

2024 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には
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
美術表現Ⅲ－A	美術表現Ⅲ－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

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。
造形基礎／平面との繋がりから立体制作を実践的に学ぶ。

美術表現Ⅰ－B

各分野へ深く内容を掘り下げた課題
絹本制作 基底材研究課題（布）

●美術表現Ⅲ－A、美術表現Ⅲ－B 人物画制作 風景画制作 100号前後

「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。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、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。

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。

卒業生は4年間で学び展開させてきた表現方法を確立し、芸術分野で活躍できるだけでなく、社会に対して多様な価値観を提示できるようになることを目指します。

2、担当授業の概要

2024 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

美術表現Ⅰ－A 美術表現Ⅰ－B

美術表現Ⅱ－A 22 名 美術表現Ⅱ－B 22 名

美術表現Ⅲ－A 16 名 美術表現Ⅲ－B 16 名

美術表現Ⅳ－A 21 名 美術表現Ⅳ－B 21 名

美術表現選択演習ⅡA－1（洋画）22 名 美術表現選択演習ⅡA－2（洋画）22 名

美術表現選択演習ⅡB－1（洋画）22 名 美術表現選択演習ⅡB－2（洋画）22 名

美術表現選択演習ⅢA－1（洋画）16 名 美術表現選択演習ⅢA－2（洋画）16 名

美術表現選択演習ⅢB－1（洋画）16 名 美術表現選択演習ⅢB－2（洋画）16 名

美術表現選択演習ⅣA－1（洋画）21 名 美術表現選択演習ⅣA－2（洋画）21 名

美術表現選択演習ⅣB－1（洋画）21 名 美術表現選択演習ⅣB－2（洋画）21 名

大学院

洋画研究Ⅰ 2 名 洋画研究Ⅱ 1 名

先端表現研究 0 名 先端表現研究Ⅱ 1 名

造形ⅡA（コンテンポラリーアート）4 名 造形ⅡB（コンテンポラリーアート）4 名

修了制作（洋画）1 名 修了制作（先端）1 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求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ことが重要である。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つての鑑賞である。鑑賞は俯瞰した視点の獲得につながり、物事の仕組みや構造を捉える力になる重要な要素である。

『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。3つの軸を具体的に体験するために、2年次で学生全員が主体的に展覧会を企画する授業を行う。

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概ね好評であった。

今年度は図書館でのリサーチの時間をとったのは課題の理解につながったと思われる。

今後の改善点としては、課題の資料に対する満足度がやや低いため、導入時だけでなく制作のタイミングをみて提示する資料が必要だと感じた。

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み、展覧会を通してだけでなく多様な創作活動を行うことで、地域社会との連携を強化し、芸術文化の発展に貢献できる人材育成にも力を入れていきたい。

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）

- ・映像文学 3 年 前期原スタジオ スタディを続ける／作品制作（8 人）（前半は 1 週間で 1 つの課題に取り組むことを 8 回続けます。様々な素材と触れ合い、完成度ではなくアイデアや瞬発力を鍛えます。その経験から後半は 1 ヶ月かけて作品制作を行います。）
- ・映像文学 3 年 後期原スタジオ（月）（8 人）作家研究／作品制作（8 人）（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。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。）
- ・映像文学 3 年 後期原スタジオ（火）（8 人）OMOTEDE 作品プレゼン（8 人）（2025 年 4 月に久屋大通公園で行われるイベント OMOTEDE の作品を考えてプレゼンを月 1 回行います。サイトスペシフィックな作品を考える訓練。最終日には Fab Cafe 名古屋で参加者の前でプレゼンを行いました。）
- ・映像文学 4 年 前期卒業制作（8 人）（卒業制作のプラン、スケジュールを立て、その構想を屋外ギャラリーで展示。）
- ・映像文学 4 年 後期卒業制作（8 人）（2 週間に 1 回スタジオで進捗を発表。）
- ・美術表現 3 年選択必修前期（17 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。）
- ・美術表現 3 年選択必修後期（17 人）スタディ 4 つ／面談（様々な素材と触れ合う。完成度ではなくアイデアや瞬発力を鍛える。平面作品の保存方法を学びます。／進路相談）
- ・美術表現 3 年佐藤原スタジオ前期 前半 自画像の地図（美術の主題である自画像をテーマに 20 枚以上の絵を制作。自分を客観的に見直し、自分の作品の主題を探します。）
後半 物語について考える／リサーチする／作品を作る（物語的作品とは何か？物語性のない作品とは何か？考え、制作します。前半は自分の中に、後半は自分の外に主題を見つけます。）
- ・美術表現 3 年佐藤原スタジオ後期 展覧会開催／自由制作（選択式授業 作品を制作し、大学で展覧会をつくることと自由制作のどちらかを選日します どちらも卒制を踏まえて、学生が主体的に取り組む授業。）

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によって、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

私の授業は、制作メディアはどれも自由です。学生から、メディアを決めるのに時間がかかり、制作時間が取れず、完成度が高いものが作れない。完成度が低いものを発表できない、という意見が出ました。その意見から「スタディを続ける」という授業を思いつきました。ガイダンスで課題を発表し、制作メディアを渡します。

1 週間で発表なので、完成度も求めません。8 回の課題は、「ブルーシートで制作」「自分の 1 週間を発表」「自由帳を 1 冊始める」「見たことのない料理を作る」など。美術領域や高校での WS でも行いました。学生の見えなかった側面を発見できたと思います。また、去年の目標である映像文学 3 年のポートフォリオ制作は、非常勤の先生に授業で指導してもらったことにより、今年は完成することができました。

5. 今後の教育目標

美術領域では、アトリエという教室空間が公的空間がオープンになっているのではなく、私的空間が続いているという空間になってしまっているという印象があります。そのことによって、学生と教員の距離感が近くなりすぎるといえることもあるかと想像しました。機能的に空間を区切ることを考えてみたいです。

造形学部造形学科

美術領域

職名 特任講師

氏名 梶野靖代

1、教育の理念

美術領域での絵画表現とは何かを学生が課題の制作を通し、素材・表現・技法の自主的な研究を促し、研究成果をどのように発表・展示を行うのかを導く。さらに、課題制作や展示などの鑑賞から学び、学生自身が応用を行い個々の視点や個性を強調できる作品制作・発表する力を養う。

またデジタル作品とアナログによる技法と素材を併用した表現についてを、それまでの課題や日本などの古典模写を通し平面絵画とその技法・画材を学んだことを応用に導き、デジタル作成されたイラストなどの作品と融合・調和についての意見を交わし、新たな表現を研究する力や発表の形態について探求する力を育む。

2、担当授業の概要

2024 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

美術表現Ⅱ - A(1)、美術表現Ⅱ - B(濱田・梶野スタジオ)

美術表現選択演習ⅢA-1 美術表現選択演習ⅢA-2

美術表現選択演習ⅢB-1 美術表現選択演習ⅢB-2

3、教育の方法

2 年生では制作準備・作業の基本的な流れを前期課題の制作で身につけ、後期課題で流れを学生各自で復習しながら制作準備・作業を行い、今後の学生各自制作の為の基盤となるように指導。

さらに、画材の重なりや彩色道具の組み合わせによる表現を学生自身で研究を行い学ぶように指導。

3 年生の選択演習では、前期の授業では基底材の種類を変えることで制作での基底材のバリエーションを増やすことを行った。後期では、中国の古典絵画や日本の古典絵画の模写を行いながら、作家や構図の意図を読み取り、彩色に対しては彩色画材を見極め、表現を行う指導。さらに、模写作品を学生自身で色・図柄を合わせ選び作品を引き立てる表装の指導を行った。

また、学外授業でのスケッチ取材や美術館などで展示の鑑賞を行い、学生自身が個々に興味がある方向性を理解する時間を設けた。

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

担当授業の評価は高めの結果となっていますが、授業の際の配布物を増やし課題の理解と課題制作を円滑に進むように努めたい。

5、今後の教育目標

作品の制作をする際に学生各自の高みを持ち、意欲的に制作・研究と展示発表の活動を行う学生となるように育みたい。また、学生が個々に興味を持っていることに関しての積極的な発表の時間や場所を設け、そこから学生が自主的に学内や学外での展示発表を行うことに対しても後押しをしていきたい。

2024年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
視覚表現領域
職名准教授
氏名石川俊樹

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、1年や2年前期の選択必修のように必ずしもプロ漫画家を目指す学生ばかりではない授業もあり、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し教授する事を目標とする。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。まず漫画をキャラクターと背景を組み合わせたものの程度の認識を変え、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

前期

視覚表現II-A（ネーム1）月曜3,4限15回 15名
視覚表現選択演習IIA-1,IIA-2（ストーリー）火曜5,6限15回 25名
視覚表現III-A石川スタジオ（背景作画演習）月曜5,6限15回 8名
視覚表現III-A石川スタジオ（マンガ制作1）火曜3,4限15回 8名
視覚表現選択演習IIIA-1,IIIA-2（ネーム）金曜3,4限 8名
映像文学IV-A石川スタジオ（卒業制作）木曜3,4限 18名

後期

視覚表現I-B（背景作画2）月曜3,4限8回 25名
視覚表現I-B（ネーム2）火曜3,4限8回 13名
視覚表現I-B（ネーム3）木曜3,4限7回 8名
視覚表現I-B（ネーム4）金曜3,4限15回 6名
視覚表現II-B石川スタジオ（背景1）月曜3,4限7回 10名
視覚表現II-B石川スタジオ（ネーム1）火曜3,4限7回 10名
視覚表現III-B石川スタジオ（マンガ制作2）火曜5,6限15回 8名
映像文学IV-B石川スタジオ（卒業制作）木曜5,6限15回 17名

3. 教育の方法

1年は主に後期の選択必修で背景作画とネームを担当した。背景作画は前半7回佐藤誠司先

生がパースやアイレベルなど技術的な部分を担当したので後半石川はキャラクターと物の関係、例えば自転車やギターなど人体と道具の組み合わせを課題とした。ネームの実技は選択した1年生は少なくメンバーも被っている事が多かった。それだけ受講生はプロ志向の本気度の高い学生が多かったわけだが、来年度はメンバーが被っても違う教員の実技も入れ込めるように改善していきたいと思う。

2年は前期映画を題材としたストーリー解析の実技を行い、参加学生のモチベーションや理解力の高さもあってとても有意義な授業が出来た。後期は背景とネームを担当したがこちらも全体的にレベルは高かった。

3年前期は投稿を前提としたネーム作りを指導し出張編集部などで結果を出せた。後期は毎週ネーム2Pづつ連載する「週刊2P」企画を行い、5,6限にもかかわらず高いモチベーションで続ける事が出来た。

4年は今年度から県美展示という事もあり展示計画や卒業制作の指導を細かく行った。後期は木曜5,6限進捗報告日だったが出席率も高く連絡事項も伝えやすかった。

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

ゼミの学生だけではなく選択授業の学生もモチベーション高く、レベルの高い作品を生み出せていたと思う。ただ漫画は技術的なレベルだけで突破できる分野ではないのでそういう意味で煮詰まったり悩んだりする学生相談も多かった。業界も景気が良い一方でデビューの仕方も多様化しており、教員ともども勉強が必要な年だった。

ネームの指導に関して石川の担当授業が多く、また受講生も同じメンバーが被っている事が多かったため、指導の多様性の改善が必要。今年から新規で入っていただいた伊藤正臣先生に来年度ネームの指導もお願いする予定。

5、今後の教育目標

ここ数年視覚表現領域の受験レベルが上がっている関係で、1年や2年に関して絵が上手い学生が増えたように思う。背景作画への理解も早く全体的にそつがないのだが、ストーリーに対する関心はまだまだ幼稚なレベルに留まっていると感じる。また漫画やイラストを仕事にするというプロフェッショナルへの意識というよりは、芸祭や内輪のイベントでの評価を目的としている学生が多く、技術の高さと志の低さのギャップを感じる事が多くなった。それは将来のキャリアに関しても迷っている学生が多いという意味でもあり、漫画のスタジオを選択する段階で10名くらいに絞られてきている。もう少し増やしたいとも思うのだが、最終的には技術よりプロ意識の問題なので難しいところでもある。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

視覚表現領域

職名 専任講師

氏名 三輪布巳子

1、教育の理念

教育理念として自身が軸として考えているものは、「大学の建学精神」と「コミックイラストレーションの特性の柔軟さ」である。本学建学の精神「同朋和敬 共に生き、共に学ぶ」においては社会に対するアートの役割である人の想像力や感性を人と人を繋ぐことを目的とし、「コミックイラストレーションの特性」の一つである「人への情報伝達」の速さや、伝えるなかにおいても商業的な情報を伝達していくもの以外に人の感情や創造力を育むアートとしての表現特性も持っているため、その2柱を意識した作品作りを通し学生の深い感性や自由で柔軟な表現力育成を行うことを教育の理念とする。

