

## ■ 専門科目

# ひと・もの・暮らし

## 生活文化論

後期・選択・2単位

Cultural Study of Life

担当教員 長野真紀、瀬能徹、佐野浩三

### 対面・遠隔の別

#### 対面

未入国の学生がいる場合はオンタイム講義（双方向型）を併用する

#### 遠隔の場合の主なツール

Teams

### 授業の目的と到達目標（学修成果）

現代の多様化した生活環境への意識や思考力を高めていくことを目的に、環境と地域生活の視点から、人間生活を包括する環境と物の見方や生活行動、コミュニケーションの取り方を含めた文化の形成について考察する。

### 授業の概要（内容）

人々が暮らしを営む地域・風土・環境には、人間の歴史である生活の歴史が蓄積し、生活者を取りまくその時代の社会や信仰、衣食住が深く関係している。また、各地域の多様な芸術文化、伝統文化、生活文化は、生活様式や社会構造の変容を受けながらも、場所性や民族的特性を保ち現在まで連続と受け継がれてきた。本講義では、日々の生活の中にある身近なモノから自然まで、環境と文化の文脈から暮らしのかたちを読み解いていく。

### 授業計画

- 1：暮らしと居住環境
- 2：住宅と生活
- 3：多様な住み方と建物の使われ方
- 4：地域の暮らしと住まい 学外演習①
- 5：地域の暮らしと住まい 学外演習②
- 6：地域の暮らしと住まい 学外演習③
- 7：地域の暮らしと住まい 学外演習④
- 8：日本と西欧の室内空間に関する生活文化の違い
- 9：開港以降の室内空間の変容と融合
- 10：ライフスタイルと商業施設
- 11：施設の魅力と集客力
- 12：京の歴史と文化・地域に開かれた施設 学外演習①
- 13：京の歴史と文化・地域に開かれた施設 学外演習②
- 14：京の歴史と文化・地域に開かれた施設 学外演習③
- 15：京の歴史と文化・地域に開かれた施設 学外演習④

### 評価方法

授業中のディスカッション、学外演習への参加、レポートの内容を総合的に評価する。

### 各自準備物

学外演習においてデジカメ、記録紙など

### 実習費

演習に必要な交通費

### その他

開講日は木曜日1・2限、学外演習は土曜日1-4限に実施する学外演習は施設の入館制限や社会状況に応じて中止・延期・演習先変更となる場合もある。

## 人間工学論

2023年度開講・選択・2単位

Ergonomics

担当教員 笹崎綾野、見寺貞子

### 授業の目的と到達目標（学修成果）

人間工学の思考を育むため、体型特性、運動機能および身体負担、疲労・ストレスについて知り、人の形態・生理・心理特性に配慮したデザインを構想できる。

### 授業の概要（内容）

人間工学とは、人間が豊かな生活を営むため、使用する道具や機械、環境を効果的に使用できるように人の形態・生理・心理特性に合わせてデザインすることである。本講座では、年齢や国籍、障害の有無に関わらず誰もが快適に生活できるユニバーサルデザインの考え方を基に、人間工学の視点からデザインの在り方を講義し、個人およびグループワークの演習を取り入れながら実施する。

## プロダクト構想プログラム

2023年度開講・選択・2単位

### Products Concepting Program

担当教員 見明暢、蛭田直

#### 対面・遠隔の別

対面

#### 遠隔の場合の主なツール

Teams

#### 履修制限等

Adobe Illustrator / Photoshop の基本操作を理解している学生向け  
授業の目的と到達目標 (学修成果)

目的: ものづくりの基本である、ユーザーを理解しそれらに即した用品を制作するという経験をする。

目標: 成果物は作品としてまとめプレゼンテーションを行う。

#### 授業の概要 (内容)

本プログラムでは、本学大学院ならではの、デザイン、アート、クラフトなど様々な制作バックグラウンドを持った学生が共に学ぶ環境を活かし、それぞれのもつ制作技術を、共有、応用し、制作を行う。参加者同士でお互いの専門技法を理解し、自己の専門技術との融合を模索する。テーマに沿って案を出し、試作をしながら、最終提案物を作成する。

