしまった。最初はチーム制作でも一人一人に発表をしてもらったり、個人指導を行ったりする予定だったが、時間が足りず満足にできなかった。また、個人制作の学生は3、4年生を集めた比較的大人数のゼミに馴染めず、制作と指導に支障が出るほど、出席しながらも姿を消して受講していた。一人は制作意欲がなかなか湧かず、結局論文を書くことにした。本学の学部で論文を書く学生が殆どいないが、制作に向いていない学生には有効な選択肢だと感じた。

大学院のメディアデザイン特殊研究は長年行っている授業で内容も方法もうまく軌道に乗っていると言える。今年度は多くの学生が遅刻していたため、授業の流れに影響が出てしまったので、来年度も遅刻対策が必要だと感じた。

大学院のゼミは、例年通りに学生の研究計画を中心に指導を行ってきた。進級展、卒展という目標が年度末にあるが、4月からモチベーションを維持することは難しいと感じた。来年度以降は年度の途中での発表の機会を増やしたいと思うが、研究内容にかなり幅があるため、具体的な対策は学生と話して決めていきたい。

5、今後の教育目標

デジタルメディアは目覚ましいスピードで変化している。学生が入学してから卒業までに新しい技術が次々と現れて、消える。学生が自主的に勉強に取り組む態度が極めて重要で、今までも今後もこの学習意欲をどう育てるかが重要な課題である。

今後は私の専門分野の一つであるインタラクティブサウンドと音楽を授業の中で益々取り入れていきたいと思っている。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

情報表現領域

職名 教授

氏名 足立ゆうじ

1、教育の理念

名古屋造形大学が定める「同朋精神（どうぼうせいしん）」、「共なるいのち」をもとに、これから自身の支えとなる表現方法の探究を目指しています。表現力を深めることは他者との違いを理解し、個性を認め合うことに通じます。

担当しているイラストレーションとデザインの授業から、以下の3点を中心に生きる力を育てていきます。

- ①デザインを理解したイラストレーター、イラストレーションを理解したデザイナーを育てる。
- ②自分にしか描けないイラストレーションの表現方法を見つける。自分にしか描けない美しい一本の線を見つける。
- ③自身が活躍できるフィールドを見つける。

2、担当授業の概要

情報表現領域 1-A

情報表現領域 2-B

情報表現領域 3-A

情報表現領域 3-B

イラストレーションデザイン 4-A

イラストレーションデザイン 4-B

クロッキープロジェクト A

クロッキープロジェクト B

コミュニケーションデザイン論（オムニバス）

3、教育の方法

情報表現領域 1-A ではクロッキーを担当しており、初回授業で授業目標を明確に伝えま

す。

一つ目は人体の重心を捉えること。

二つ目は骨格の構造、筋肉のつながり。

三つ目はたくさんの線を描き、その中から美しい一本の線を見つけていくこと。

一人ひとりのクロッキーを拝見し、学生に合わせたアドバイスを心がけています。

情報表現領域 2-B から上位学年はスタジオ制となり、イラストとレーションとデザインについての考え方を大切に指導しています。特に絵の描き方・テクニックでなく、考える力を重きに学生一人ひとりとディスカッションをし、描写力よりも国語力を深める教育を心がけています。イラストレーションは図解であり文章を一瞬で伝える力があります。書かれている文章だけでなく行間から著者の考えを汲み取る力を養うことで、文章の邪魔をしない、文章に寄り添えるイラストレーションの表現方法が広がります。デザインにおいても社会に求められているものが何か、本質を考えることでデザイナーとしての表現力を深めます。国語力を養うことは考える力、言葉で伝える力を深めることができます。デザインとイラストレーションを通して社会と関わる力、すなわち生きる力を身につけます。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

コミュニケーションデザイン論につきまして

全体的には適切なスピードと評価されているがメモをとっている一部の学生から「まとめるには時間が少々ない」とのコメントがあり、しかしスピードを遅くすると最後「小レポートを書く時間が少ない」とのコメント増となる。内容を削る訳にはいけないので同作家の作品紹介を減らすなどの改善を行います。

情報表現領域 1-A クロッキーにつきまして

1年生3クラスからの評価は全体的に良い。一度の授業で全員の学生一人ひとりに添削をして、5回の授業で5回の添削をしています。足りないところを都度指摘されるので一歩ずつ成長していくのが実感できているとの回答がありました。

5、今後の教育目標

自分にしか描けないイラストレーションの表現を見つけること、その上で「描きたい絵」から「求められる絵」を描くデザイン思考力を養います。

そしてデザインとイラストレーションを生涯続けて深めていくことが今後の人生の支えになってくれることを伝えていきます

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

情報表現領域

職名 教授

氏名 鍛島康裕

1、教育の理念

自分は専門科目と基礎科目（講義系科目）を担当している。

（１）基礎科目に関しては以下の点を重視している。

How to ではなく、内容を理解すること。単に使い方を覚えるのではなく、何故そうなるのかという根本を理解すること。

多くの学生は高校まで、考えて理解するという経験が不足しているように感じる人が多い。ただ使い方を何となく覚えているだけのように思える。

一応の使い方を覚えるだけでも大変なことであるし、それだけでも十分に役にたつことも多いと思う。しかし大学ではすぐ役に立つ技術というよりも、将来自分で新しいことを学べるようになるための基礎的な力、自ら学び考え作り出す力を身につけるべきであると思う。そのような根本の力を養うことが基礎科目では一番重要と思う。そのためにはただ知識を覚えるのではなく“何故そう考えるのか”，“どこからその考えが出てきたのか”，自分で納得いくまで考える必要があると考える。多くの学生には好かれないが、このような基礎から考えることを実践するような授業をしようと心がけている。