2、担当授業の概要

- ・視覚表現 I -A(A クラス)22 名
- ・視覚表現 I -A(B クラス)22 名
- ・視覚表現 I -A(C クラス)22 名
- ・視覚表現 I -A(D クラス)23 名
- ・映像文学Ⅲ-A (ポートフォリオ) 34 名
- ・映像文学Ⅳ-A (卒業制作) 32 名
- ・視覚表現 I -B (デジタルイラスト) 49 名
- ・映像文学Ⅱ-B (テーマ描写) 34 名
- ・映像文学Ⅱ-B (デジタル背景) 34 名
- ・映像文学Ⅳ-B (卒業制作) 32 名

3、教育の方法

領域の全分野を学ぶ1年次～2年次前期までは、各分野の基礎構造や特性を説明しつつ、コミックイラストレーションの基礎であるデジタルソフトの使い方や制作する上での他者を意識した作品作りのポイントやロジックを課題制作を通して制作・体験しつつ領域のその他分野とコミックイラストレーションとの親和性やメディアミックスを実例を見ながら

完成を目指す。作品が完成した後は学生同士で閲覧をし、自身の今後の制作への反省点でや刺激を受けることで個々でもインプットとアウトプットを繰り返すことの重要性を実授業の中で体験する。2年次後半では専門のスタジオに入ったことでその分野が社会でどのような役割を持っているか、その分野の企業がどのような理念を持ち消費者がどのようなものを求めているかを知ったうえで、新しい表現と高いクオリティが求められることを学び、自身の目指す作品の傾向を実技課題の中で探り確立していく。3年次では1年をかけて公募とポートフォリオ制作を通して実社会で通用するクオリティの作品作りを行い、4年次の卒業制作では4年間の集大成として自身の表現したいビジュアルを平面作品のみにとらわれず、人に響くエンターテインメントをいかに表現するか自身の構想を深掘し制作を行うようスタジオ進学後は個々との面談や個別指導を実施していく。

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

1年次の授業では、去年度よりも制作時間と参加型の実技内容を増やすことで学生個々が授業内の環境で自身の作品と向き合う時間を増やし、制作を進めながらアドバイスなどレスポンスをできるタイミングを増やしたことで学生の作品作りの時間確保への評価が良かった。また参加型の授業を行うことで専門的な内容の学生でも分野への理解や興味が持ちやすくなり、今後の専攻を考えるきっかけを作ることができたと書かれていた。2年次の授業では専門分野への導入が少し急ぎすぎたせいか、技術を追いつける時間が足りなかった様子があったため、来年度からは課題内容を取り組みやすく全員で同じスキルを得られる課題内容にシフトチェンジしていきたいと思った。3年次の授業では分野にかかわる進路の調査と自身の適正分析が十分に行えないまま実技に入ってしまったため、この工程を2年次後期に導入していきつつ、3年次には迷いが少ない状態で実技へ臨めるように授業資料の見直しと課題内容の精査を行いたいと感じた。

5、今後の教育目標

コミックイラストレーションを専攻する学生の9割が就職を希望する中、社会・企業側ではコミックイラストレーターの仕事がフリーランスに傾きつつあるため平面イラストレーションの高いスキルに合わせて高いコミュニケーション能力やまじめで積極的かつ粘り強い姿勢の育成、業界知識を多く持ち、実現場を体験する機会に合わせてセルフコントロールの習慣化を実技課題の中で身に付けてもらえるようにしていく。

来年度より実企業の求めるクオリティを知る機会と、制作に有利になるツールを学ぶ機会を追加してより学生個々が自身の作品作りに自信と意欲をもって臨めるよう、自身も情報収集と勉強を重ねていきたい。

2024 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 足立裕治

1、教育の理念

2、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

2024 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

視覚表現領域 1-A

視覚表現領域 1-B

情報表現領域 3-A

情報表現領域 3-B

情報表現領域 4-A

情報表現領域 4-B

情報表現選択演習 1-A クロッキー

情報表現選択演習 1-B クロッキー

横断型選択演習 1-A クロッキー

横断型選択演習 1-B クロッキー

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

視覚表現領域 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

視覚表現領域 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います。都度都度学生のできているところ、足りないところについてアドバイスをしていくので、目に見えて上達したと実感している学生が多数おられます。

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。

その一つとして、数ある本の中からテーマにあった本を選び出し、広く紹介するための冊子を制作。読書感想画を描き本の魅力を伝えるグループワークを継続していきます。また社会交流事業を積極的に行います。

イラストレーターは一人で制作していくが、実社会ではデザイナーや編集者、営業、クライアントなど幅広く関わっていくコミュニケーション能力が必要なため、このグループワークや社会交流事業を通じて社会との関わりを学んでいきます。

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

2024 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「エディトリアルデザイン」「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」「ブランディング」

映像文学ⅢB「パッケージデザイン」「ブックデザイン」

映像文学ⅣA「卒業制作構想」

映像文学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ⅢB-1/映像文学選択演習ⅢB-2「ポートフォリオ」

イベント広報ツールデザインプロジェクト「ダム酒フェスタ広報」

●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。2 年次・3 年次では独自に授業ふりかえりアンケートも実施し、次年度授業へ反映させる。

●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。各回に提出を必須としている授業課題のうち前半の知識を学ぶパートについて、小レポートから小テストに切り替え、回答フィードバックを行うことで修得度合いを高める改善を行う。

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。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

視覚表現領域

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を目指している。その上でさらに実践的な経験を積み、柔軟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社会環境に左右されず、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

視覚表現 I -A

視覚表現 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

映像文学選択演習 II -A

映像文学選択演習 III -A

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設定された授業回数の中で適切な課題を出し、都度アイデアチェックや試作の修正を行う。途中で中間講評などで確認と修正を繰り返し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コラージュなど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+自宅制作で完成できるレベルの課題を複数出すなど課題数を増やすことで、スキルの修得を優先している。2年次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を柱にしていく。2年次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年次はこれまでの基礎課題をベースに大学外のコンペに挑戦していきながら、より実践的な課題に取り組ませていく。さらに産官学連携事業などに積極的に参加し、より社会にデザインを発表する機会を増やしていく。それらを3年次後半からの就職活動に向けた実績にな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がおおよそ想定の範囲内で大きく数値を落とす部分はなかったように思う。ただし上の学年にいくにつれ回答率が少なくなってしまう判断に困る部分もある。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。学生からの質問はそう頻繁にはないので、教員側からも気の付いた部分は積極的に問いかけていきたい。特に学生からの個々の相談は Teams など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返信するようにしている。

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は考えず、デザインを通じ社会に貢献できる人材へと成長していくことを目標にしていきたい。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通じ人間性の向上や社会性との関りを充実させていくことを目標に位置付けている。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
視覚表現領域
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

2024 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 32 名

映像文学Ⅳ-A 23 名

映像文学Ⅰ-B 32 名

映像文学Ⅲ-B 32 名

映像文学Ⅳ-B 23 名

[選択科目]

映像文学選択演習(リアルクローズ)ⅢA-1,ⅢA-2 24 名

映像文学選択演習(イラストコンペ)ⅡB-1,ⅡB-2 47 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。

後期では就職活動前の心構えだったり、企業調べの大切さを指導した。本学の学生はほとんど就職希望にも関わらず動きがゆっくりなので、教員からもっと叱咤激励が必要だ、と前年度の反省を踏まえ指導した。

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

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。また、今年は服に対し造詣が深い学生が少なかったため、キャラクターをデザインしてから服を連想する、など学生に合わせ前年度とは指導方法を少し変更した。

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。

また、前年度の反省を活かし中間で進捗発表会を実施した。

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ペースが少し早いなどの声があった為、さらに一人一人へのフォローアップが必要だと感じた。

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。

また、就職活動に対してのフォローアップをさらに強化したいと感じた。

先ほどにも述べたが、本学の学生はほとんど就職希望にも関わらず動きがゆっくりなので教員からも就職活動についての心構えや制作づくりの大切さなどを次年度はより強化していく所存である。

2024 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ています。

2、担当授業の概要

2024 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ⅡA（絵本デザイン）

情報表現Ⅱ-A-1（a クラス）（b クラス）（c クラス）

情報表現Ⅱ-B（足立スタジオ）

情報表現Ⅲ-A（木村ゼミ）

情報表現Ⅲ-B（木村ゼミ）

情報表現Ⅲ-B（デザインとイラストレーション特講 B）

情報表現Ⅳ-A（木村ゼミ）

情報表現Ⅳ-B（木村ゼミ）

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を身につけることに限らず、多様化が進む時代への対応力や持続力が持てるような人間性も育んでいくことも大切にしていきたい。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ました。自身の得意分野の発見や役割を認識してもらうための冊子制作です。内容に関しましては、ゼミで取り組んでいる絵本、エッセイ、情報誌など学生が制作した作品をホームページを介して閲覧できる仕組みとなっています。その販促ツールの一環とした冊子で、外の取材を取り入れ本に関する情報を収集し掲載しました。チームワークが求められるグループ制作、メンバーに等しく活躍の機会があったかどうか、特定の人に役割が集中しないよう心掛けましたが、難しい点もありました。

2年生の授業では今まで培ったスキルを定着させるため、基礎を含めた課題に取り組みました。

。

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

前回に引き続き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る、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を意識しています。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。

学生を育む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いため、産学連携プロジェクトを積極的に取り入れることを考えています。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、やりたいことに繋がるような機会の場を多く設けて行くことを目標とします。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
地域建築・地域社会圏領域
教授 蜂屋 景二

1、教育の理念

地域建築・地域社会圏領域の理念「地域をつくる建築をつくる」のもとに、住環境・建築デザイン・まちづくり・インフォメーショングラフィック分野の教育を行っています。学部・大学院ともに蜂屋スタジオでは、私の研究分野である「都市における建築の集合形式・建築の空間構成に関する意匠論」を意識した建築教育に取り組んでいます。

学部教育においては初学者である学生が、自分の興味を対象にしながら教員との対話をとおして地域やまち、建築のデザインや文化の文脈や意味について考察を行った上で、これからの社会における新しい建築や地域のあり方を創造することを目標にしています。大学院では学生それぞれの興味の対象を学術的な研究テーマとして位置づけることに挑み、それぞれの研究テーマを探究できるようになるよう指導しています。

2、担当授業の概要

<授業>

- ・地域建築領域Ⅰ-A（実技基礎）30 名
- ・地域社会圏領域Ⅲ-A（教育文化施設の設計）10 名
- ・地域社会圏領域Ⅲ-B（集合居住施設の設計）10 名
- ・地域社会圏領域Ⅲ-B（展示・アーカイブ）29 名
- ・地域社会圏領域Ⅳ-A（プレ卒制）7 名
- ・地域社会圏領域Ⅳ-B（卒業制作）7 名
- ・地域社会圏領域選択演習Ⅲ-B-1（地域ビジネス考案）5 名
- ・大学院建築デザイン研究Ⅰ 5 名
- ・大学院建築デザイン研究Ⅱ 5 名
- ・大学院修了制作（建築デザイン研究） 1 名

3、教育の方法

<初学者教育>：地域建築領域Ⅰ-A（実技基礎）

初学者である学生が建築デザイン・インフォメーショングラフィック分野での基礎を学ぶカリキュラムとしています。1 年生前期では、建築デザイン分野での基礎的演習課題にのぞみます。共通した課題を複数の指導教員が曜日を変えて指導することによって、多方向からのものの見方を身につけられるように心がけています。なお後期授業では椅子の企

画・デザイン・作図・製作・プレゼンテーションを行うことでデザインの一連の作業を体験します。並行して建築設計の基礎的な演習課題とインフォメーショングラフィックの基礎を学びます。前期を蜂屋・岩月、後期を江津・伊藤維が非常勤講師と一緒に担当することにより、専任特任教員全員が1年次の学生を直接教える機会を持つようにしています。

＜建築設計スタジオ＞：地域社会圏領域Ⅱ-A・Ⅱ-B・Ⅲ-A・Ⅲ-B

2年生前期に住宅設計の共通課題に取り組んだ後に、後期から建築設計スタジオを必修の授業、まちづくりスタジオを選択演習として開設しています。

建築設計スタジオは、教員ごとにスタジオで取り組むテーマを示し、半期ごとにスタジオを選択する方式をとっています。学生が自分の学びたいテーマを自分なりに組み合わせながら設計課題に取り組めるようにしています。蜂屋スタジオはテーマとして「建築をつくることで地域の文脈をつくる」ことをあげ、具体的な設計課題として「まちと連携するアートスペース（Ⅱ-B）」「まちのビル（Ⅲ-A）」「まちの駅機能をもつ集合住宅（Ⅲ-B）」などの設計課題に取り組んでいます。

＜インフォメーショングラフィック＞：社会圏領域Ⅲ-B

昨年度から始まった3年生実技必修の合同授業「展示・アーカイブ（インフォメーショングラフィック）」では、学内で行われる領域展の展示とそのアーカイブ化、愛知県建築系14大学合同企画展での展示と関連イベントの実施、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」の出展などをおして、情報の収集整理を行って視覚表現化することに取り組んでいます（蜂屋・伊藤健太）。