#### 授業計画

- 1: オリエンテーション: テーマ発表、グループ分け
- 2: グループ間情報共有①: メンバーの持つ技法のシェア
- 3: グループ間情報共有②: ペアのメンバーの制作上での要望や困難に感じている内容の確認
- 4: Illustrator / Photoshop を用いたデータ作成の手順説明
- 5: 技法 / 技術テスト①: 各グループごとに試作
- 6: 技法 / 技術テスト②: 試作確認
- 7: アイデア展開①: デザインスケッチ / 制作用データ作成など
- 8: アイデア展開②: プレゼンテーション準備
- 9: アイデア報告会
- 10: 実制作準備①: 案のビジュアライズ
- 11: 実制作準備②: 各グループ毎に案の確認
- 12: 実制作①: 分担確認
- 13: 実制作②: 仕上げ
- 14: プレゼンテーション準備
- 15: 成果の報告と評価

#### 実務経験のある教員

見明暢

#### 授業時間外学習

可能な限り時間内で実施するが、よりよい仕上がりを目指す場合は自宅などに持ち帰り作業をしても構わない。

#### 評価方法

制作の各段階での成果物で判断する。内訳はアイデア30% 仕上げ30% プレゼンテーション30% 努力量10%とする。

#### 指導方法

最終発表の成果物については、具体的なアドバイスや可能性についてのディスカッションをおこない、今後の制作につなげることができるような状態で終了する。

#### 使用テキスト

特に無いが、随時講義内容に即して随時指示を行う。

#### 各自準備物

各自の制作技術を他参加者に説明するための準備。

#### 実習費

制作に関する材料費などは、基本的には実費負担。材料などが決定した段階で授業予算内に収まる範囲での補助を行う。

#### その他

オリエンテーション時に履修希望者と日程調整を行う。

## プロトタイプモデリング

前期・選択・2単位

### Prototype Modeling

担当教員 田頭章徳、安森弘昌、平塚聖子

#### 対面・遠隔の別

対面を基本とする。

#### 遠隔の場合の主なツール

Teams など

#### 授業の目的と到達目標 (学修成果)

より良い作品を生み出す手法として、試作を繰り返して検証・改善を繰り返す「プロトタイピング」を理解し、実践する。木材やテキスタイルの基礎的な材料知識と加工技術を身につける。

#### 授業の概要 (内容)

論理的な思考と直感的な感性の双方を必要とするモビールの制作を行う。

木材とテキスタイルを素材として、材料の特性や魅力を活かした構造・意匠を持った美しいモビールのデザインを目指す。

考えたものを形にして終わるのではなく、何度も試作 → 検証 → 改善を繰り返すプロトタイピングによって、自分の想像を超えた作品を生み出すことに挑戦する。

#### 授業計画

- 1: オリエンテーション: 全体ガイダンス
- 2: ガイダンス 工房利用に関する講習
- 3: ガイダンス 加工ツールと加工技術の講習
- 4: 素材体験 木材
- 5: 素材体験 テキスタイル
- 6: プロトタイピング01: 計画・設計
- 7: プロトタイピング01: 制作
- 8: プロトタイピング01: 検証・改善案検討
- 9: プロトタイピング02: 制作
- 10: プロトタイピング02: 検証・改善案検討
- 11: プロトタイピング03: 制作
- 12: プロトタイピング03: 検証、最終案計画・設計
- 13: 最終案制作
- 14: 最終案仕上げ
- 15: プレゼンテーション: 講評会

#### 授業時間外学習

制作に使用する道具や機械、技法には授業以外の時間でも触れるようにして、習得に努めること。

#### 評価方法

成果物70%、レポート30%の割合で評価する。

#### 使用テキスト

使用の場合は随時指示をする。

#### 各自準備物

工作機械を使用するので、動きやすく作業がしやすい服装で参加すること。

#### 実習費

制作に使用する材料費などの一部は実費負担とする。