（２）専門科目については次のように考えている。

「何が必要か考え、自分で調べ、作ることができるようになる」ことを理念としている。（１）と重複するが、どんな技術もすぐ陳腐化し使い物にならなくなるので常に学び続ける必要がある。それができるような学生を育てようと考えている。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

○基礎科目

自然科学概論 R(77 人)，数学 R(29 人)，身のまわりの化学 R(77 人)

○専門科目(情報表現領域以外)

造形材料学 A(69 人)，造形材料学 BS(138 人)

○専門科目(情報表現領域)

情報表現 I-A-a(30 人)，情報表現 I-A-b(30 人)，情報表現 I-A-c(29 人)

情報表現選択演習 IIB-1,2 データビジュアライゼーション(7 人)

情報表現 IV-A,B(4 人), 情報表現 III-A,B(3 人), 情報表現 II-B(3 人)

3, 教育の方法

上述のように“何故そうなるのか”ということを考えることを念頭に置いている。どの授業もその科目の知識を覚えさせるというのではなく、その科目を通してものを考える基礎を作ることができるような、その授業の内容だけにとどまらない、広く応用のきく能力を身につけるような授業をしたいと考えている。具体的な教育の方法は科目ごとに異なるので記述することは難しいが、ひとつ例を挙げて説明する。

(数学の場合) 公式を覚えて答えを出して OK というのではなく、何故それで求める結果が出せるのかを考えるようにしている。大学に入学するまで、多くの学生は答えを吐き出す機械になるような教育を受けてきたと思う。例えば中学の数学では、“半径何々の円の面積を求めよ”と言われたならば、 $S = \pi r^2$ の式に半径を代入して面積を計算し、計算があてれば丸がつく。そして点が取れるから、それで OK ということになる。高校であれば、放物線と直線とで囲まれた部分の面積を求めよ、と言われたならば積分の公式(丸暗記した)を使って計算し、計算結果が合てれば OK ということになる。

しかしここで面積とは何か? とか π とは何か? と聞かれると、多くの場合何も答えることができない。つまり $S = \pi r^2$ という式の左辺の意味も右辺の意味も分からない。何物か知らないが計算してでた結果(それが何を意味するか分かっていないが)計算が合ていたから点がもらえる。同様に積分すると何故面積になるのか? と聞かれて答えられる学生は皆無であるが、結果が正しいから丸がつく。

さらに恐ろしいことに最近では、何も考えなくても距離と時間、速さの計算ができる“きはじ”という不思議な方法を多くの小学生が使っているという。

このような計算機械になるような教育を受けていては、自ら考える能力も習慣も身につかない。

そこで例えば上の場合であれば、面積とは何か、円周率とは何かと言うことを、厳密ではなくとも少なくとも自分で理解したと言えるようになるような授業をしている。厳密に定義することは難しくても、十分分かったと思えるようなところまで持っていくようにしたいと考え、さまざまな例をあげて説明している。

分かっているかどうかを判断するのは試験でも先生でもなく、自分であるはずだ。それ以上の判断基準はないと思う。自分で自分の頭を頼りに生きていけるようにしたいと考えている。

4、学生からの評価(授業評価アンケート結果)と授業改善への努力

授業評価アンケートの結果は、点数だけで言うと自分の科目の中では数学が一番悪い。おそらくその理由の1つは高校までの授業と全く違うと言うことがあると思う。

高校までであれば問題を解いて答え合わせをして出来ていれば良い，ということが多いと思われるが，自分の授業の場合はそれまで習ったことをほじくり返して考え直すので，恐らくつまらないのだと思います．数学は他の科目と異なり、頭の中だけで完結して考えることができる．であるにも拘らず「どこかに書いてあった」というようなあやふやなことを頼りに答えを出す学生も多い．このような事を改めさせたいと考えている．

5、今後の教育目標

基礎科目の教育目標は，上述と同じように“自分で考え理解する”，“何故そうなのか考える”能力を養うことで変わらない．

専門科目に関しても同じ部分がありますが，こちらはそれに加えて“専門分野で一応自立できること”，具体的には“自分で調べることができる”，“教わらなくても調べて作れる”，“その分野の概観が分かり自分で進んでいける”ということを目指にしたいと思っている．

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
情報表現領域
教授 江津 匡士

1、教育の理念

「人格と個性を尊重する。」「表現活動を抑制しない。」「自由を認め合うこと。」を理念として指導を行っている。

デザインとは表層的な美しさのみならず情報を伝達し人々の関係性を築く技術である。グラフィックデザインやイラストレーションといったクリエイションが社会の中でどのような役割を担い、それらが何を成し得るのかに焦点を当て、実践的な学びの機会を学生に提供するように努めている。