今年度から始まった1年生後期のインフォメーショングラフィックでは、授業で学んだデザインスキルを並行して行われている椅子の制作のプレゼンテーションに応用することを試みました（地域建築領域Ⅰ-B：江津匡士・岡田和奈佳）。

＜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地でのまちづくりにいかした提案を行う取り組みをしています。一昨年度は岐阜県八百津町の酒蔵を改修して小さな商いをする企画提案、昨年度と今年度は愛知県知多岡田をリサーチして学生が選んだ場所にあった小さな商いの企画提案を行いました。八百津町での提案のひとつは、昨年10月1日に行われた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」として実施されました。

＜大学院・都市論ゼミ＞

学生各自が設定した研究テーマにそって、現地またはインターネットでのリサーチをこな

がら世界と日本の都市と建築を巡り、それぞれの都市論を展開します。また今年度からはゼミでの学外リサーチを積極的に増やし、鍋田町伊勢湾台風復興住宅、東京建築ツアー、神戸三宮地区のリサーチ、郡上美並古田家住宅の実測と周辺エリアのリサーチを行いました。リサーチをとおして、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自分の興味の対象について、教員と学生によるディスカッション（ゼミ）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きます。そして創造的な考察を重ねて言語化を試み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自らの仮説をたてることに挑んでいます。

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

・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？」の項目です。学生にヒアリングをすると、授業のスピードというより「課題を自分がこなせる速度」と自己評価的にとらえて回答されているようです。大半の学生は大学で初めて建築を学ぶ初学者なので「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して、精神面での負担や不安を軽減できるように心がけています。

・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ます。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ます。

・大学で一斉に行われる授業アンケートではわからないことも多く、学生に直接、授業の感想をきいたり、あるいはどのような授業をするのがいいか一緒に話して考える機会を多く持つようにしています。学生と一緒に授業を考えることは、学生の学ぶ意識の向上にも役立っていると感じています。

5、今後の教育目標

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ます。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いれます。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します。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

地域建築領域・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が。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。それは今まではっ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

2024 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 (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 地域社会圏 IV-A (プレ卒業制作・卒業制作)
- オ 地域社会圏 IV-B (卒業制作)
- カ 地域建築 I-B (環境と言語)
- キ 大学院 デザイン研究 I・II (建築ゼミ)

ク 大学院 建築デザイン 造形 V-A +V-B（前期・後期）

ケ 大学院 修了製作（前期・後期）（建築ゼミ）

3、教育の方法

ア～オ、およびケについて、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・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実際の敷地や規模を設定したり、用途（プログラム）から学生とともに考え提案を練るプロセスを取ったりしました。エのプレ卒業制作は選択制で岐阜県岐阜市の空き家改修プロジェクトを具体的な題材とし、あるいは各自に取り組む地域を設定して学生それぞれが強みとする表現や探究の方法を深め、卒業制作へのステップとして設定しました。

キ・クについて、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設けました。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、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は外部資金で渡航滞在費を獲得し、担当学生とともに現地で設営まで行うことができました。その他、愛知県万博 20 周年事業プロジェクトも設計・製作を進め、今年度末に実物の完成披露の予定です。そして、エの選択課題と連動させる形で、岐阜県岐阜市の空き家改修プロジェクトの設計・1 期施工の指導監督・監修にあたりました。来年度は 2 期計画を香港大学との協働で進める見込みです。

カは今年度より初めて非常勤教員とふたりで担当し、前年度までのカリキュラムに若干のアップデートを加え、1 年生で学ぶ設計と言語化、またそれに伴う作図や表現の素養も、他授業で学べる内容との兼ね合いも見ながら、より総合的・実践的に身に付けられるような課題設定を試み、最終講評の成果を見るに、より良い教育につながったと思います。

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

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ています。特に大学院の授業において、外部機関等との協働を積極的に行えたことは今年度の成果でした。

5、今後の教育目標

4年間（人によっては大学院もあわせ+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くと共に、外部との単発的・継続的な協働を、学生にとって良い形で臨機応変に組み込んでいく柔軟さをより考えて教育を行っていきます。教員自身の強み・専門分野の掘り下げを学生と共に行っていきユニークな機会・探究を提供していく面と、素養・技術として身に付けるべき内容を教える面とを、より良い形で両立できるような教育の組み立てを行えるべく、課題設定など継続して努めていきます。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
地域建築・地域社会圏領域
職名 特任准教授
氏名 岩月 美穂

1、教育の理念

「どうしたら地域(街)が良くなるのか、共に考え、共に学ぶ」を教育の理念としています。
その時に必要となることは、都市デザイン、まちづくり、建築学をわかりやすく学生さんに伝えることを努めていきます。以下はテーマ内容です。

建築の力とは何でしょうか。人が居なければ、建築はただの必要のない箱になってしまふ。必要のない箱にならないようにするためにどうしたら良いでしょうか。それは、地域や人々に必要となる機能があり、居心地の良い空間を提供することだと思います。そのためには、その場所のポテンシャルや、逆に課題や問題を注意深く観察・発見し、必要な機能と連動する建築が必要です。建築は元々、シェルターの機能を備えています。雨、風をしのぐための最低限の機能です。最低限の機能の建築は、窓も扉も庭もない真っ暗な空間です。これでは人々の出来事の可能性は広がりません。建築は多様な人々が生活する空間です。今より人々の可能性を広げるためにどのような提案が良いかスタディし、議論するスタジオです。考える過程では、パターンの比較検討、議論を展開し客観的に説明することが重要です。地域の人々を思い描きながら、空間の可能性を伝えられる提案や表現を考えていきます。

2、担当授業の概要

2024 年度は以下の授業を担当しています。

- ・ 地域建築 I -A_実技基礎
- ・ 地域社会圏 II -A_住環境の設計課題
- ・ 地域社会圏IV-A_ブレ卒業制作
- ・ 地域社会圏 II -B_大規模建築演習
- ・ 地域社会圏III-B_集合住宅の設計課題
- ・ 地域社会圏IV-B_卒業制作

3, 教育の方法

- ・ 地域建築 I -A_実技基礎

「実技基礎」では、建築の初学者向けの演習課題をとおして、スケッチ表現・建築模型の製作の方法を学び、空間のスケール・寸法感覚を得られるようになり、自分の空間イメージを表現できるようになることを目的としている。

- ・ 地域社会圏 II -A_住環境の設計課題

住宅設計／住宅の 2 つの設計の課題をとおして、今日的な住まい方と住環境について建築的に提案する。各課題は現地調査・事例研究・企画立案・設計製図およびプレゼンテーションのプロセスで進められる。この一連の作業の中で、論理的な思考能力と創造能力を養うことを目的としている。

- ・ 地域社会圏 IV -A_プレ卒業制作

卒業制作にむけて自分でプロジェクトを立案する課題を前半 10 週行い、それをふまえて卒業制作のテーマ設定を後半の 5 週で行う。計画地とその周辺環境や地域の実情をリサーチし、自らテーマ設定を行ってプロジェクトを構想する。構想したプロジェクトに沿った建築を提案できることを目的としている。

- ・ 地域社会圏 II -B_大規模建築演習

レクチャー・演習／設計演習とレクチャー等をとおして中規模・大規模建築の基礎となる建築一般構造・構法・設備を学ぶ。

- ・ 地域社会圏 III -B_集合住宅の設計課題

課題の対象敷地エリアのリサーチを行い、地域の実情に向き合って地域を再構想することを、集合居住の提案と地域の都市機能の再構成ともに行う。対象敷地はスタジオごとに異なるため、スタジオがとりあげる地域によって提案は建築の単体設計、複数の建築設計、リノベーションや街路の設計などを伴うものなど異なる予定である。それぞれの地域で具体的に進められている活動、これから進めるべき活動との連携することも視野に入れている。

また一連のプロセスにおいて、構造デザイン・環境設備のエンジニアリング面でのデザイン、家具やサイン計画など建築のオペレーションにかかわる分野のデザインを含めたスタディを行い最終講評会では他者の作品内容を共有し批評力を養う。

- ・ 地域社会圏 IV -B_卒業制作

自分の設定したテーマに基づいた卒業制作を、指導教員および学生どうしのディスカッションによって探究し、完成させる。自らの意図に合った図面表現、模型表現などの発表を行い、卒展にて展示を行う。

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

前期の授業に関しての評価は良好であり、引き続き、授業をわかりやすく伝えるということを努力します。常に心掛けていることですが、学生さんは一人一人、理解度は異なるので、進行状況を確認しながら、一人一人に合った教え方を努めます。

5、 今後の教育目標

「どうしたら地域(街)が良くなるのか、共に考え、共に学ぶ」を教育の理念とし、実際にまちづくりを積極的に行っている愛知県岡崎市の QURUWA戦略の大きなうねりの状態を実際に見学しながら伝え、「楽しく歩くことができるまちづくりとは何か」を考え、敷地設定、機能提案、周辺環境との関係性など敷地内だけで完結しない広がりを考えていくことで地域全体が良くなっていくのではないかという実践的な学びを積極的に行っている。今後も引き続き、街を実際に訪れ、ポテンシャルや課題をリサーチし、客観的に相手に伝える表現方法など実践的な学びを展開し、学生それぞれの身近な地域(街)の社会生活の中で活かせるような学びを続け更新していきます。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

地域建築領域

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

2024 年度担当コマとなっている授業科目名

- ・学外フィールドワーク 16 名
- ・キャリアデザイン I -R 212 名（オムニバス授業 3/15）
- ・キャリアデザイン I -S 88 名（オムニバス授業 3/15）
- ・地域建築 I -B インフォグラフィック 28 名
- ・情報表現 II -A 2B グラフィックデザイン中級 6 名+外国人研究生 1 名
- ・情報表現 II -B 江津スタジオ（江津ゼミ）10 名
- ・情報表現 III -A 江津スタジオ（江津ゼミ）4 名
- ・情報表現 III -B 江津スタジオ（江津ゼミ）4 名
- ・情報表現 IV -A 江津スタジオ（江津ゼミ）11 名
- ・情報表現 IV -B 江津スタジオ（江津ゼミ）11 名
- ・地域課題解決演習 A「マイクロデザインセンター」 7 名
- ・地域課題解決演習 B「マイクロデザインセンター」 13 名、

3、教育の方法

自身の「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おける固定概念にとらわれず、クリエイティブなアイデアで地域社会との関係構築を目指した表現活動

を展開している。本ゼミはグループワークが中心で、メンバー同士のディスカッションを通じて課題を明確化し、協力して取り組む。各メンバーがグループ内で自身の役割や関心事、得意分野を生かす方法を模索し、互いの個性を理解しながら協働による授業づくりを重視している。

また、文献調査だけでなく、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促している。

2024 年 10 月より、柳原通商店街の合同会社大正と連携し、「地域住民と学生が共同し、自由なアイデアが実現できる場所」を目標とする「地域活動拠点スタートアップ計画」が始動した。場所は柳原通商店街の中杉ビル（愛知県名古屋市北区柳原 4 丁目 4-4）の一室である。地域建築領域蜂屋スタジオと連携し、改修およびその後の使い方を考えるプログラムを実行中である。ワークショップを重ねながら、活動内容や持続的な運用手段を模索している。

● 2024 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 4 種各 500 部発行
- ・中川運河散策マップ制作（中川運河みんなの学校 株式会社近藤印刷）リサーチ・グラフィックデザイン
- ・デラウマフェス（金鯪横丁 デラウマバーガー）ランチイベント企画・運営
- ・椀合戦（柳原通商店街 居酒屋椀）ランチイベント企画・運営
- ・柳原サムライ忍者隊（北区 柳原通商店街）イベント企画・サポート
- ・金城夜市出店（北区 金城市場）NAGOYAERIKO グッズ制作販売
- ・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

- ・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）区民祭り等
- ・サステナまちづくり計画 2024「まちかどフリースタイル」
（愛知学院大学 北区役所 地域企業）イベント企画、運営、広報、アーカイブ
- ・黒川美化ポスター・看板制作、清掃イベント（北区役所）
- ・地域活動拠点スタートアップ計画（柳原通商店街 合同会社大正）
- ・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）
- ・駅西活性化ポスタープロジェクト（トガル株式会社 中村区役所）
- ・椿町甘酒プロジェクト紙芝居制作（トガル株式会社 中村区役所）
- ・「KITA JAZZ 音楽祭」フライヤー制作（名古屋市北文化小劇場）

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は少ないための確な分析は困難だが、概ね平均値の評価を得ている。

キャリアデザインは1年生全領域を対象とした必修科目であり、受講生が多いため細かなフォローが難しい現状だ。今後は、全体にわかりやすく授業内容が届くよう、資料の充実や講義での話し方の改善を図りたい。

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おり、授業時間外の活動増加による学生負担を懸念している。そのため、一部の活動を実技学外実習として単位化するなど、学生への還元に努めたい。

