2024年度　神戸芸術工科大学

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

		授業科目名 ※学科共通科目	単位	建築・環境デザイン学科			生産・工芸デザイン学科			ビジュアルデザイン学科			メディア芸術学科			環境デザイン学科			プロダクト・インテリアデザイン学科			ビジュアルデザイン学科			映像表現学科			まんが表現学科			ファッションデザイン学科			アート・クラフト学科		
				全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門
全学共通科目	1	博物館展示論	2	2			2			2			2			2			2			2			2			2			2			2		
学部等共通科目	2	映像技術入門	2		2			2			2			2			2			2			2			2			2			2			2	
	3	映像コンテンツ論	2		2			2			2			2			2			2			2			2			2			2			2	
	4	デッサン基礎実習	2		2			2			2			2			2			2			2			2			2			2			2	
	5	工芸基礎実習	2		2			2			2			2			2			2			2			2			2			2			2	
	6	彫刻基礎実習	2		2			2			2			2			2			2			2			2			2			2			2	
	7	基礎表現演習A	4		4			4			4			4			4			4			4			4			4			4			4	
専門科目	---					0	0		0			0			0			0			0			0			0			0			0			0
		合計	計	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0	2	14	0
				16			16			16			16			16			16			16			16			16			16			16		
				全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門	全学共通	学部等共通	専門
				建築・環境デザイン学科			生産・工芸デザイン学科			ビジュアルデザイン学科			メディア芸術学科			環境デザイン学科			プロダクト・インテリアデザイン学科			ビジュアルデザイン学科			映像表現学科			まんが表現学科			ファッションデザイン学科			アート・クラフト学科		

2024年度　神戸芸術工科大学　実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

区分	科目名	単位数	年次	授業形態	授業の目的と到達目標（学修成果）
全学共通科目	博物館展示論	2	3	講義	博物館における展示に関する理論、展示の理念と歴史、博物館展示の諸形態、展示方策や方法に関する基本的知識及び技術を習得し、博物館の展示機能に関する基礎的な能力を養うことをねらいとする。博物館資料の公開と展示は、博物館による自己評価や外部評価の対象となり、展示解説やカタログ、各種の教育プログラム等と一体的に構成されていることを理解することも目標とする。
学部等共通科目	映像技術入門	2	1	講義	映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。
	映像コンテンツ論	2	1	講義	作品の「主題」、作家の「哲学」を効果的に映像コンテンツ化するヴィジュアル表現の方法論を様々な作品から学習し、自己の作品創作に活用できるようにする。
	デッサン基礎実習	2	1	実習	人物のポーズや表情を様々なアングルから描き、キャラクターを作画するための基本的描写力を身につける。
	工芸基礎実習	2	1	実習	木工、金工、染色等の工芸作品を制作することにより、技法、道具の使い方、素材の特性、機能等について学び、工芸に対する理解を深めるとともに工芸の基礎的技術を身につける。
	彫刻基礎実習	2	1	実習	素材は立体物の造形でよく使用され汎用性が高くどこでも手に入れやすい粘土やスタイロフォームを用いる。モチーフには、身の回りにあり手に入れやすい植物や日用品などの中から造形的に美しい形や量感を持つものを選び、実際に写実的な作品を制作することによって立体的な彫刻表現を学習する。またレリーフについては石膏による型取りなどを通して、その特色、用途、役割などの理解を深める。
	基礎表現演習A	4	1	演習	幾何学的構成やそれを応用したデザインについて理解を深め、その表現技法を身につける。