あらゆる局面においてクリエイティブな力を発揮する術を身につけ、社会とコミュニケーションできるクリエイターの育成を目指している。

2、担当授業の概要

学外フィールドワーク 20 名

キャリアデザイン I-R 216 名

キャリアデザイン I-S 99 名

情報表現 I-A イラストレーションルポ A クラス 30 名

情報表現 I-A イラストレーションルポ B クラス 30 名

情報表現 I-A イラストレーションルポ C クラス 29 名

情報表現 II-A 2B グラフィックデザイン中級 13 名

情報表現 II-B 江津スタジオ（江津ゼミ） 4 名

情報表現 III-A 江津スタジオ（江津ゼミ） 11 名

情報表現 III-B 江津スタジオ（江津ゼミ） 11 名

情報表現 IV-A 江津スタジオ（江津ゼミ） 12 名

情報表現 IV-B 江津スタジオ（江津ゼミ） 12 名

PJ 地域課題解決演習-A「マイクロデザインセンター」 15 名

PJ 地域課題解決演習-B「マイクロデザインセンター」 6 名

3、教育の方法

自らが主催する「ソーシャル・クリエイションゼミ」では、地域貢献やまちおこしにありがちな先入観や固定概念にとらわれず、クリエイティブなアイデアを活かし、地域社会と

の関係構築を目指す表現活動を展開している。当ゼミでは、グループワークを中心にメンバー同士がディスカッションを通じて課題を明確化し、協力して取り組んでいる。各メンバーがグループ内で果たせる役割や、関心事や得意分野を生かす方法を模索し、お互いの個性を理解しながら、協働による授業づくりを大切にしている。

また、文献資料に頼った調査分析にとどまらず、現地でのフィールドワークを重視し、実地でのリアルな経験と地域住民との交流を通じて、具体的で実感の伴った成果物を生み出すように促している。

更に、社会連携や地域連携に関連するプロジェクトや要望にも積極的に取り組んでいる。

本年度ソーシャル・クリエイションゼミで取り組んだ活動（進行中の案件も含む）

- ・フリーペーパー発行 ※地域情報コンテンツ大賞 学生部門最優秀賞受賞
- ・黒川商店街まち歩きマップ（北区 黒川商店街）
- ・サステナまちづくり計画（愛知学院大学 北区役所 地域企業）
- ・アップサイクルワークショップ（株式会社 大酬 名古屋市環境課）
- ・ぞうけいのおにぎり屋さん（北区 柳原通商店街 おにぎり屋 波平）
- ・PJ 地域課題解決演習マイクロデザインセンター（北区 柳原通商店街）

社会交流センター事業

- ・北区制 80 周年記念「フォトモザイクアート」（北区役所）
- ・未来の北区ダンボールタウンプロジェクト（北区役所）
- ・名古屋市子ども名画展（名古屋市文化振興事業団）
- ・サーキュラーハウス&サーキュラーラボ設立プロジェクト@蒲郡（株式会社ユニソン）
- ・柳原サムライ忍者隊（北区 柳原通商店街）
- ・駅にし活性化ポスタープロジェクト（株式会社トガル 中村区役所）
- ・スクールスタートブック（春日井市教育委員会）

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業評価アンケートの回答数が少ないための確な分析はできないが、概ね平均値の評価を得ている。

キャリアデザインは1年生全領域の学生を対象とした必修科目ということもあり受講生が多く細かなフォローが難しい。全体に向けわかりやすく授業内容が届くように資料の充実や講義での話し方を改善してゆきたい。

自身のゼミ（ソーシャル・クリエイションゼミ）では複数の外部案件を抱えているため授業時間外の活動が増加し、学生の負担が大きくなっていることに懸念を抱いている。それについて不満を受講生から聞いたことはないが本年度は一部の事業について実技学外実習

として単位化を行った。

5、今後の教育目標

大学を拠点として学生が自らを取り巻く地域社会を考察し、表現活動の場は学内だけではないことを認識してもらうことが目標である。デザインやアートの技術を鍛錬するだけでなく、それを用いてどのように社会と繋がっていくのかを考えることも重要である。自身の活動の場を外に向けて拡張していくことで日常を豊かにしていく方法を実践的に体験させていく教育活動を中心にこれからも展開していく方針である。

現在大学の西側では名城公園、丸の内周辺の再開発が進み注目される地域である。一方で東側にあたる名城、柳原、清水地域については地域商業の衰退と住人の高齢化が進んでいる。学生の関心も薄くそもそも足を向ける理由がないという現状である。しかしながら改めて目を向けると興味深い店舗や空間、土地の歴史や人々の営みがある。また若い世代のプレイヤーが新しい取り組みを行い活性化が進んでいる場所もある。一見何もないところから魅力を見出し新たな価値として発信することはデザイン教育にとっても重要な課題であると考えている。

1、教育の理念

アドミッションポリシーでは、多様な個性を認めあい、自らの知性と感性を磨く、創造力豊かな人を育成すること、異なる文化への深い理解力を有し、地域の伝統や文化への共感と、その発展に貢献できる人を育成する。カリキュラムポリシーでは、造形分野の各領域が越境しながら進展している造形表現の状況を見据え、多様な社会的ニーズに応えるカリキュラムを編成する。と書かれている。それを踏まえて、領域でのスタジオ・ゼミでの研究活動、基礎授業、講義授業を組み立てている。