5、今後の教育目標

大学を拠点とした教育活動は、学生が地域社会を考察し、表現の場が学内にとどまらなさと認識することを目標とする。デザインやアートの技術習得に加え、それらを社会とどう繋げるかを考えることも重要だ。自身の活動領域を広げ、日常を豊かにする方法を実践的に体験させる教育を今後も展開していく方針である。

現在、大学西側は名城公園・丸の内周辺の再開発で注目される。一方、東側の柳原・清水地域は商業の衰退と高齢化が進み、学生の関心も低い。しかし、そこには興味深い店舗や歴史、人々の営みがあり、若手の新しい取り組みで活性化する場所もある。一見何もない場所から魅力を見出し、新たな価値として発信する視点は、デザイン教育において重要な課題と認識している。

2024 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げ、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高い興味と情熱を持たせ、さらに成長飛躍して社会で活躍できるよう、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 86 名
- ② 空間作法領域ⅠA-4 「マップ・空間基礎」44 名
- ③ 空間作法領域ⅠB-1 「製図基礎・設計演習基礎」43 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」 16 名
- ⑦ 空間作法領域ⅢB 「宿泊施設の設計演習」 16 名
- ⑧ 空間作法領域ⅣA 「卒業制作」 21 名
- ⑨ 空間作法領域ⅣB 「卒業制作」 21 名
- ⑩ プロジェクト科目 「八百津森と木の活用」 17 名
- ⑪ プロジェクト科目 「愛知万博の回廊インスタレーション制作 A・B」 名

3, 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着け、2 年からの課題制作の基礎とする。

2 年前期は実際の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す。

- 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。模型へ人間を入れることにより縮尺を与え、人と空間の関係、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

- ①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。
- ②ⅠA-4 回答に目的が分からなかったという回答が1点あり、授業初回のガイダンスをより丁寧に目的をはっきりとさせ、空間づくりに興味を持ってもらえるよう修正したい。また進度が早いという回答もあり、もう少しゆったり考える時間ができるようにしたい。
- ③ⅠB-1 技術を学ぶトレースが多いため高校時代の経験によって速度が違い、授業進度を早く感じた学生も多かったようだ。時間的余裕を持てるよう課題内容を工夫したい。設計演習も初めての経験のため難しく感じた学生も多いようなので楽しめる工夫を考えたい。
- ④ⅡA-1 この授業の満足度は高いためこのまま続けたい。
- ⑤ⅡB 前半後半2課題のため授業進度が早いと感じる学生が多く、成果物の内容など課題を工夫したい。
- ⑦ⅢA 3年を今年より2課題としたため進度を早く感じた学生が多いようだった。課題内容の見直し等で検討したい。また授業時間の遵守についても指摘があったため1人当たりの時間制限など、改善したい。
1名違う授業についての回答が混ざっていた。
- ⑧ⅢB 課題内容が深くなるにつれ1人当たりのエスキス時間も増え授業時間の延長が多かった点が指摘されている。課題内容の見直し、1人当たりの時間制限など工夫したい。
- ⑨ⅣA、ⅣB 人数が多く授業コマ時間内にエスキスを終了できない日が多数あり、別日に追加エスキスを設けることが度々あった。当初よりエスキス日を指定するなど、方法を改善したい。
上記より、スタジオ後の授業終了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。
- ⑩八百津は木に対する学び、社会の問題に対する視点を深めるよい機会であり授業満足度は高い。ただ先方の林業の方の都合やバスでしか行けない遠方であることが難点であり今後継続については検討したい。
- ⑪万博プロジェクトは他大学の作品や考え方も見て視野を広げるよい機会であった。スタジオや学年を超えた交流と学びもあったので高評価であったはずだが前期回答が少なかったので後期で回答するよう促したい。

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スケジュールを考慮しながら今後も適時更新し、高度な専門性が磨かれるよう指導していきたい。特に、次年度新任のインテリアデザイナー特任教授と相談し、家具と素材への視点とこだわりを持ったインテリアデザイナーの育成を目指して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や空間演出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。

学生のスキルアップとしては、資格の取得や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。

2024 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

- ・ 否定しない

アイデアについては、答はひとつでは無いし、学生が何故それに目を向けたかを深掘りしたい。アイデアの周辺状況を広げて行くことで、本人が意図しない／気付いていない課題が浮き彫りになることを目指す。

- ・ 体験を伝える

教員が経験として持つ「答え」は過去のもの。正解のカタチは時代や技術で変わるので、過去に「答え」に辿り着いたプロセスや失敗した事例を具体的に伝えることで「考え方」を感じ取って欲しい。

- ・ 一緒に考える

教員自身が、何に興味があってもがいているかを見せること。 色々な方向からの解釈が可能であることを示すこと。学生が迷うこと／疑うこと／自分で選ぶ…自分の立ち位置を考える／決めることが重要。

- ・ 誰かが喜ぶ体験をする

自分のアウトプットが誰かを幸せにする実感が「ものづくり」の本質。パーソナルバリューでも良い。

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んで欲しい。

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

2024 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 1 B-3 (スタディモデル・スケッチ 後半のスケッチを担当) :
透視図法の基本と陰影の概念を学び、アイデア展開に活用するクイックスケッチの手法を身に付ける。
- ・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。2024 年度は「日本発信のデザイン」をテーマに実施。
- ・空間作法 3 B (UX デザイン 2) :
抽象的な概念から具体的な課題テーマを見つけ、見つけたテーマに沿い様々な視点から解決策を模索し商品や企画に落とし込む。2004 年度は「時を知る」をテーマに実施。
- ・空間作法 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。
- ・空間作法 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。
- ・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。「モビリティによる新たなコミュニティの研究」「過疎地に於ける新たな物流の仕組み」「高齢者の健康維持をサポートするアプリの提案」「複数の着座パターンをサポートする椅子」などをテーマとした研究。一部では、開発プロセスに生成 A I の使用を試み、デザインの開発プロセスに於ける A I の活用法について模索。
- ・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。「災害時にも活躍する E V ワンボックス車」「光と影を楽しむ食器」をテーマにモデル化。

3, 教育の方法

創作するアイテムを限定せず、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は考える「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。昨年度から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について興味を持つ学生達と、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

概ね平均点 + α 辺りを推移しているが、授業への参加に関する評価では平均を下回ることが散見される。大学という研究と学びの現場において、毎回出席する真面目な取り組みも重要ではあるが、今しかできない情報の収集や発信について、思った時に直ぐに実行に移せるフットワークと自由は彼らの特権と理解している。ルーズにならない程度の自由を容認しつつ学生達のフレキシブルな動きに価値や意味を見出したい。

アンケートで炙り出される問題点は分かりやすい事例ではあるが、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。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把握できる。学生の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は、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を感じる。

何年間か続けていると学生が興味を持つポイントやテーマも大凡分かってくるが、どこで自身の成長や意識の変化を得たかという点は、各学生によって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感じ取ることが重要とを感じる。無記名アンケートでは、学生達が忌憚の無い意見を書ける一方で誰の問題点を特定出来ないため、日常の取り組みから誰の回答かをイメージできることが望ましいと考える。

5、今後の教育目標

引き続き、学生達自身の気づ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。また、「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。

2024 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
空間作法 1B-3(スタディモデル/スケッチ)8 週 29 名
空間作法 2A-2(椅子制作) 27 名
空間作法 2B(食のデザイン) 19 名+大学院生 2 名
空間作法 3A(素材と構造) 4 名
空間作法 3A(樹脂) 4 名
空間作法 3B(素材と構造) 4 名+大学院生 1 名
空間作法 4A(卒業制作) 7 名
空間作法 4B(卒業制作) 7 名
海外フィールドワーク 16 名
PJ 科目 丸満産業産学連携プロジェクト 18 名
前田技研産学連携実技学外実習 8 名
名城公園駅リニューアル実技学外実習 17 名
林スプリング製作所産学連携実技学外実習 15 名

3、教育の方法

1 年生前期では、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、スムーズにデザイン思考を身につけられるようにカリキュラムを構成している。後期の工房授業では木工、陶芸、金工の様々な素材や加工・制作方法を学ぶこと

で、入門編としてのリアルなものづくりを体感する。

2年生前期では、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を意識させ、使うことを前提にした椅子のデザイン・制作、後期では、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制作した成果物を使って食べるまで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年生では、「考えること」として技術力、デザイン力、行動力を磨くために、前期では、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、選択肢を広げ、柔軟なアイデアを増やすための手法の「ラピッド・アイディエーション」を学び、後期では、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手法の「ラピッド・プロトタイピング」を身につけながらそれぞれのデザイン研究課題に取り組んでいく。

「創ること」として、樹脂、木工応用、陶芸応用、金工応用の工房制作授業を通じて、プロダクトの製造方法、技法などを理解したリアリティのあるモノづくりを学ぶ。

4年生では、4年間の集大成としての卒業制作があるが、ただ単に創るだけでなく、3年生までに取り組んできたデザイン研究課題を発展的にとらえ、能動的に研究・提案できるようにする。

「創ること」と「考えること」の両立を図り「手で考える」アクティブラーニングを実践している。

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

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。2年生では、デザインを体感することをテーマにデザイン課題に取り組ませることで、作るだけで終わらないリアリティのあるデザインに心がけた。スタジオ3、4年生では、授業内では「手で考える」ことを実践しながら、意識改革を促し自ら動けるきっかけ作りに努めた。

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。

2024 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

自身が関わる分野は、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社会の人々に各々の内容を伝えられるか、そこでデザインがどう機能するかが問われる。それに対応できる人を育成するためには、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ことが基本と考える。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機会をつくることで、肌感覚として適確なデザインができる能力を身につけられると考える。

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。

・空間作法領域ⅡA-1

(木曜 3,4 限／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 7 回)

前年度は同じ内容を 2 セット行ったが、履修者の偏りもあって今年度は 1 セットのみ実施とした。

(木曜 5,6 限／墨 パターンデザイン基礎 8 回、尾西 ディスプレイ基礎 7 回)

・空間作法領域ⅡB

(木曜 3,4 限 伊藤 サインデザイン体系 15 回)

(木曜 5,6 限 松井 ブランディング基礎 15 回)

(火曜 5,6 限 松場 Web デザイン 15 回)

・空間作法領域ⅢA

(月曜 3,4 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)

(火曜 3,4 限／尾西 ディスプレイ 8 回、墨 パターンデザイン 7 回)

- ・空間作法領域ⅢB
 - (月曜 3,4 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)
 - (火曜 3,4 限 中野 映像制作 15 回)
- ・空間作法領域ⅣA
 - (月曜 3,4 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
 - (月曜 3,4 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

- ・2024 年度は領域制が 2 巡目に入った。前年度までに 1～4 年の全体の授業体系を教員・学生ともに体験しており、それを踏まえて教育方法全体を見直しながらか進めていく段階になってきた。
- ・この年度から必修単位に対する時間数が読み替えられ、2 年、3 年の授業内容を追加した。ディスプレイ、パターンデザイン、Web デザイン、映像制作が必修の授業に加わり、非常勤教員と分担しながら行うようになった。
- ・実習の曜日と時間が月、火、木、金曜日の午後に変更になり、それに合わせ週内の時間配置を組み換えた。
- ・この年度の 3 年、4 年の伊藤、松井担当の時間は、履修学生数が少ない関係から同時間での合同開講で行った。(次年度は、3 年の学生数が多くなる関係で、授業を個別の時間設定で行う。)

2 年のスタジオ選択の前後から 4 年の最後まで、大きくは前年度までと同様に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トータルな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 回を通しての授業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、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。実際に社会にある実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。

必修単位に組み込んだディスプレイ、パターンデザイン、Web デザイン、映像制作は、メインの学修内容をサポートし、より充実させるためのセンスや技術を習得する時間として位置付けた。

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

・コミュニケーションデザイン論

オムニバス授業の15回中2回の担当だった。アンケートは全体について聞いているので、自身の担当分の学生の反応はわからないが、全体に高めの結果だったのは良かった。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。

今後も、社会の中での実例を示しながらデザインが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

・空間作法 2A-1_サインデザイン基礎

サインデザインに関して、専門のスタジオを選択する手前でその役割を知り、基本的な表現能力を獲得することを目指した。チャートでは概ね領域平均を少し上回る結果だった。記述からは半数からの学生が、先々グラフィックデザインを志向していることがわかった。デザインしていく上で必要な情報収集や技術習得に意識があることも伺えた。

学生ごとの達成度の高低はあるものの、この種類のデザインについて考え、工夫しようとする機会になったと考える。各自が選んだ施設や店舗についてどんなサインが相応しいかを、興味を持ち楽しみながら考えられるようアドバイスするようにした。

設定が飲食店などだと、もともとサインが少ないので、ある程度その要素が発生するような施設にするよう条件を考えたい。

・空間作法Ⅲ-A（伊藤スタジオ）_空間演出

空間を演出するバナー制作では、グループワークの要素も取り入れた。7人全員一体で空間演出について考え、テーマからの展開、デザインの共通性と個々の表現に取り組み、仕上がったものは3年続けてきた中で最高の達成度になった。デザインにおける共通のルールづくりについて、学生が独自に考えるようできるだけ預けた。結果として、よくまとまり、一体感のあるものができたことがよかった。