科目名称	博物館展示論			授業コード	20091100
担当教員	岡本　弘毅				
単位数	2.0	授業形態	講義	科目分類	芸術・デザイン／博学
年次	3	開講年度	2024	開講学期	後期
関連資格	博物館学芸員				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	クラスプロファイル
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学修成果）	博物館における展示に関する理論、展示の理念と歴史、博物館展示の諸形態、展示方策や方法に関する基本的知識及び技術を習得し、博物館の展示機能に関する基礎的な能力を養うことをねらいとする。博物館資料の公開と展示は、博物館による自己評価や外部評価の対象となり、展示解説やカタログ、各種の教育プログラム等と一体的に構成されていることを理解することも目標とする。
授業計画の概要	博物館における展示の意義と理念、人々と資料をつなぐコミュニケーション・プラットフォームとして、あるいは博物館の調査研究成果の発表の場として価値づけられる展示活動の理論、展示の企画方法とその評価、展示の歴史と課題について論じる。また博物館の展示の現場の形態と特性を、常設展示、企画展示などの場面ごとに取り上げ、展示と一体となった解説、ワークショップ、アウトリーチ等の教育プログラム、移動美術館等の館外展示活動、作品の相互貸し出しなどの博物館の広域的な連携活動の意義についても論じる。
授業計画	１：全体オリエンテーション ２：博物館における展示の意義と理念 ３：人と資料とのコミュニケーション・プラットフォームとしての展示 ４：博物館の研究調査成果の呈示・発表の場としての展示 ５：展示と展示理論の歴史と課題 ６：博物館と美術館の展示について ７：展示の政治性と社会性について ８：展示環境と展示室、保存環境と収蔵庫、収蔵展示と屋外展示について ９：博物館の常設展示と企画展示 10：常設展示とコレクション公開 11：企画展示とその理念、博物館連携活動 12：博物館の展示業務の実際と学芸員の企画・責務 13：展示の構想と企画、展示デザインと評価 14：展示解説と教育プログラム、カタログデザインとの関係　プレゼンテーション 15：全体のまとめ　プレゼンテーション
実務経験のある教員	公立美術館学芸員としての実務経験をもとに、博物館法に基づく美術館及び現場の学芸員の業務について、具体的に講義する。
授業時間外学習	・予習　シラバス内容を参考にwebを含めた博物館や文化庁HPの記事・報道等を読んでおくこと。 ・復習　授業内容をふりかえり、改めて関連サイトを調べたことをふまえて「復習レポート」（800字程度）に取り組み、授業と復習で得た知識をもとに自分なりの考察・知見を授業レポートとしてまとめ、クラスプロファイル課題機能により提出すること。
評価方法	①「復習レポート」（600字程度）授業週の土曜日〆切。(全15回） 30% ③「授業内プレゼンテーション課題」プレゼン発表日14・15回目　30% 　　与えられたテーマで発表を行うこと。プレゼン資料は授業内提出のこと。 ④「期末レポート課題」(2400字程度）〆切は別途指示。40% ・出席が10回に満たない者はE評価。無断の30分以上の遅刻は欠席。 ・初回全体オリエンテーションで、詳細を説明する。
指導方法	・授業で、特徴的な意見や意義あるレポートの内容を紹介し、解説を行う。 ・質問等は随時、授業内またはクラスプロファイルQ＆A機能で受け付け、返答、アドバイスをする。
使用テキスト	レジュメを配布・配信
参考ﾃｷｽﾄ・URL	草薙 奈津子『美術館へ行こう』 岩波ジュニア新書、2013年 高橋明也『美術館の舞台裏: 魅せる展覧会を作るには』ちくま新書、2015年 河島伸子, 小林真理,土屋正臣著『新時代のミュージアム』ミネルヴァ書房、2020年 栗田秀法編著『現代博物館学入門』ミネルヴァ書房　2019年 真家和生・小川義和・熊野正也・吉田優編著『大学生のための博物館学芸員入門』技法堂出版、2014年 ・文部科学省HP「博物館の設置及び運営上の望ましい基準」（平成23年12月20日文部科学省告示第165号）mext.go.jp/a_menu/01_l/08052911/1282457.htm ・文部科学省HP「博物館実習ガイドライン」生涯学習政策局社会教育課　2009（平成21）年 mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/014/toushin/1270180.htm
各自準備物	
実習費	
その他	・随時、博物館学芸員課程専用掲示板、KDUポータル・クラスプロファイルを確認すること。 ・真摯な気持ちで受講すること。 ・学芸員の仕事には対人関係が多く、信頼性とコミュニケーション能力が求められる。 ・博物館法の趣旨及び「博物館実習ガイドライン」等をふまえて、優れた識見と人格を有する全人的な向上に努めること。