大学とは研究教育機関としての役割があり、教員の日々は研究活動であり、それらから得られる知識や技術を学生と共有しつつ教育として還元していくことと解釈している。そして研究活動そのものは、上記ポリシーに則った形に沿うように計画し、地域連携、社会ニーズとの対峙を中心に、他者との関係を意識した考え方や捉え方、また求められる新たな表現などの実験的要素に対して進展的な解答を出せる柔軟な研究や表現、制作が行えることだと考えている。

2、担当授業の概要

大学院 修了制作（メディア）

大学 情報表現概論A

大学 情報表現概論B

大学 情報表現選択演習IIA-1、IIA-2（インタラクティブデザイン）

大学 情報表現Ⅰ－B－2（モーショングラフィックス基礎）

大学 情報表現Ⅱ－B（外山スタジオ・インターフェースデザインゼミ）

大学 情報表現Ⅲ－A（外山スタジオ・インターフェースデザインゼミ）

大学 情報表現Ⅲ－B（外山スタジオ・インターフェースデザインゼミ）

大学 メディアデザインⅣ－A（インターフェースデザインゼミ）

大学 メディアデザインⅣ－B（インターフェースデザインゼミ）

3、教育の方法

（概論授業について）

情報表現概論は前期と後期でAとBに分かれていて、それぞれ15回が割り当てられている。授業の主なテーマは「メディアの発展と今後」で、前期は主にメディアの歴史的出来事を中心に過去から現在への流れを、それぞれのメディアについて説明している。後期は主に現代のメディアを中心に、今現在の有様と今後の進展について考察するような内容を説明している。メディアを使った表現を行う大学の学生達には、自分達の表現を形にするにあたって利用するメディアについて理解を深めることと共に、その発信がどのような意味を持つのかを考察してもらいたい。

歴史を知ることや、表現によってどのような現象が起きたかなど、映像資料などを交えながら知ってもらい、先人の知恵や表現、あるいは思想から、自身の制作に対して対峙する態度、コンセプトを導き出す思考に繋げてもらいたいと考えている。

概論授業では例題となる映像資料や画像、それぞれに関連する論考をテキスト資料として毎回の授業で示しており、それと同時に教員自身の考え方や洞察も交えて授業を行なっている。

（基礎授業）

1年生や2年生前期の授業は基本的には基礎授業として位置付けられているが、それぞれの授業で取り上げる内容を一つの経験として捉えてもらうように考えている。

基礎授業は技術を習得するというよりも、楽しむ、経験する、経験したことで得られる違った見え方、捉え方ができるようになる、という思考を重要にして組み立てている。

モーショングラフィックスの授業では、去年に引き続き「大同特殊鋼 フェニックス スクエア」

（旧・クリスタル広場）のデジタルサイネージを利用した映像作品発表「LED.」に参加し、37名全ての受講者に展覧のための映像を課題で制作してもらった。今年はコンペ形式ということで各大学に4名の参加枠が与えられたため、37名の作品に対してクラスにて投票を行い、上位4名を選出し、1月11日～1月23日まで上映された。

（スタジオ・ゼミ授業）

ゼミではまず「教員も学生も研究活動をする」という点に立っているということが重要だと考えている。教員と学生が教える、教えられるという構造ではなく、共に研究し表現を突き詰めていくということが前提となっていることをゼミに所属する学生達にまず意識してもらっている。

次に、ゼミでの研究課題は、基本的に外部との連携や連動があるべきだと考えていて、個人制作にしても共同制作にしても、ゼミや学内で収まるような課題ではなく、対外的な評価を得る場での発表を

前提とした課題に取り組むようにしており、主に産学、官学連携事業などになるが、ゼミでのこれまでの研究活動を足がかりに外部からの研究や開発、制作依頼などが頻繁に入るため、それらから次にゼミで研究する課題を見つけ、ゼミ全体で取り組むようにしている。

また連携を行うにあたっての研究開発費用なども契約時に結び、対価を得た連携活動も少なくない。地域や社会に発表していく経験と共に、自身の研究活動の対価や価値をしっかりと理解することや、表現や研究成果を全うする責任をしっかりと理解するには、研究費など、その制作や研究にかかる費用をしっかりと理解した上での活動は重要だと考えている。

23年度ゼミで対応した対外的活動

- (1) 海道建太展・インタラクティブコンテンツの制作と発表
- (2) 春日井青年会議所依頼・落合公園リルミネーション・インタラクティブコンテンツ制作
- (3) 中部生産性本部依頼・プロジェクトマップ制作
- (4) 株式会社レック依頼・三田温泉寿の湯・常設プロジェクトマップ制作
- (5) 株式会社フェリッシモ依頼・神戸ポートタワー・インタラクティブコンテンツ制作
- (6) 海上保安庁依頼・プロモーションビデオ制作
- (7) 北区役所依頼・みらいの街、段ボールプロジェクト・ドキュメンタリー映像制作
- (8) 春日井市依頼・春日井公園マップ用映像・あそびまっぷ映像制作
- (9) 愛知国際アリーナ依頼・工事現場の記録映像制作
- (10) こまきこども未来館・デジタルラボ作品制作
- (11) 株式会社マジックサブリ依頼・ハーベストの丘デジタルコンテンツ制作
- (12) 栄三越依頼・屋上を使ったクリスマスイベントデジタルコンテンツ制作
- (11) 名古屋音楽大学学生依頼・オペラ公園用プロジェクトマップ制作
- (12) ミッドランドスクエアコンペ・ジャイアントフラワープロジェクトマップ制作
- (13) 株式会社ステップイースト依頼・魔法の美術館出展（個人案件でゼミに導入）
- (14) 刈谷市依頼・かりやキッズフェス、作品展示（個人案件でゼミに導入）