チャートでは各項目同程度に高評価だった。仕上がったものに対する充実感があつたからと受け止めている。テーマが平和についてのメッセージだったので、世界の情勢について調べたという回答があつたのも良かった。

これまで学内の可能なスペースで原寸展示をしてきたが、スタジオの学生数が多くなれば、方法を検討する必要がある。

・空間作法Ⅳ-A（伊藤スタジオ）卒業制作構想・デザイン企画

卒業制作としては、テーマ→調査・分析→試作といった前半のプロセスだが、学生ごとの

達成度に高低はあるものの、検討を重ねた記録は残せたと考える。各学生の発想を大切にしながら、どんな仕上がりになるかをできるだけイメージするよう学生に働きかけた。車内吊り広告は原寸での仕上げ・展示にまで至ることができた。

チャートでは全体に領域平均よりいくらか良かった。記述に「先輩の作品を見て楽しそうな授業だと思っていたので、楽しくできた」というコメントがあったのが印象に残った。4年次の前期でも、卒業制作だけでなく複数の内容に取り組むような構成を目指していきたい。その割合についてはその都度検証していきたい。

5、今後の教育目標

- ・ブランディング、サインデザインともに、単発ではなく一連の内容としてまとめていくもので、多岐にわたる展開に地道に取り組む必要がある。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。
- ・領域制、スタジオ制が2巡目に入ったこと、必修で取り組む授業内容も増えたことなどから、学年ごとの科目の積み重ねの流れやそれぞれの科目の意味合いについて、担当教員間での意識共有を積極的に図り、学生の理解を深めるよう努める。
- ・分野の特性から、企画・立案、リサーチ、制作の全体の充実を図り、形づくりだけではなく生活環境として機能するデザインについて考えられる人の育成に努める。
- ・写真、映像、デジタル媒体の表現方法を、学生各自がブランディングやサインデザインの中に積極的に取り込むよう促す。
- ・合同開講だった3年、4年の伊藤、松井担当の時間は、次年度は、3年の学生数が多くなる関係で、授業を個別の時間設定で行う。各々の学年でこれまで以上に密度の高い内容を目指す。

2024 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 准教授

氏名 岩崎宏俊

1, 教育の理念

学生に対して常に開かれた思考と実践の場を提供すること、そして、焦点を合わせることは同時に何かを捨象する可能性を孕むという、獲得と喪失の両義性を理解させることを教育理念とする。とりわけ、今日のアニメーション表現はジャンルやメディアを越境し、あらゆる映像表現と接続可能な、開かれたメディアとなっている。このような認識のもと、学生が多様なマテリアルや資料に触れ、自らの視点でリサーチを深め、理論と実践を往還しながら表現を構築することを重視している。最終的には、自身の価値基準を育み、作品とその言語化を通じて社会へと発信できる人材の育成を目指す。

2, 担当授業の概要

2024 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

情報表現領域Ⅰ-A Aクラス(22名) Bクラス(22名) Cクラス(22名) Dクラス(21名)

映像文学領域Ⅱ-A(7名)

映像文学領域Ⅲ-A(7名)

映像文学領域Ⅳ-A(10名)

情報表現領域Ⅰ-A Cクラス(22名) Dクラス(21名)

映像文学領域Ⅱ-B(7名)

映像文学領域Ⅲ-B(6名)

映像文学領域Ⅳ-B(11名)

大学院造形特論Ⅰ・Ⅲ(24名)

大学院造形特論Ⅱ・Ⅳ(25名)

3, 教育の方法

[学部1年]

基礎描写を担当。観察の質を意識させ、それを伝えるための描写の可能性を開く。

[学部2年]

作品制作と外部へと自己を発信するための基本を、プレゼンテーション、ディベートを通して培う。理論面として、映像分析基礎(映像の何を見るべきか、モンタージュ、ミザンセースなど)、アニメーション史、映像論、アニメーション論など。実践面として、研究制作活動を行うための観察、リサーチ、実験の方法と、その先に現れる表現という思想を意識させるワークショップなどを実施。

〔学部3年〕

自身の作品を発展させ、外部へと発表するための社会化を目指す。ステートメントの書き方、プロポーザルの書き方、ポートフォリオの作り方、助成金や映画祭などへのエントリー方法などを指導する。理論面として、応用的な映像論、アニメーション論。実践面として、ある程度の尺を持ったオリジナルのアニメーション作品をプレ卒制として制作し、発表までを行う。

〔学部4年〕

4年間の集大成としての卒業作品の制作を中心とした理論・技術面での指導を行う。また、特にそれらを最終的に発表する際のアウトプットの形態を個々に、そしてゼミ全体で自由にディスカッションさせ、学生主体の発表として結実させる。

〔大学院〕

各自の研究の核となる部分を掘り下げ、最終的には研究を社会化するために何が必要となるのか。より専門性の高いアニメーションの分析、言語化、制作を対話を通して行う

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

学部3年の回答率が低く、的確な分析が難しい学年もあるが、全体的に平均以上を評価を得ることができた。ただし、「知識や技術の習得と自信の研究の達成」の項目では高評価の反面、アニメーションはどうしても感覚的で抽象的な感情などを視覚化する側面があるため、アドバイスの際の言語化が困難な時がある。「説明のわかりやすさ」において、一部の学生から低評価だったことから、コミュニケーションの工夫をより意識的に行い、視覚的な資料の活用や具体的な言葉選びを通じて、抽象的な内容をより明確に伝える努力を今後さらに強化していきたい。

5、今後の教育目標

現代は、自分に興味のある情報しか届きにくい時代であるがゆえに、学生の表現の幅を広げるためには、限定的なアニメーション映像にとどまらず、多様な視点や経験のインプットを意識的に促す必要がある。そのため、早い段階から展覧会や上映会などに足を運び、学内にとどまらず国内外へと積極的に接続し、自身の現在地を確認しながら発信を考える機会を与えたい。アニメーション制作においても、実体験を伴わないアウトプットは既視感のある映像に陥りやすい。現実に触れる機会をいかに提供できるかを工夫していきたい。

2024 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 2A (9 名)

映像文学 3A 〈CM〉 (23 名)

映像文学 3A 〈SP〉 (18 名)

情報表現 1A (87 名)

情報表現 1B (44 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 (25 名)

映像文学 3B (6 名)

映像文学 4B (7 名)

コミュニケーションデザイン論 (178 名)

3、教育の方法

必修授業に関しては、1 年次は情報表現領域の学生に対し前期はアイデアトレーニングという授業名で毎週異なるテーマに対しポストカードサイズの作品を発表してもらいました。ほぼ毎度が講評会形式のため学生のリアクションが分かりお互いの作風や個性を共有出来た事は成果だと感じました。後期は映像基礎と題してミラーレス一眼レフによる動画撮影の技術習得とプレミアプロによる動画編集の基礎を学ぶための授業を行いました。2 年次は映像文学領域の学生に対し、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て想定し、「名古屋」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した。テレビを見る量が減っている影響か広告の考え方の根本を

理解させる事が思いの外難しく、今後同様のテーマで課題を行う際は基本的な広告論の説明と様々なアプローチの参考映像の提示が必要と感じました。3年次は映像文学のグラフィック系2ゼミと合同でテレビ媒体での展開を想定した公共CMの制作と、自身のゼミではそれぞれイメージする将来の仕事像に合わせ企画書を作成し、映像を中心とした個人制作を行ないました。また昨年度後期から新たに3年次を対象を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スタートしましたが昨年度に比べ履修者数が増え、希望に沿って別の役割を持つ3つの班を編成し活動するなど授業体制が固まってきた事を実感しました。

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

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ないかと思います。反省点は前述の各自で課題を考えて企画書を作成するというプロセスで悩み、決めかねてしまう学生が少なからず見られたため、事前に課題内容を設定するためのコツについて具体的な参考例を提示しながら解説する必要性を強く感じました。また完成度を上げるためにも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も感じました。また初めて担当した情報表現1年の授業では設定した課題数が多過ぎたため自宅での作業時間が多くなってしまった事が反省点です。

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、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。併せて特に実写映像の作品制作に於いてはソフトによる編集加工テクニック以上に、撮影の際可能な限り自身のイメージ通りに美しく完成度の高い動画素材を撮る事をゼミ全体の目標として掲げたいと思いました。

2024 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 教員

氏名 外山貴彦

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

2024 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

大学院 修士制作（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 情報表現Ⅳ-A（インターフェースデザインゼミ）

大学 情報表現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。また現代のメディア表現に関しては日進月歩で変化することも多く、特に現在から未来への講義に関しては最新の動向をできるだけ取り入れるようにしている。

（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ことよりも、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、という思考を中心にして組み立てている。

本年度のインタラクティブデザインは、例年と同じく電子デバイスやセンサーとPCを繋げるI/Oの原理

の理解と、リアルタイムビジュアルのプログラミングによる構築と、ソフトウェアによる構築を行い、双方向コンテンツの基本構造を理解する授業を展開した。

本年度のモーショングラフィックスの授業は、クラス編成の変更により2クラス、2タームに分けて行なった。前年より授業コマ数が減ったことで、アプリケーションの使用方法を中心にモーショングラフィックスの基礎技術を主に教えるよう構成し、課題は1作品のみにした。新たな試み尾として後期授業終了後に4階アートプラザにて全作品の上映展示を行なった。

（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おり、個人制作にしても共同制作にしても、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いる。外部との連動は、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や制作依頼などが頻繁に入るため、それらから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が多いのも特徴。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。

24年度ゼミで対応した対外的活動

- (1) 株式会社レック依頼・三田温泉寿の湯・常設プロジェクションマッピング制作
- (2) 栄三越依頼・屋上を使った夏のイベント・花火のデジタルコンテンツ制作
- (3) 博物館明示村・「華夏暮暮」プロジェクションマッピング制作
- (4) こまきこども未来館・70周年記念専用デジタルラボ作品制作
- (5) 株式会社フェリッシモ依頼・神戸ポートタワー・NiziUコラボコンテンツ制作
- (6) 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）
- (7) 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）
- (8) ダイヤモンドドルフィンズ依頼・中学校親善試合の取り組みのプロモーション映像制作
- (9) 愛知国際アリーナ依頼・工事現場の記録映像制作
- (10) 岡崎子ども美術博物館依頼・企画展「スイッチあそび展」
- (11) 大学ギャラリー企画展示・「なしろのあそび展」
- (12) 「ブルーピリオド」協力記録展・インタラクティブコンテンツ制作

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考えている。

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当面の目標であるが、常に改善を検討することが重要だとも考えており、さらに最善を模索することを続けていきたい。またスタジオ・ゼミに運用に関しては、学生たちの研究に対して、費用面のサポートや機材面のサポートなど、研究環境の改善と構築をさらに進めていきたい。また、インタラクティブコンテンツの需要の高まりもあり、スタジオ・ゼミ連携を強化し、他ゼミとの連動によるコンテンツの開発や発表をもう少し増やして行けると望ましいと考えている。

造形学部造形学科

情報表現領域

職名 准教授

氏名 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

科目名	授業内容	配当年次	受講者数	合計コマ数
情報表現Ⅰ－A	デザインの過程	1	43 人	30
情報表現Ⅱ－A－2	インタラクティブ体験	2	16 人	30
情報表現Ⅲ－A	ペルティエゼミ	3	4 人	30
情報表現Ⅳ－A	ペルティエゼミ	4	5 人	30
情報表現選択演習Ⅱ－A－1/2	サウンドデザイン	2	5 人	10
情報表現Ⅰ－B－2	シナリオ基礎	1	44 人	30
情報表現Ⅱ－B	ペルティエゼミ	2	7 人	30
情報表現Ⅲ－B	ペルティエゼミ	3	4 人	30

情報表現Ⅳ－B	ペルティエゼミ	4	5 人	30
情報表現選択演習Ⅱ－B－ 1 / 2	サウンドデザイン	2	5 人	10
メディアデザイン研究Ⅰ	メディアデザイン研 究	院 1	8 人	30
メディアデザイン研究Ⅱ	メディアデザイン研 究	院 2	3 人	30
メディアデザイン特殊研究	メディアデザイン特 殊研究	院 1	20 人	15

3、教育の方法

【デザインの過程】

この授業は「リサーチの技法」と並んで、情報表現領域では「基礎演習」と呼んでいる。（昔の東京大学教養学部で行われていた同名の授業に影響を受けた。）2024 年度で始まった領域再編をきっかけに新設された授業だ。実技の必修科目に位置しながら、思考力を養うことを主目的にしている。「デザインの過程」では、グループワークを通して他人と協力する、繰り返しに考えて、作って、評価する「反復型」デザインを実践するという二つの大きな目標を実現するために、各クラス、22 人の学生が 4～5 人のグループでボードゲームを制作した。（新しい授業ではあるが、非常に近い内容の授業をデジタルメディアデザインコース時代から行っている。）