科目名称	映像技術入門 ①			授業コード	10101360
担当教員	槌橋　雅博				
単位数	2.0	授業形態	講義	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2024	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学修成果）	映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。
授業計画の概要	映像表現、特に映画製作における様々な技術・手法の基本事項を理解し、自己作品の創作に活用できるようにする。映画のプリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの基本作業内容を解説し、様々な映像創作技術の基礎と用語について説明する。必要に応じて、技術見本や優れた表現の映像を映写し、機材使用法や各種技術の具体的な解説を行う。
授業計画	１：映画製作業務の概要 ２：カメラワークの基礎：画角の種類と名称。各画角の基本特性 ３：カメラワークの基礎：フィックス、パン、ティルト等の表現 ４：カメラワークの基礎：ドリー、クレーン、ズーム等の表現 ５：カメラワークの基礎：ステディカム、ハンドホールド、ドローン等の表現 ６：映画文法の基礎：ショットの接続に於ける画面左右の継続性維持 ７：映画文法の基礎：イマジナリーラインの遵守 ８：映画文法の基礎：編集による画面内の運動転換と画面配分 ９：撮影の基礎：レンズの種類と各特性。被写界深度と絞り・フィルム感度 10：演出の基礎：二人の人物の現場配置と三角カメラ配置 11：演出の基礎：二人の人物の画角配分とカメラ割り 12：演出の基礎：二人の人物の特殊配置と編集意図 13：照明の基礎：色温度、各照明位置の名称と特性、三灯照明の技術。 14：照明の基礎：ライティング・レイシオと、減光・キャッチによる表現 15：演出・撮影・編集の統合表現
実務経験のある教員	映画監督、プロデューサー、脚本家、撮影・録音・照明・編集技師、作曲家、ジャズミュージシャンとしての実務経験を活かし、映画製作のあらゆる領域に関して、それらの技術の本質を教授する。
授業時間外学習	各回の授業後、各自で授業内容をまとめ、復習に励むこと。受講期間中、様々な映画を鑑賞し、授業で学んだ映画製作技術を逐次確認することが望ましい。
評価方法	授業で学習した映像製作技術の知識を用いて創作する、課題作品による評価。
指導方法	授業終了後、全体的な講評を、メール・掲示等で開示する。
使用テキスト	
参考ﾃｷｽﾄ・URL	『タルコフスキイの映画術』 アンドレイ・タルコフスキイ著 水声社 『映画の教科書』 ジェームズ・モナコ著 フィルムアート社 『映画の文法—実作品にみる撮影と編集の技法』　ダニエル・アリホン著 紀伊国屋書店 『図解・実践 新版 映像ライティング』櫻井雅章著 玄光社 『世界名作映画絵コンテ図鑑』 フィオヌラ・ハリガン著 スペースシャワーネットワーク社 『シナリオ構造論』 野田高梧著　フィルムアート社
各自準備物	筆記用具等
実習費	
その他	「映像コンテンツ論」を受講する学生は、本授業を事前に履修しておくことが望ましい。