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

講義授業の「情報表現概論」に関しては概ね好調な評価が多い、このまま継続で問題ないかと思う。

5、今後の教育目標

上記の教育の方法を引き続き実践していくことが目標である。もちろん常に改善を検討することが重要だとも考えており、常に最善を模索することを続けていきたい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

情報表現領域

職名 特別任用教員

氏名 加治屋弘樹

1、教育の理念

自主的に学びや制作を継続できる状態を目指す教育を理念としている。多くの技術が、わずかな期間で更新され続ける社会において、それらに柔軟に対応し、必要に迫られたときに、自主的に身につけることができる力を養うことが重要であると考えている。

そのため単純に技術を指導する授業ではなく、わからないことがあったときにどのように対応するかを指導し、学び方を学べる授業を意識している。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

- 情報表現選択演習ⅢB-1 (WeB デザイン特講)
- 情報表現選択演習ⅢB-2 (WeB デザイン特講)
 - HTML, CSS, JavaScript を習得する、それらの特性や応用について理解を深め、表現の道具とできるように演習を行う。
- 情報表現Ⅱ-B
- 情報表現Ⅲ-A (鍛島スタジオ)
- 情報表現Ⅲ-B (鍛島スタジオ)
- 情報表現Ⅳ-A (鍛島スタジオ)
- 情報表現Ⅳ-B (鍛島スタジオ)
 - シミュレーション・人工知能・Web を表現の中心とした作品を考案し、その実現に必要な技術を習得しながら完成に向けて制作指導を行う。
- 情報表現Ⅰ-A (a クラス)
- 情報表現Ⅰ-A (b クラス)
- 情報表現Ⅰ-A (c クラス)
 - デザインの過程をデザイン思考のフレームワークを通して体験する。最終的にグループで作品発表を行い、講評を行う。
- 情報表現Ⅰ-B-1 (a クラス)
- 情報表現Ⅰ-B-1 (b クラス)

- 情報表現 I - B - 1 (c クラス)
 - Web デザイン、特にフロントエンドの基礎知識を養う。課題では静的 Web サイトの編集・構築を実践する。
- 情報表現選択演習 II A-1 (GUI デザイン)
- 情報表現選択演習 II A-2 (GUI デザイン)
 - GUI に関する実装方法や理論を正しく理解し、他者に概念や用語を用いて、「使いやすさ」や「わかりやすさ」について説明ができるようになることを目指す。

3、教育の方法

1 年生を対象にした授業では、制作したものを実際に他者に体験してもらう機会を用意することを心がけている。「情報表現 I - A」ではボードゲームを作ることを課題としている。最終回では制作したボードゲームを他者が遊ぶことによって制作物がどのように理解され、評価されるのか、また共感を生み出すかということを体験する機会となった。同様に「情報表現 I - B - 1」では、制作した Web サイトを他者が閲覧できるようにインターネット上に公開することを行った。

授業資料はオンライン上に配置することにより、自宅など好きな場所から授業後でも自由に閲覧でき、いつでも自習ができる状態とした。

2 年生以上を対象にした授業では、汎用性を意識して UI デザインやプログラミングの指導を試みている。たとえばプログラミングにおいては特定の関数の使い方を紹介するのではなく、関数の仕様書の読み方を指導することによって未知の関数をあつかう場合も自身で仕様を確認して理解することができる。また Web プログラミングへの関心を高めることを狙い、それらの技術を使用した先行作品を紹介している。

ゼミでは特定のジャンルに固執することなく年間を通して柔軟な作品制作に取り組む。長期間にわたり制作に取り組むためタスクや進捗の管理、ひとりよがりな作品制作にならないために他者の意見を取り入れるということが重要になる。

タスクと進捗管理については Figma というソフトを使用して「カンバン」のフォーマットを取り入れて制作の進捗を可視化している。また複数の教員によって作品の進捗に合わせたレビューをしたり、教員も学生と共に表現したいことに向けてリサーチに取り組むことで複数の視点をもって制作活動に取り組んでいる。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業評価アンケートの評価を踏まえて授業内容を改善することが最善であるとは考え

ない。Web やプログラミングといった分野には日々、新しい技術が登場している。授業評価アンケートの結果が肯定的であっても、次年度も同様の授業を行うのではなく、常に新しい技術やトレンドをキャッチアップし、それらを反映した授業内容となるように調整をつづけたい。

3、4年生のゼミについては、少人数なので学生同士の関係性がゼミ全体の空気感に大きく影響すると感じている。そのため学生との個別面談を行った。そこから得られた意見をもとに指導方法を調整し、学生一人ひとりの学習スタイルに応えることを目指したい。また、ゼミでは個々が興味を持っているテーマを設定して自由に制作に取り組めるようにしている。これは自発的にテーマを設定して追求することができる学生には機能しているが、そうではない学生に向けては技術的なトレンドや社会的なニーズを踏まえてテーマ設定をするといった支援が必要であると考えている。