制作物をボードゲームにした理由は 2 つある。まず、専門的なスキルがなくても作業ができること。前期の 1 年生はスキルの差が大きいため、画力やプログラミングなどに依存する制作は学生が同等に行えない。ボードゲームのプロトタイプなら簡単な工作でも作れる。もう一つの理由は、ゲームは客観的にも主観的にも評価できる制作物だからだ。「楽しいか」、「ルールが分かりにくくないか」、「プレー時間が短い／長い」、「世界観が面白い」などなど。様々な評価軸があって、それぞれの要素が色々な方法で評価できて、基礎的なデザイン教育に最適だ。

授業の初めに実践的なデザインについて短いレクチャーを行った後に、学生がグループになって制作を行う。毎週は明確な目標を設定したが、グループ内の作業はできる限り自由にした。そうすることによって、学生から見れば苦戦や失敗はあるが、この経験を学びたいと思った。

授業実質 7 週間で完結している。(余りの 1 週間は上級生の発表の視察にしている。) 授業回数が少ないが、少し無理してテストプレーによる評価を 3 回行った。



【シナリオ基礎】

「デザインの過程」と同様に領域再編で新しく導入された授業。アニメーション、実写と 3DCG、映像関連の制作が情報表現領域に集約されたことによって物語性のある作品を作りたい学生が増える見込みがあって試験的にこの授業を始めた。

情報表現 I－B－2 は「選択必修」で、2024 年度から合計 8 つの授業の中から 4 つの授業を選ぶ科目。その一つの選択肢が「シナリオ基礎」。

この授業も 7 週で完結し、期間が短いため、大規模な制作ができない。少しでもシナリオ制作の様々な工程に触れてもらうために、2 つの課題を設定した。授業の前半では、物語の発想とストーリーの構成について考えてもらうために、22 分の映像作品を想定した「プロット」を制作してもらった。(「プロット」は細かい描写を省いて A4 一枚程度でストーリーを説明する資料。) 2 つ目の課題では、登場人物 2 人のためのシーンの台本を書いてもらった。学生人数の関係で、一つ目の課題は個人制作で、2 つ目の課題は 2 人での共同制作になった。

課題制作は基本的に授業時間外で行うようにした。授業時間は、課題の確認、作品鑑賞、レクチャーとアクティビティで分けた。学生が退屈にならないようにそれぞれが長引かないようにテンポよく授業を進めた。

課題の確認で、前週からの制作を評価した。人数が多かったため個別指導する時間がなくて、代わりに「グループ講評」を実施した。5 人程度のグループになってお互いの作品にアドバイスをしてもらった。こういう風に個人制作でも支え合う体制を築こうとした。この授業で

はシナリオについての細かい指導よりも、創作活動に対する学生の態度を重視した。

毎回必ず 20～30 分の映像作品を鑑賞した。合計で 10 の作品の全編・抜粋を観た。この作品は様々なジャンルから厳選し、学生の視野を広げようとした。最近は動画配信サービスの普及によって若者の作品鑑賞が偏って、フィルターバブル現象が懸念されている。大学の授業では学生に普段観ないような作品に触れさせる機会を与えるのがますます重要になる。

レクチャーでは、日本とアメリカの脚本術の基礎概念を紹介しながら、鑑賞した作品と課題の関連性を明確にした。最後のアクティビティでは、授業時間外で行う作業の練習をしてもらった。個人制作またはペア制作の課題だったが、アクティビティではグループになってブレーストーミングから台詞の執筆まで行った。アクティビティで書かれた文章をアートプラザに設置したホワイトボードに貼って誰でも読めるようにして、作品発表に対する意識を高めようとした。講評の一部(特にブレーストーミング)は「いいね」形式で行って、学生にシールを渡して、他の人のお気に入りの作品に投票してもらった。

授業の最終回に課題 2 の台本を 2 人のプロの役者に演じてもらって 講評を行った。1 年生の授業でも制作するのは「課題」ではなく、発表する「作品」だと実感してもらうためだった。自分が書いた文章が他人によって演技されるのを見るのが刺激になるのを期待した。



【インタラクティブ体験】

この授業は2年生が前期に選ぶ選択必修科目の一つの選択肢。1年生の選択必修科目と違って、授業を1つだけ選んで専門性を高める。この授業は将来ゲームやその他のインタラクティブコンテンツを制作する学生を対象にしています。

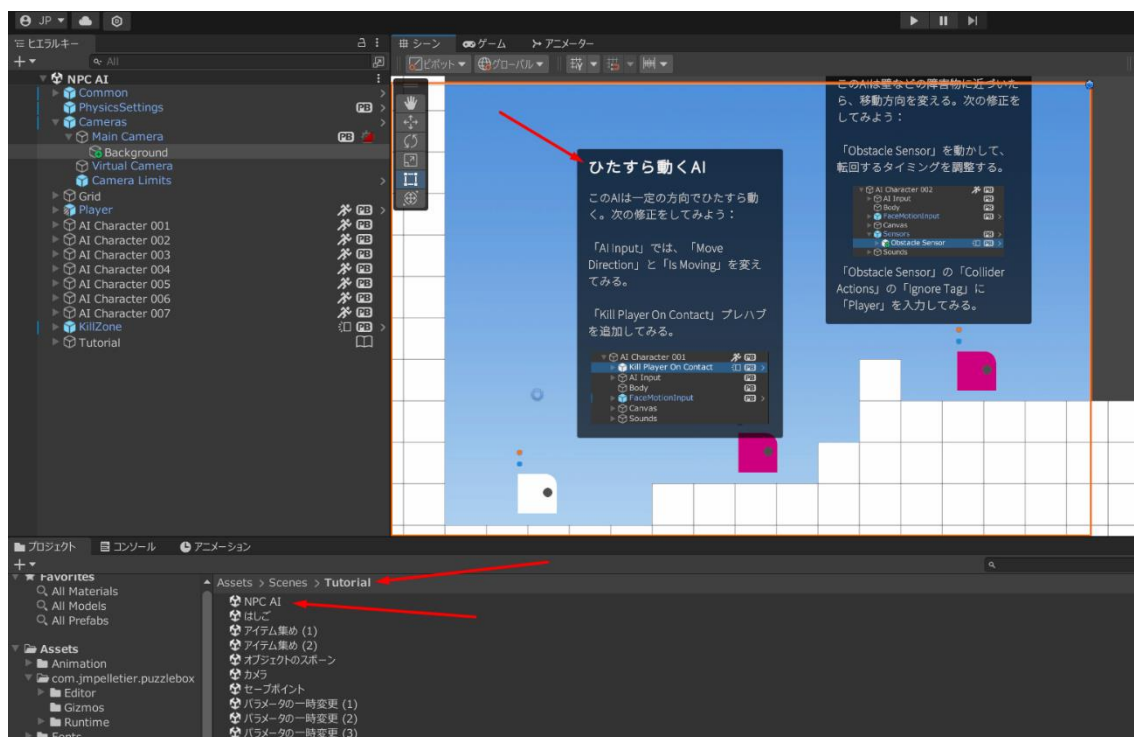
この授業の前身は「デジタルゲームデザイン」だったが、ゲーム以外の制作も取り入れているので、名称を「インタラクティブ体験」にしている。この授業の目的は2つある：ゲームエンジンとプログラミング、インタラクティブ作品の制作に必要な技術の習得、そして「体験」を重視した作品のデザインの実践。授業内容は作品制作が中心で、最初の10週間はゲームエンジンのUnityで2Dのプラットフォームゲームを制作してもらった。残りの5週間では、Processingを使ってインタラクティブなビデオインスタレーションに挑戦した。

授業の初回には、アートストリートで「お手玉ゴルフ」を実施した。ニューヨーク大学ゲームセンターの授業で始まったアクティビティで、お手玉をバケツに入れるゲームのコースを設計しながら難易度調整を行う。この授業は例年、多くの学生にとって難しい技術を使用するので、意欲をなくす人がいる。最初はデジタル技術を全く使わず、体験のデザイン方法を実践してモチベーションを上げようとした。

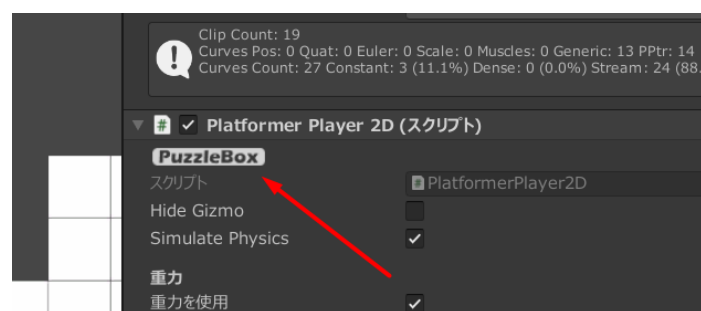


メインの課題となる2Dゲームは自分の個人研究も兼ねて、自作のゲームの「部品集」を学生に渡した。(名称は「PuzzleBox」。) 将来、プログラマーを目指す学生は皆無だが、プログラミングばかりに苦戦して、作品の中身に考える余裕がない学生多いので、その自作のツールを使えば、学生への負担を減らして、プログラミングよりもゲームデザインに集中できると期待していた。

とはいえ、プログラミングは必要なスキルでもあるので、授業の後半では Processing を使って教えた。学生に十分に注意した上で試験的に生成 A.I.によるプログラムの作成も試した。この2つ目の課題では、メディア・アートの代表的な作品を再現する「デジタル模写」も試みた。



PuzzleBox のチュートリアルは Unity の制作画面で表示されるように作った。



標準の機能と間違えられないように、PuzzleBox のコンポーネントを明記した。このアイコンが付いている機能は授業資料以外で調べても情報が見つからないと学生に伝えた。

【ペルティエゼミ（3・4年）】

例年通りに、ゼミの3・4年生がゲームを制作した。本来ならグループ制作が多いが、今年度は4年生が全員個人制作を行った。3年生はチームを組んでいたが、人数が少なくて一人が長期欠席をしてしまい、結局後期になって個人制作に変えた。

今年度はボードゲーム、カードゲーム、謎解きゲーム、デジタル技術を使わない作品が比較的多かった。また、個人制作になったことで例年よりも作品の規模が小さくなった。

4年生の一人が特殊なセンサーを使った作品を制作したが、製品を試したところ、使えそうなものが見つからず、私が個人研究として開発することにした。作ったデバイスはその学生の作品だけでなく、今後のゼミの制作でも活用していきたい。

【ペルティエゼミ（2年）】

自分の担当コマ数が多かったため、今年度から2年生のゼミの時間の一部を非常勤教員に担当してもらうことにした。3人の教員が5週ずつの短い授業を行って、その先生の個性を生かした小作品を制作してもらった。私のゼミは制作期間が長く、前述の通り、技術の面で苦戦する学生が多い。2年生でモチベーションを喪失するのを恐れて、作品を完成する事を経験してもらうと同時に、視野を広げてもらおうと思った。

私が担当する時間では、技術学習の負担を減らすために、制作物をリズムゲームに統一した。3年生以降はチーム制作になる可能性があるが、2年生は個人制作に限定した。しかし、全員が共通のお枠組みで作品を作ったため、情報の共有、学びの支え合いが可能になった。学生作品で使用する音楽は名古屋音楽大学の学生に作ってもらった。

2月に行われる情報表現領域展と同じ時期に行われる名古屋造形大学と名古屋音楽大学の共同イベント「音の木立」で共同制作を発表する予定。

【サウンドデザイン】

選択演習の「サウンドデザイン」は非常勤教員の川井先生が最初の10週で音響技術を教え、最後の5週は私が映像のサウンドデザインを教える。この授業は昨年度から始まったが、人気があったため、前期も後期も同じ内容で開講することにした。（レコーディングラボを積極的に使いたいが、場所が狭いため、大人数の授業が難しい。）

私が担当した授業では、予め用意した映像素材に効果音を付けてもらった。

昨年度はゲームの音響で使われるソフトウェア CRI ADX を教えたが、課題制作の時間が十分に確保できなかったため、今年度は教えていない。

【メディアデザイン研究】

今年度は、外山先生と合同で行う大学院のゼミの学生数が例年に比べて非常に多かった。そのため、進捗発表を隔週に行うことに変更した。前期に新しく始めた大学院の「自己紹介展」で今までの活動を展示形式で発表して、今後の研究計画を確認した。

後期は年次制作・終了制作の完成に向けて、一人一人指導を行った。

大学院のゼミ生向けに参考資料集を Web で公開している。

<https://jmpelletier.com/edu/media-design-research/>

この資料は今後も充実させていきたいと思うが、現在はメディアデザイン研究の本質についての解説文と国内外の大学のメディアデザイン研究のリンク集で構成されている。

【メディアデザイン特殊研究】

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。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。この資料は数年前から用意しているが、今年度も毎週の内容を修正・編集している。

