

## 授業科目の概要—共通科目

区分	授業科目名	担当教員	概要
理論科目	アートマネージメント	高橋綾子	アートマネジメントの実際的な事例に即した講義をおこなう。様々な分野からゲスト講師を招いたり担当教員との対談など、様々な講義内容となる予定。毎週開講が原則だが、多少の変動がある。
	デザインマネージメント	伊藤豊嗣	時代の変遷、社会・経済の状況に対して、各種デザインはどのような考えのもとに形づくられ、世に送り出されきたか、戦後～現在の社会とデザインの変遷や状況を振り返り、将来に向けてのデザインマネージメントの重要性について考える。
	現代美術特殊研究	山本さつき	現代美術における種々の「開放性」、具体的には身体・空間・時間・作家性 場に関するそれらについて、具体的な作品例をとりあげながら考察・研究を行う講義と演習。
	美術史特殊研究	田中竜也	近現代の西洋美術史について、日本美術との関わりに触れながら、その特質を作家や作品、芸術運動を通して考える講義と演習を行う。
	デザイン文化特殊研究	内田邦博	多様な分野でグローバル化が進む現在、デザイン文化の歴史、地域、経済的発展の過程と特性、成果を学び狭義のデザイン分野のみならず社会におけるデザインの本質的、普遍的役割を理解し、これからのコミュニティの方向性を見出し、偏りのない美的、合理的、文化的判断力と創造性を習得する。
	環境自然文化特殊研究	萩原裕作	必要最低限の道具と食材を持って、森の中で2泊3日過ごす体験を通して、森と人とのつながりに気づくとともに、今までとは異なる視点やクリエイティビティを養うことを目的とした実習です。
	造形解析研究	鍛島康裕	絵や図形と数学との関係を考える。本年は特にアート、デザインのためのプログラミング言語であるprocessingを講義する。
	メディアデザイン特殊研究	ペルティエ・ジャンマルク	メディア表現およびメディアデザインに関して、他分野との関わり方や、俯瞰的な捉え方などを行いながら、情報化社会の現代における“メディア”の役割を考察する。
	造形特論Ⅰ	専任教員	<p>本学で学ぶ全ての学生を対象に、分野横断的な視点にたつて最先端の事例を紹介する。学生各々の専門分野とは異なる分野横断的な事例に触れることによって、学生自身の将来の制作活動のイメージを膨らませる機会とする。各セマスターのホストとなる教員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・建築家を招聘し、講義を実施する。また文献調査や課題をとおして内容の理解を深める。</p> <p>2023年度造形特論Ⅰはホストを蜂屋景二が担当する。メインテーマとなるキーワードを「都市のデザイン活動」とする。初回においてデザインの背景となる近代都市の系譜を講義し、2-4回目に特別講師による分野横断的なデザイン活動についての講義を行う。</p>
	造形特論Ⅱ	専任教員	
	造形特論Ⅲ	閉講	
	造形特論Ⅳ	閉講	
	都市文化特殊研究	藤原智也	

区分	授業科目名	担当教員	概要
自由科目	造形ⅠA	濱田樹里	各々のレベルに応じて、学部開設の専攻実技科目または演習科目を履修する。レベルについては、指導教員と相談する。 (学部の授業概要参照)
	造形ⅠB	濱田樹里	
	造形ⅡA	佐藤克久	
	造形ⅡB	佐藤克久	
	造形ⅢA	外山貴彦	
	造形ⅢB	外山貴彦	
	造形ⅣA	伊藤豊嗣	
	造形ⅣB	伊藤豊嗣	
	造形ⅤA	蜂屋景二	
	造形ⅤB	蜂屋景二	
	造形ⅥA	金澤秀晃	
	造形ⅥB	金澤秀晃	
	特別講義（建築構造）	小松年宏 松田貴仁	建築構造設計では、実践的な構造計画の考えから解析方法、構造計算の考え方を講義する。建築物の静的挙動や地震や風に対する応答を把握するためには、数値解析が不可欠である。建築構造において理解すべき理論や一般的に使用されている推知解析法について解説し、数値解析における問題点・注意点などの理解を深める。
	特別講義（建築設備）	西川俊哉	建築設備設計では、近年特に配慮されている環境技術、建築設備技術を紹介する。また、今後の設備設計のあり方について述べ、建築意匠設計者と協同するプロセスで情報提供すべき事項および要求条件などについて論じる。

## 授業科目の概要—研究分野別科目

区分	授業科目名	担当教員	概 要
造 形 表 現 構 想 分 野	視覚伝達デザイン研究Ⅰ・Ⅱ	伊藤豊嗣	視覚伝達デザインが果たす社会的な役割について、グラフィックに留まらず、環境、都市景観、建築、プロダクト、ファッション、アート等幅広い分野を通して思考する。「デザインを研究する」という意識から一歩踏み出して、これからの実社会の中でデザイナーとしてどのように位置づいていくべきか、サイエンスやビジネスとの関係にも配慮しながら探る。
	メディアデザイン研究Ⅰ・Ⅱ	外山貴彦	デジタルの技術は様々な表現の基盤として無くてはならない時代となっている。本ゼミでは、広告などのデザイン領域としては誰もが想像しやすいポピュラーなジャンルに囚われず、コンピュータを用いて、アニメーションや映像、ゲームなどの「エンターテインメント・コンテンツ」のデザインを中心に、人々、人と物のコミュニケーションについて実験・制作し、それらのWeb、ケータイ、テレビなどのメディアとの関係性を研究していくことで、様々な他領域（例：医学、社会学、工学など）へも貢献できるような新たなサービスやしくみ、使いやすいインターフェイスを提案していくことを目的とする。
	建築デザイン研究Ⅰ・Ⅱ	伊藤 維 蜂屋景二	急激に変化する都市環境は、新しい都市施設、居住環境、居住形式を求めている。実際のプロジェクトを元に各種実地調査、文献調査を行い「新しい都市施設」、「新しい居住」を考察、研究する。また、内外の事例を素材にして実務的要素や歴史、文化、習俗などの調査研究を通し、都市および居住への緻密な洞察力を養えるように鍛錬する。
	プロダクトデザイン研究 Ⅰ・Ⅱ	金澤秀晃	今、プロダクトデザイナーに求められる力は、課題の発見とそれを解決する為の着想や手段といった問題解決型スキルのみならず、人の価値観やライフスタイルそのものを左右し、その所作や行為・体験までをもコントロールする問題起型スキルに拡張している。そのアウトプットも物品としての「商品」のみならず、ビジネスモデルの企画提案やIoTなどの最新技術に裏付けられた新しい商品カテゴリーの創出など従来の枠組みを超えた領域に広がりがつつある。「生活（ライフ）」をテーマに、ナッジ理論などの行動心理学や人間工学の視点からも「モノ・コト」を捉え、自由な着想で「暮らしを豊かにする」ことの蘊を考える。
	芸術計画研究Ⅰ・Ⅱ	高橋綾子	現代芸術が地域社会に関わる事例を情報として受け取るだけでなく、創作者自らの使命や課題として分析を行っていく。どのような歴史的・社会的な背景のもとで、展覧会や芸術祭やアートプロジェクトが推進されてきたのか。戦後の前衛芸術から昨今の動向までを追いつつ、具体的にプログラムを立案して、学内外での実践を展開する。創作と運営を通して「私」と「公」のあり方を探求していく。
	修了制作	※各指導教員	それぞれの研究対象を明確に決定して、研究してきたものを自己の作品や論文にする。