5、今後の教育目標

今後も自主的に学びや制作をつづけられる状態を目標とした教育を行いたい。汎用性を意識して技術面を指導すると共に、そもそも Web やプログラミングといった分野に関心がない学生に対しては、それらの参考作品や自身の取り組みを紹介することで、それらの表現の道具や素材としての可能性を提示して関心を高めることに取り組みたい。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
情報表現領域
特任准教授
木村 登紀子

1、教育の理念

国際社会や地域社会に貢献し開かれた大学であること、その上で学生を育む学園の関係者や教職員は、これまでの教育成果を踏まえ一人一人の資質や能力を伸ばしていくことを求められます。領域による幅広い学びを通して自らの専門性を見出し高められるよう、丁寧な授業内容と共に育成していくことを目指します。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

情報表現Ⅱ－A－1（情報デザイン）

情報表現選択演習ⅡA-1（絵本デザイン）

情報表現選択演習ⅡA-2（絵本デザイン）

情報表現選択演習Ⅲ－B－1（デザインとイラストレーション特講）

情報表現選択演習Ⅲ－B－2（デザインとイラストレーション特講）

イラストレーションデザインⅡ-B

イラストレーションデザインⅢ-A

イラストレーションデザインⅢ-B

イラストレーションデザインⅣ-A

イラストレーションデザイン IV-B

3、教育の方法

社会貢献や学生個人の活躍の場が広がるよう知識や技術、研究にとどまらず、多様化が進む時代への対応力や持続力が持てるよう、人間性も育んでいくことも大切にしています。

2023 年度 3 年生ゼミの授業から個人制作にとどまらず、グループ制作を積極的に取り入れ、自身の得意分野の発見や役割を認識してもらう冊子制作を取り入れました。また内容に関しましては、ゼミで取り組んでいる絵本、画集、情報誌など学生が制作した作品をホームページを開設して紹介。その販促ツールの一環としてフリーペーパーを想定した冊子を作成しました。

2 年生ゼミではスタジオ共同で産学官連携事業、中日ビルディング株式会社がリニューアルに伴う販促ツールのデザインに携わる機会をいただきました。学生一人一人の力を持って協力し合い、一つのことを成し遂げることの面白さを実感してもらうことを共有できたと思います。

そして、一番の収穫は工房と連携できたこともあげられます。普段パソコンに向かっている作業が多いため、シルクスクリーンやレーザーカッターなど手作業の面から貴重な体験が得られました。

絵本デザインやデザインとイラストレーション特別特講では、1、2 年生で培った基礎力を活かした作品制作に取り組んでいます。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業速度の評価が低いため、改善をしていこうとすると 15 回の授業が成り立たなくなり、できることが限られてしまいます。そうならないよう努力いたします。

また制作で何に理解できなかったのか解明していくことも大切であり、課題や授業態度から注意深く考察していきます。

5、今後の教育目標

大学における研究や学びを通じて何事もやり遂げられ、制作に生きがいや喜びを感じられ

るような教育目標を打ち立てていくこと。引き続き学生が学べる環境づくりを念頭に安心して研究に専念できる体制を整えていきます。

具体的には専門性を高められるよう、産学官連携事業に積極的に携わることが大切だと思います。学生を育むことを教育機関のみならず、社会との関わりで得られるものが大きいと今回2年生の中日ビルディング株式会社 リニューアルプロジェクトで実感しました。そして、早くから社会や仕事への関心を芽生えさせることや、本来やりたいことに繋がるよう機会の場を多く設けて行きたいです。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

情報表現領域

職名 特任教員

氏名 近藤真琴

1、教育の理念

3DCG 技術をベースとしたゲーム、アニメーションなど様々な形態の作品制作を通して作品を作ることの面白さと、作品を通して人にメッセージを伝えることの重要性を教育することを前提とし、プロの現場でどのようなクオリティが求められているかを教え込むこと、現場で通用するスキルと思考を教えることを最終目標とする。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

情報表現選択演習ⅢA-1 (3DCG 特講)

情報表現選択演習ⅢA-2 (3DCG 特講)

情報表現Ⅳ-A (ペルティエスタジオ)

情報表現Ⅳ-B (ペルティエスタジオ)

情報表現Ⅱ-A-2

情報表現Ⅱ-B

メディアデザインⅣ-A (近藤ゼミ)

メディアデザインⅣ-B (近藤ゼミ)

情報表現Ⅲ-A (ペルティエスタジオ)

情報表現Ⅲ-B (ペルティエスタジオ)

3、教育の方法

3DCG の制作現場ではデータの命名規則や作業ディレクトリの管理、また、映像制作とゲーム制作の違いによるデータの作成方法などの違いを実制作を通して体験する。

インターネット上では様々なチュートリアルを目にするが、そのほとんどは現場で行うワークフローに基づいていないため、学生にとっては間違えた方法を覚えてしまう危険もある。学生の制作する作品の形態（映像かゲームか？）に合わせたワークフローを教員から指導することが重要である。