<https://jmpelletier.com/edu/media-art/>

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

【デザインの過程】

授業評価アンケートに書かれた意見では、グループワークの経験を肯定するコメントが多かった。グループワークに対して不安を抱えた学生がいたようだが、入学後間もないころに始まったこの授業は他人と仕事をする事を経験して、学生同士の人間関係を築く役割があった。また、「楽しかった」という言葉も多かった。課題の目標は「楽しい体験のデザイン」だったので、ある程度設定した目標は達成できたと言える。

情報表現領域は学生数が多いため、1年次の必修科目を4クラスに分けた。私が担当したのはAクラスとCクラスで、BクラスとDクラスは加治屋先生が担当した。2人で同じ内容の授業を並行で行うのは予想通り少し難しかった。全体の流れは2人で決めていたので、クラス間に大きな差はなかったが、教員のスタイルが違うことによってどうしても違いが出てしまった。クラスによって教員が異なることはやむを得ないことだが、領域ではできる限りそういう事態を作らないように努力していきたい。2025年度は加治屋先生が全クラスを担当することになって、私はこの授業を担当するのはこの2024年度だけになる。

【シナリオ基礎】

役者に作品を演じてもらったことは非常に効果的のようだった。授業の最後に学生一人一人からのコメントを聞いて、期待通り刺激になった経験になった。

授業の回数が少なかったため、作品の完成を上げるための時間が十分に確保できていないと少し実感した。時に2ターム目のクラスで、報恩講で時間を取られた分を補うのに苦労した。

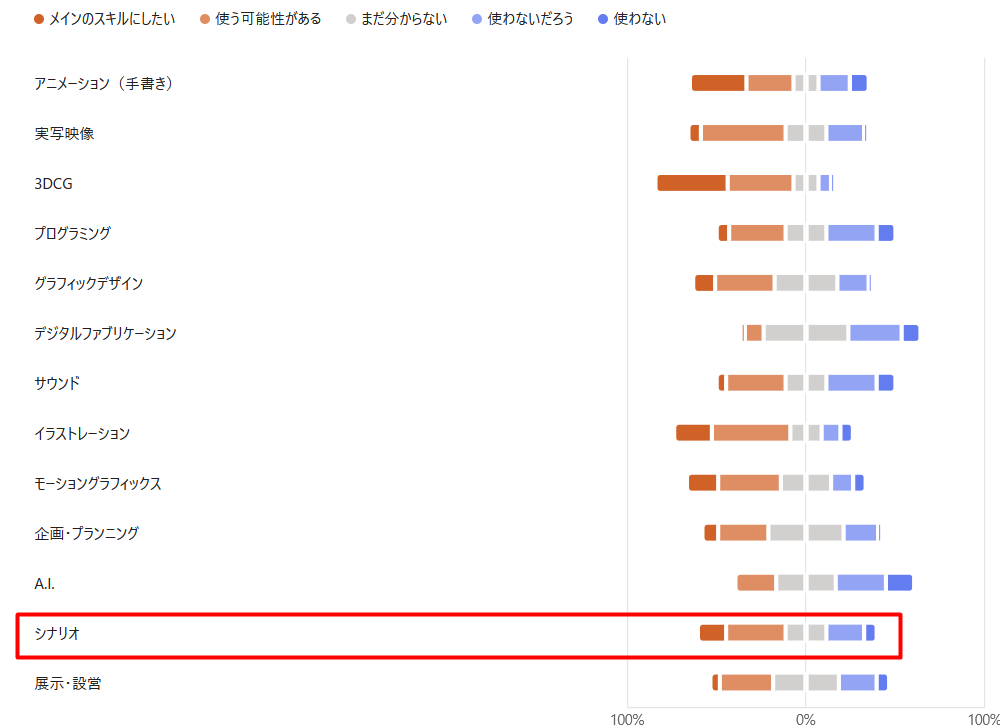
今回の授業でパソコンを全く使わなくていいようにした。目的は作品その物に集中してもらったためだったが、手書きで文章を書くのが苦痛な学生が意外と多かった。（数人の学生がスマートフォンで文章を書いて、配った用紙に書き写していた。）また、教員にとっても下手な文字を読むのも予想以上に負担になった。そのために課題の最終提出を Word ドキュメントにしたが、Word が使えない学生も多かった。

情報表現領域で年末に1年生にアンケートを行って、関心のある分野について調査をした。シナリオに対して高い関心を示した学生が多くて驚いた。本授業との因果関係は定かではないが、授業の必要性は証明されたと感じている。

担当できる非常勤教員が見つからず私が担当することになったが、来年度から非常勤の白石先生に変わる。一年で私の担当が終わるが、この経験の後任に活かしていただきたいと思っている。

1. 今後の制作と卒業後の活動で活用していきたい技術・スキルを教えてください。

[詳細情報](#)



【インタラクティブ体験】

まず、授業を「お手玉ゴルフ」で始めたのが正解だったと感じた。学生の緊張を少しほぐして、学びに遊びを取り入れることによっていい雰囲気で授業が始まった。

ゲームの部品集「PuzzleBox」に関しては、改善が必要だと感じた。様々な仕組みをより簡単にプロトタイピングできるのはよかったが、問題点もあった。何よりもこの授業限定のツールなので、何か分からないことがあった場合、学生が自力で調べられない。私の研究課題として、今後注目したい。

プログラミングに於いての生成 A.I.の活用も同様に注意が必要だと感じた。今はソフトウェア開発の現場で普及しつつあるツールでもあって、早い段階で授業の中で盛り込むのは正しいが、難点がいくつかあった。その一つは、出力が予想できないことだった。私が授業前に上手く使えそうなプロンプトを探していたが、学生が全く同じ文章を試しても異なるコードが出てくる。また、不具合が発生すると、ある程度プログラムの理解がなければ直すための指示ができない。ただし、生成 A.I.によるプログラミングはますます普及するに違いない。例えば、ツールが目覚ましいスピードで改善するので、来年も使用したいと考えている。

第二課題をアートストリートで発表したが、設営の準備時間がなくて実験で終わってしま

った。課題1の時間を減らして、課題2を充実させるのがいいと思った。

【ペルティエゼミ（3・4年）】

3年ゼミは苦境の一年になった。説明もなく急に長期欠席する学生、精神的に弱く休みがちな学生、コミュニケーションに障害のある学生、制作以前の問題に対応せざるを得なかった。何よりもダメージが大きかったのは、チームの崩壊で急に個人制作にやむを得ず変えたことだ。最終的に完成度の高い作品に仕上げられなかったのは残念だった。

4年生はとりわけ前向きだったが、個人制作になったことで今までのチーム制作であまり見えていなかった意欲と実力の差が目立ってしまった印象だった。

【ペルティエゼミ（2年）】

今年度の2年生はモチベーションが非常に高く、授業の雰囲気も大変よかった。今年度から試した個人制作に限定することと作品のジャンルを限定して技術を共通させることにも効果があって今後もそういう方針を続けたい。

名古屋音楽大学とのコラボレーションも非常によかった。今後も連携を続けたいと思っている。改善点として、もっと早い段階で協力を始動するといい。音楽が完成していないからゲームの制作が進まない、ゲームのイメージが分からないから音楽が作れないという問題が発生してしまった。

授業の一部を非常勤教員に任せたのは大きな問題はなさそうだった。来年度も同じ形式で続ける予定。

【サウンドデザイン】

前期も後期も開講することにしたが、今年度は昨年度に比べて履修者が減った。学生が少し少なかったが、その分充分にレコーディングラボで作業してもらえた。全員が私の課題に積極的に取り組んでもらえたが、完成した作品のクオリティーは今までに比べて差が大きかった。意欲よりも実力の差が表れたという印象を受けたので、来年も同様の課題を出す予定。

授業の改善点として、私のレクチャーが長すぎたのを反省している。来年度は授業資料とレクチャーの準備を改善したいと思う。

【メディアデザイン研究】

学生数が多いのはやはり負担になった。ほとんど全員の研究課題に映像の要素が含まれていたのが救いだった。また、人数よりも難点だと感じたのは、留学生と日本人の学生の交流があまり良くなかったこと。中国語での私語が多くて、学生にはそういうつもりがなくても少し排他的な雰囲気を感じてしまった。また、後期に入ってから遅刻が顕著になってしまっ

た。

しかし、学生各々が自分の研究課題に関心を持ち、制作をつづけたので、根本的な問題はなかったと思う。

【メディアデザイン特殊研究】

この授業は同じ形式で何年も続いている。ある程度「軌道に乗っている」と言える。今年度は履修生が今までの最多となったが、受講者数による負担は例年並みだった。しかし、留学生が今年度も多かったためトラブルが多少発生している。課題の出し方などの説明には十分注意を払い、分かりやすくしたつもりだったが、根本的に誤解する学生が多くて、口頭説明が理解できていないかと疑わしかった。そうなれば、哲学的な話が多いレクチャーがどこまで通じているか疑問が残る。授業で話すことはほぼ例外なく授業資料で文章化されているため、レポートの内容は特に問題はなかった。日本人の学生は興味を示して受講しているが、やはり退屈そうな留学生が多かった。

来年度以降は大きな変更をする予定はないが、いくつか工夫して行きたいと思っている。まず、授業で紹介する作品が少し多くて最後に焦ってしまうことが度々あったので、口頭で紹介する作品を限定して、より細かく解説したいと思っている。また、口頭説明を少し省いて、動画などを視聴する時間をもっと確保したい。

5、今後の教育目標

今年度は担当コマ数がノルマを超えていて、授業準備などの負担が大きかった一年となった。来年度はノルマに近い水準に戻る予定で、一つ一つの授業をさらに充実させたいと思っている。来年度の課題と目標は他に：

1. 1年生実技授業の引き継ぎ：「デザインの過程」はすでに加治屋先生が担当しているので心配していないが、「シナリオ基礎」は新しい非常勤教員の白石先生が担当することになる。今年度は役者を招くことがいい刺激になったので、白石先生の授業でも同様な取り組みができるようにサポートしたい。また、非常勤教員が担当して他の授業でも同様に外部連携や外部講師の招聘などが実現できるように調整したい。
2. 個人研究と教育活動の連携：今年度は「インタラクティブ体験」で使用したPuzzleBoxやゼミ生が使用するデバイスなど、私の個人研究活動と授業を連携している。今後は今までの経験や反省を活かして教育・制作ツールを開発し続けたい。
3. 外部連携：特別講師を招いて、名古屋音楽大学など他大学との共同制作に促進して、または外部機関との連携でプロジェクト型教育を充実させていきたい。

2024 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 / 情報表現領域
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。

「共なるいのち」つまり「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」から始まるというのが私の認識である。

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年間をかけて涵養していくことが本学の教育の理念につながると考えている。

私が教えている3DCGの分野に細分化すると、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。同様に2年後期より分化される吉川スタジオは、目的のために集まる他スタジオと異なり、道具(手段)で集まり、目的が異なる形で各スタジオ生が制作を行うという独特のスタイルで運営される。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、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。

昨今の社会において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、という主題を念頭に置き、技術習得を行いながら「自己との対話・他者との対話」と行い、「創造的(クリエイティブ)な人生」を送るための技術とメンタルを手に入れることがスタジオのミッションと考えている。

2、担当授業の概要

2024 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ⅡA(CG)

12 名

映像文学ⅢA(吉川スタジオ)	12 名
映像文学ⅣA(吉川スタジオ)	16 名
情報表現ⅠB(3DCG 基礎)	43 名
映像文学ⅡB(吉川スタジオ)	09 名
映像文学ⅢB(吉川スタジオ)	12 名
映像文学ⅣB(吉川スタジオ)	16 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、伴走するアクティブラーニングに重点を置く方針を取っている。

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 は難しいけれど楽しかった」「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。

授業改善への努力として、本年度は、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けるように、私設の Web ページ (<https://yoshikawastudio.com/>) を公開し随時情報の追加、更新をおこなった。Web ページの最大のメリットは、PDF のレジュメと比較して、内容の修正と周知が容易な点にある。加えて、ブラウザ内の翻訳機能を活用できることが、外国人留学生への配慮につながることも予想される。

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、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の指導を徹底していくことで、学生たちの自己実現の度合いと教育に対する満足度を同時に上げていく。

体調面、メンタル面でのケアも重要と考える。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）の接点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ており、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。

授業改善への努力として、昨年度に目標として言及したグループワークと産学連携について言及したい。本年度はコロナの影響で休止していたグループワークの課題も復活させることができた。作品はコンテストに応募することを前提としている為、今後の展開に期待したい。

また、3,4 年生から有志を募り、スタジオ生 3 名が東京理科大学、大妻女子短大との VR ソフト開発における産学連携に参加できたことも一つの成果と考えている。

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。

本年度より情報表現領域に異動したことで、段階的に情報表現領域の学生とのかかわりが多くなってくる中で、領域のカラーに併せ、「物語性」から「伝える」という領域テーマを意識した指導内容への変更を行う予定である。情報表現領域にて 3DCG の教育を担う近藤真琴先生と連携をとり、お互いの強みを活かしながら全体のレベルを底上げ出来るような方針やカリキュラムについて模索していく。