また作品を積極的に大学の外で発表する機会を作ること、こまきこども未来館での産学連携プロジェクト、FC 岐阜の公式 Vtuber 蹴球夢の活動など。自分たちの制作した作品を通

して実際に社会との関わりを持たせることも重要なテーマとして取り組んでいる。

2 年次（3DCG 中級、近藤ゼミ 2 年生）

3DCG ソフトウェアの業界標準ソフト MAYA を習得してプロップモデリングを行い、前半で基本操作と基本概念を習得する。

後半はキャラクターモデリングを行い、アニメーションの為のセットアップ（リギング）を学ぶ。

歩き、走り、待機などインゲームの基本動作を作成してゲームエンジン UnrealEngine にて動作させるまでの一連の工程を経験する。

後期ゼミでは自ら 3DCG 技術を活用した作品制作を経験する。3DCG 技術を活用した映像作品またはゲーム作品を学生自ら企画して制作する。

3 年次（近藤ゼミ 3 年生）

2 年次から引き続き自ら企画を立案して制作する。

4 年次からの就職活動を意識してより完成度の高い作品制作を行う。

技術面だけではなく、作品のコンセプト、メッセージ性を意識した上で企画を立てる。

4 年次（近藤ゼミ 4 年生）

これまで得たスキルを活用し、卒業制作を行う。

作品コンセプトと作品を作る意義を自ら見出し、プレゼンテーション能力も含め指導する。

自らの意志で作った作品を自分の言葉でプレゼンテーションを行うためのコンセプト設定も重要課題として取り組む。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

年々 3DCG 技術に対して求められるスキルは上がっている。

常に高い次元のクオリティを求められるため、指導時間が増加する傾向があり、扱うソフトウェアの習得も増えている。

また、ネット上でチュートリアルサイトや動画など参考資料が多数存在するが、多くは学生の制作内容に適切なものかどうかは学生自身で判断できない。

したがって教員が学生の制作内容をより把握した上で適切な指導をする必要がある。

5、今後の教育目標

学生にはゼミ内で制作した作品を積極的に外部のコンテストに応募すること、または展示をすることを推奨している。

ゼミ生は学内の評価基準だけで物事を考えるのではなく、自分たちの作品を外部の人間に見せた際に受ける評価などを得る機会を自ら作るように指導している。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

情報表現領域

職名 特任助教

氏名 平野真美

1, 教育の理念

手作業での原型制作・型取り・複製など立体物制作の基礎技術を習得し、且つ最新のデジタルファブリケーション機器について、その特性や取り扱いを正しく理解し、効率的に自身の制作に活用することができるよう目指す。

また、スペキュラティブ・デザインなどの手法を通し、作品制作におけるコンセプトメイキングの方法や、デザインのプロセスに必要なリサーチ、プレゼンテーションスキルを学ぶ。

2, 担当授業の概要

空間作法Ⅱ-A-2(立体クラス)

空間作法選択演習Ⅱ-A(アト`ハ`ンスト`モテ`リンク`)

情報表現Ⅱ-A-1(デ`シ`タルファブ`リケーション基礎)

情報表現Ⅲ-A

空間作法Ⅲ-B(素材と構造)

情報表現選択演習ⅡB-1(コンセプ`トメイキング`)

情報表現選択演習ⅡB-2 (デ`シ`タルファブ`リケーション中級)

情報表現Ⅱ-B

3, 教育の方法

デザイン立案から原型制作・型取り・複製まで、手作業での立体物制作の基礎技術を習得する。工房機器を活用し、レーザーカッター、3D プリンタ、CNC 切削機などのデジタルファブリケーション機器について正しく理解し、それぞれの機器の特性を活かした作品の提案を行う。

コンセプト立案から工房機器を活用したモデル制作、プレゼンテーションまで一連の流れを経験することで、計画的で効率の良い作品制作と、効果的なプレゼンテーションのスキルを得る。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業評価アンケート結果は概ね4点台で、自由記述も好意的な回答が多く見られたが、Adobe系ソフトの元々の習熟レベルが高く早く課題を終わらせてしまう学生と、一方同じ課題に苦戦し時間がかかってしまう学生の差も見受けられたので、作業の早い学生には別課題も用意する、苦戦している学生にはその分フォローを増やすなどの配慮を行うことで改善したい。

5、今後の教育目標

選択演習科目では、もともと興味や意欲があり履修をする学生が多いため授業の内容もお互い満足のいく結果になるが、必修科目はうまく授業に参加できない学生が少なからず見受けられたため、そういった学生にも興味を持ち楽しさを理解してもらえるようなフォローをしていきたいと感じる。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
情報表現領域
特任講師 山田聡

1. 教育の理念

美術大学における教育で最も重要なことは「自分の頭で考える」ことである。それは、計画する、制作する、言語化するという段階に分解できる。まず、自分の考えるおもしろいものや新しいもの、美しいものを計画する。次に、実際に手を動かし手法を見つめながら制作する。そして、自分は何を作ったのかを客観的に言語化し説明する。美術大学なので計画を立て作品を作ることは当たり前である。そして、自分が作りたいものを作るためには技術の研鑽が必要である。そのなかでもとりわけ、「言語化する」ことが重要であると考えている。なぜ言葉にする必要があるのかというと、自ら作り出した作品が自分以外の人間にも価値があるということを、訴える必要があるからである。作者は当然自分の作り出したものに価値があると信じているが、他者にとってそれは必ずしもそうではない。自分の作品を言語化ということは、それを作るに至った思考を、社会に対して共通のルールで記すということである。自らの作ったものを自身の言葉で説明するためには、作品を客観的な視点から考察する必要がある。何を求めて行動し、どういった価値を見出し、それをどのように実現したのか。何度も自問自答し言葉を紡

ぐ。それは、プレゼンの上手さといった表面的なものではなく、作品と社会とのインターフェースを考えることであるはずである。作品と社会のインターフェースを考えることは、自身と他者との理解や共感について考えることに他ならない。

2, 担当授業の概要

- 情報表現Ⅳ-A（外山スタジオ）
- 情報表現Ⅳ-B（外山スタジオ）
- 情報表現Ⅱ-A-2（映像表現）
- 情報表現Ⅱ-B
- メディアデザインⅣ-A（山田ゼミ）
- メディアデザインⅣ-B（山田ゼミ）
- 情報表現選択演習ⅡA-1（映像中級）
- 情報表現選択演習ⅡA-2（映像中級）
- 情報表現Ⅲ-A（外山スタジオ）
- 情報表現Ⅲ-B（外山スタジオ）

3, 教育の方法

演習授業では、「映像メディアの特性から考える表現」をテーマにしている。コンテンツとしての映像ではなく、「うつされるもの」まで含んだ「映像的体験」まで拡張して考え、表現の素材として映像を使用できるようになることを目指している。映像メディアの特性から表現を考え、制作を通しメディアの特性を理解する。映像を「画面の中を見るもの」として捉えるのではなく、「映像の置かれた状況、周りとの関係を含んだ体験」として捉え直す。また、視覚的なおもしろさだけでなく、コンセプトも重要視する。コンセプトを言語化することで作品の背後にある構造が理解でき、おもしろさを設計できるようになる。作品と言葉が乖離していない、理にかなっている状態を目指す。具体的には、モンタージュという考え方を援用し、連続性、同時性、複数性、空間性、関係性から映像的体験へのアプローチの仕方を考え、映像を用いた表現を計画し、制作している。

ゼミでは「自主自立」をテーマにしている。発表、展示することを前提にした作品制作を行う。自分で見つけた課題や、考えたことを作品化する方法を身につける。作品制作だけではなく、自分の作品を言語化し、他者に説明できる状態を目指す。広い意味で「映像」を捉え直し、表現について考えていく。ゼミでは毎週、進捗の報告を行い、作品発表に向けて検討していく。授業時間外で積極的に制作し、何を考えて作業を行ったか記述しておく。自分の制作に関連する書籍を積極的に読み、専門分野を体系的に学ぶ

必要がある。基本的には個別で面談を行い指導している。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

概ね肯定的な評価を得られた。しかし、回答数が少なく意見が拾えきれていないと言えない。回答数を高めるための改善が必要である。

ゼミでは、日によっては授業時間を超えることがあるので、やり方を工夫する必要がある。

5、今後の教育目標

教育の理念を実現するために、教育の方法を実践していく。逐次改善していくことが心がける。

2023 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

領域

職名 特任教員

氏名 牧博之

1、教育の理念

- ・ 社会、世界で活躍できる学生を育てる。
- ・ 語学の学習を通し、各国の歴史、文化、様々な社会の人々の考え方を知り、そこから日本の特質に気づき自覚し、良いところはそれを生かし、反省すべきところはそれを改善していける学生を育てる。
- ・ 情報が氾濫する社会で、自分で考える力を持つことの重要性を知る学生を育てる。

2、担当授業の概要

2023 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

- ・ フランス語 I A (前期)
- ・ フランス語 II A (前期)
- ・ フランス語 II B (後期)
- ・ フランス語オーラル A (前期)
- ・ フランス語オーラル B (後期)
- ・ 哲学 B (後期)

3、教育の方法

- ・ フランス語

初級フランス語のテキストを使い、日常使用する簡単な会話文と初級文法を学習する。テキストにはフランスの文化紹介もあり、それらを通しフランスの文化の紹介を行う。

- ・ 哲学

フランス哲学（デカルト、ベルクソン）の著作・講演記録をテキストにフランス哲学を学ぶ。本当に知るとはどういうことかを哲学のテキストを使うことで学習する。知ること、分かることとは何かを学び、自分で考えることを実践する。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

- ・ フランス語

初めてフランス語を学習する割にはそれほど悪い評価ではないと考える。できるだけ最低限必要な会話、文法を学習することを心掛けている。発音練習を繰り返すよう努めている。

- ・ 哲学

近代哲学の基礎を築いたデカルトの考え方が現代の科学の基礎となっていることを彼のテキストを「方法序説」から学び「考えること」の意味を知ることが学んでいる。また、生命の哲学者ベルクソンの講演「意識と生命」を通し、生命の大切さやその意味を考えている。

5、今後の教育目標

今後も自分で考えること、情報を収集し、正しく認識する力、情報を上手に使いこなすために、情報を伝えていくうえで大切なことはなんであるかを学びさせていきたいと考えている。