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、本年度は VR 技術に重点を置いて活動を行ってきた。来年度は更に学生たちの制作に密接にかかわることで、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

2024 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。面倒臭がらずに自分で考えること。

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。ただ使い方や知識を覚えこんでいるだけのようには思えることがある。

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の目的であると思う。だから基礎科目を学ぶときには、その科目の知識を覚え込むことよりも、その科目を通して頭を耕して豊かな土壌にする事が重要と考える。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。教員の説明を覚えるのでは無く、自分の頭で考え直してほしい。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。難しい事です。

（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。

（3）大学の学習は転移学習？

人工知能の方法の一つに転移学習というものがある。ある目的のために学習したモデルを異なる目的のために使うと効率的に学習できるというような事ですが、大学での学習は転移学習の意味も持っていると思っている。大学においても、あることを学習することがたとえそれを将来直接使わなくとも、構造的に類似した違うことを容易に理解できるようにしてくれると考えている。自分は教育に対してこのように考えている。

2、担当授業の概要

○基礎科目

自然科学概論(63 人), 数学(45 人), 身のまわりの化学(101 人)

○専門科目(情報表現領域以外)

造形材料学 A(78 人), 造形材料学 B(119 人)

○専門科目(情報表現領域)

情報表現 I-A-a(22 人), 情報表現 I-A-c(21 人)

情報表現 IV-A,B(2 人), 情報表現 III-A,B(2 人), 情報表現 II-B(1 人)

○大学院

造形解析研究 (5 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、その知識自体では無く考え方の枠組みを使えるようにす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、計算があつていれば丸がつく。そして点が取れるから、それで OK と言うことになる。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、計算結果が合っていれば OK と言うことになる。

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(面積)の意味も右辺(そこに現れる π)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)計算が合っ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、実用の役に立つ場合はあるの

かもしれないが自ら考える能力も習慣も身につかないし、転移学習としての役に立たない。

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い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。

と、考えているのだが、上のような高校までと異なるやり方にはついて来れなくなる学生が出てしまいがちで、如何にしてそうならない様にするかを模索している。

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”ということを目標にしたいと思っている。

2024 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

「学生が自主的に学びや制作を継続できる状態を目指す」教育を理念とします。具体的には、社会が求めるスキルが絶えずアップデートされる現代において、学生自身が「わからないことをどのように解決し、どのように学び続けるか」を身につけることを重視しています。単純に最新の技術を教えるのではなく、技術の変化に柔軟に対応し、自主的に新しい知識を獲得できる力を育むことを目標とします。

また、Web プログラミングなどの分野は社会的ニーズが高い一方で、学生によっては関心が薄い場合もあります。そのため、「技術がどのような表現の可能性を与えてくれるのかを学生に示す」ことで、興味・関心を高めるアプローチをとるよう心がけています。私はこうした学びの姿勢こそが、学生が将来あらゆる場面で創造力を発揮するための重要な土台になると考えています。

2、担当授業の概要

情報表現Ⅰ－A

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します。最終的にグループによる作品発表と講評を行います。

情報表現Ⅰ－B－1

Web デザイン、特にフロントエンドの基礎知識を養います。課題では静的 Web サイトの編集・構築を実践します。演習では生成 AI を試験的に取り入れ、デザインやプログラミングの試行錯誤を支援するツールとして活用しました。

情報表現選択演習ⅡA-1、ⅡA-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、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します。

情報表現Ⅱ-B (鍛島スタジオ)

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)

人工知能や 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います。

3、教育の方法

1 年生対象の授業について

「情報表現Ⅰ－A」では、体験を通じた学習を意識して、学生がボードゲームを制作し、他者に実際に遊んでもらう機会を設けています。これにより、作品がどのように理解され、評価され、共感を生むのかを実体験として学ぶ狙いがあります。

また「情報表現Ⅰ－B－1」では、制作した Web サイトをインターネット上に公開し、ピアレビューしてもらう機会を設定しました。学生は他者からのフィードバックによって、実践的な成果物の価値を認識しやすくなると考えています。

また、授業資料はオンライン上に公開し、いつでも復習・自習が可能な状態を整備しています。授業後でも学生が自主的に学習できる環境を作ることで、自ら調べ・試し・失敗し・再挑戦するサイクルを促しています。

配当年次が 2 年生以上対象の授業について

汎用的な能力を養うことを意識して、例えばプログラミング指導では、特定の関数の使い方を教えるのではなく、仕様書（ドキュメント）の読み方を指導します。これにより未知の関数やライブラリにも対応できる力を養い、学生が将来異なるプログラミング環境に移行しても学習を続けられるようになることを狙います。

また、Web やプログラミングの魅力を伝えるため、先行作品などの事例を紹介し、学生の関心を高める工夫をしています。生成 AI（画像生成やコード生成）を授業に取り入れ、制作を支援するツールとして活用する提案も行いました。

ゼミ（3,4 年生）指導

学生一人ひとりが興味を持ったテーマを設定できるようにし、年間を通した進行管理とオープンキャンパスなどで他者からのフィードバック得られる機会を意識しています。毎週の進捗報告を行いながら適宜レビューを実施します。

スタジオ内で教員が連携し、作品の進捗やリサーチ内容に対して多角的なアドバイスを行います。教員も学生と一緒に作品のテーマを学習することで、より幅広い可能性を見出し、表現を発展させることができるように意識しています。

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

授業評価アンケートの結果を見ると、概ね良好な評価を得られています。しかしながら、Web やプログラミング分野は日進月歩で技術が変化しています。アンケート結果が好評でも、同じ内容を安易に繰り返すのではなく、新たなトレンドや生成 AI を含む最新技術を継続的に導入することも考慮して授業内容を構成していきます。

3、4 年生ゼミでは学生個別の学習ニーズが大きく影響します。自由度の高い制作テーマを与えるメリットがある一方で、テーマ選びで迷う学生には技術トレンドや社会的ニーズを示唆するなど、個別支援の充実を図る必要もあると考えています。

5、今後の教育目標

今後も授業やゼミを通じて、学生が自分でテーマを見つけ、必要な情報や技術を主体的に取得し続けられる状態を目指します。汎用的なスキル（仕様書の読み方など）を引き続き指導します。

生成 AI や機械学習など、これからの表現において不可欠となる技術を、まずは「道具・素材」として使いこなす視点を養いたいと考えています。自分の興味に合わせ、AI やプログラミングを表現手段として取り入れる学生を増やし、新しい表現を試みたいと思います。

ゼミや少人数の演習を中心に、学生との対話を増やし、個々の学習スタイルや興味に合った柔軟な支援を行いたいと考えています。

2024 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

2024 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-2 (3DCG 中級)

情報表現Ⅱ-B (近藤ゼミ)

情報表現Ⅲ-A (近藤ゼミ)

情報表現Ⅲ-B (近藤ゼミ)

情報表現Ⅳ-A (近藤ゼミ)

情報表現Ⅳ-B (近藤ゼミ)

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。

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。

ゼミ人数増加の影響もあり授業時間外の指導時間は引き続き多い傾向にある。

プレゼンテーションを行う機会がゼミ内で少ないので、プレゼンテーションをしっかりと練習させるためにもゼミ内で発表時間を設けたいと思い、計画中。

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。

「サイゲームス学生 CG コンテスト」でゼミ学生が優秀賞を受賞したほか、同ゼミ生の卒業制作作品が NHK エンタープライズ主催の「神ゲー創造主エボリューション 2024」では 2 次選考を通過し、「東京ゲームショウ 2024」にて展示された。

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。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

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、スペキュラティヴ・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-1（コンセプトメイク）

空間作法選択演習ⅡA-1・2（アドバンスドモデリング）

情報表現Ⅰ-A(リサーチの技法)

情報表現Ⅱ-A-1(デジタルファブリケーション基礎)

空間作法Ⅲ-B(素材と構造)

情報表現Ⅱ-B(山田ゼミ)

情報表現選択演習ⅡB-1・2（コンセプトメイキング）

情報表現選択演習ⅡB-1・2(デジタルファブリケーション中級)

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。

身の回りのさまざまなテーマに関して文献検索し、その結果を発表することを通して、社会に眼を向け伝える力を鍛える。グループ毎にテーマを設け、テーマの概要、一次・二次資料、歴史や代表的な議論などをリサーチし、分析・評価し自らの意見を文書にし発表

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

授業評価アンケート結果は概ね 4~5 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。1 年次前期の授業では、配慮が必要な学生や学生生活に馴染めていない学生などの相談に応じながら、順次注意深く対応していきたい。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

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 40 名

キャリアデザインR 212 名、再履修 2 名

キャリアデザインS 88 名

博物館概論 62 名

視聴覚教育メディア論 32 名

博物館経営論 19 名

館務実習Ⅱ事前・事後の指導（3 年） 18 名

館務実習Ⅱ事前・事後の指導（4 年） 27 名

博物館実習Ⅱ（館務実習） 28 名

学外フィールドワーク 12 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） 11 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2023年度に引き続き、岐阜市と犬山市の街歩きをテーマとし、さらに教員が監修にあたった東濃の窯業地を舞台としたアートプロジェクト「土から生える2024」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、安定的に授業と実習までの準備、事後の学びのまとめまで指導が遂行できた。

大学院の「アートマネジメント」においては、ステイトメントを執筆するための、段階的な思考を誘導する授業と、発表と講評までのプロセスを明確に示し、一定の成果を認めることができた。専門や国籍の違う大学院生であっても、共通の問題意識を共有することにも留意した。

学芸員過程と大学院の授業対象に加えて、イラストコースとの連携し、刈谷市美術館の松本育子氏（刈谷市美術館館長代理・学芸員）を招聘して、特別講義「宇野亜喜良展ができるまで」を企画、遂行できた。今後もふさわしい題材と講師を設定していくことは有効と考える。

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、今回の回答率が低かった。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、いままで以上に意識して実践していく所存である。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。

2024 年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

教職課程

職名 教授

氏名 首藤 隆介

1、教育の理念

大学における教育は、教員が、学生や他の教員と共に学び合いながら、常に自分の実践・研究を問い直し、教員として成長し続けることによって成り立つと考えている。本学において教職課程を担当する教員として、教育学における学びと創作活動を往還させる教育活動を目指している。

学生が教育学や学校のことを学ぶことは、「人間」をどのようにとらえるか、発達をどのようにとらえるか、社会をどのようにとらえるか、を学ぶことでもある。教育も創作活動も、人間が、社会がより豊かに、幸せになるためにあるものだと思う。よりよい教育、学校のあり方を思索することは、よりよい創作活動につながると考える。同時に学生の創作活動から、私自身がよりよい教育、学校のあり方を考え、教育・研究を推進していくためのヒントをもらいながら、教員として成長し続けたいと考えている。

2、担当授業の概要

日本国憲法 R

日本国憲法 S

教育実習 I

教育実習 II

教育実習 III

教育実習 IV

教育実習 V

教育制度論

教育方法論

教職概論

教職実践演習

福祉体験 I

福祉体験 II

生徒指導・進路指導論

道德教育論

ICT 教育論

3、教育の方法

教育の基礎的理解に関する科目は、学生が関心を持つ個別具体的な事例を基としながら、その背景にある全体の構造的問題にまで視野を広げられるように支援を行っている。授業では、自身の学校体験を問い直し位置づけ直す作業が重要になる。特に否定的な学校体験に関し、教師個人の問題のみではなく、その背景にある問題を学生が実感を持って捉えることができるように、他国・他地域との比較や私の実践経験をリアルに提示すること等を通じて、支援している。

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

「授業評価アンケート」は全般的に高評価であったが、無記名の定量評価は授業改善にはつながりにくいと考えている。私は、ほとんどの授業において、毎回、学生が記名式で、理解度と充実度、授業に関連する質問・感想・意見等を記入し、教員は次の授業において質問・感想・意見への応答を行うとともに、その後の授業内容・方法の改善に生かしていたので、全ての講義修了後に行う「学生による授業評価アンケート」の意義を感じなかった。むしろ、すべての講義終了後に行う無記名によるアンケートでは、教員は回答者の出席状況や習熟度が分からないので、改善に生かすにきくだけでなく、マイナス面の評価については理由を憶測でしか考えることができず、また、それに対する回答者への応答もできず、ストレスがたまり、学生に対する不信感が生まれ、授業に対するモチベーションも下がる。また、すべての講義終了後に行う、無記名による学生からの一方的なアンケートの実施とその結果開示は、学生に「教育サービス」の受け手として、授業を「消費」する「受け身」の意識を持たせることにつながり、学生自身が教員と共により良い授業を創っていく主体者としての意識を形成することを阻害する危険性があると考えている。

5、今後の教育目標

学校において芸術系の科目は、子どもたちの感じる心を耕すために、重要な位置にある。学生一人一人の個性を生かし、豊かな感性を前面に出し、子どもたちの豊かな感性を育てることのできる教師・人間となれるよう、私自身が成長しながら、全力で支援していきたい。