科目名称	映像コンテンツ論			授業コード	10001370
担当教員	槌橋　雅博				
単位数	2.0	授業形態	講義	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2024	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学修成果）	作品の「主題」、作家の「哲学」を効果的に映像コンテンツ化するヴィジュアル表現の方法論を様々な作品から学習し、自己の作品創作に活用できるようにする。
授業計画の概要	授業の概要： 作品の「主題」を、効果的に映像コンテンツ化する方法論を学習し、様々なメディアの作品創作に活用できるようにする。映画制作における、脚本・演出・撮影・照明・美術・編集・音楽・製作等のあらゆる分野にわたり、それぞれの創作方法・技術について、一定度の理解力を養うことを目標とする。世界的巨匠と呼ばれる映画監督達が、作品の根幹をなす「主題」を、如何にビジュアル化して映画を創造してきたのか。各回授業で彼らの作品を映写して、その様々な表現手法を、創造者の見地から微細に解説し、映像コンテンツ化の具体的技術と実践理論を教授する。授業の前半で映画を鑑賞し、後半に作品の表現手法・創作技術・背景哲学等について、解説を行う。
授業計画	１：『街の灯』 放浪紳士の真心と悲哀を、笑いと感動で伝える人間愛の物語。 ２：『雨月物語』 世界を感動させた日本文化。金欲・出世欲に囚われた男達と犠牲的母性の教訓譚。 ３：『風船』 資本主義社会で失われた倫理性を、画業を諦めた起業家の目を通して描く家族ドラマ。 ４：『裏窓』 覗き見で殺人事件を察知した写真家とその恋人が犯人逮捕を画策する密室劇。 ５：〈問題の解決と愛情の帰着〉の二元論からストーリー・テリングの技術を学習する。 ６：『忘れられた人々』 人間本性の矛盾を環境に抑圧される子供達を通して描く問題作。 ７：『渇き』 詩人の理想と現実の乖離をインドの差別的社会を利用して描く娯楽的芸術映画。 ８：『浮草』 実子に叔父と偽る旅芸人の家族に、女役者の嫉妬から愛憎の相克が勃発する。 ９：〈父の不在の物語〉を比較検討して、主題の演出技法を学習する。 10：『奇跡』 信仰に基づく人間の対立と融和を静謐に描く家族愛の物語。（超越的視座） 11：『鏡の中より暗く』 狂気による人間破壊と愛なき知識人の現実的浄化力。（内在的視座） 12：『サクリファイス』 現代社会の問題を極限状態から飛躍する意志で超越する物語。(超越と内在の融和) 13：『タルコフスキー・ファイル in 「サクリファイス」』 監督の演出技法をメイキングから学習する。 14： 超越と内在の三作品を比較解析し、作品の芸術性を高める手法を学習する。 15：『豚小屋』文明の根底に潜む破壊性と社会の人間性抑圧を描く寓話的喜悲劇。
実務経験のある教員	映画監督、プロデューサー、脚本家、撮影・録音・照明・編集技師、作曲家、ジャズミュージシャンとしての実務経験を活かし、映画創作のあらゆる領域に関して、その具体的手法・根幹哲学を教授する。
授業時間外学習	各回の授業後、各自で授業内容をまとめ、復習に励むこと。受講期間中、授業で取り上げた監督達の他の映画をできるだけ多く鑑賞し、授業で学んだ演出技法・創作哲学を逐次確認することが望ましい。
評価方法	授業で学習した映像コンテンツ化技法に関する知識を基盤として制作する課題作品による評価。
指導方法	授業終了後、全体的な講評を、メール・掲示等で開示する。
使用テキスト	
参考ﾃｷｽﾄ・URL	『映像のポエジア』 アンドレイ・タルコフスキー著 キネマ旬報社 『ベルイマンは語る』 イングマール・ベルイマン著 青土社 『映画、わが自由の幻想』 ルイス・ブニュエル著 早川書房 『小津安二郎全発言』 田中眞澄編 泰流社 『溝口健二の世界』佐藤忠男著 平凡社ライブラリー 『定本映画術ヒッチコック・トリュフォー』 A・ヒッチコック、F・トリュフォー著晶文社
各自準備物	筆記用具等
実習費	
その他	映像制作の基本技術・用語・文法等については解説しないので、事前に「映像技術入門」を履修しておくことが望ましい。「身体表現論」も履修しておくと尚良い。

科目名称	デッサン基礎実習 ⑭			授業コード	21404292
担当教員	工藤　稜				
単位数	2.0	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2024	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	規定人数60人を超えた場合、まんが・コミックイラスト志望者を優先する。
授業の目的と到達目標（学修成果）	目標（学修成果） 人物のポーズや表情を様々なアングルから描き、キャラクターを作画するための基本的描写力を身につける。
授業計画の概要	授業の概要（内容） 骨格や筋肉の構造について学習し、身体の構造を単純な形態に置き換えて描く練習し、顔や頭部の構造を理解して描写し、プロのモデルを観察してポーズを描く。 これらを繰り返し、キャラクターの自由自在かつ自然なポーズ表現ができようになることが目標である。 #イラスト１　#作画　#アナログ
授業計画	1 導入 2 全身の描き方 3 顔の描き方 4 クロッキー女性モデル 5 クロッキー男性モデル 6 顔の描き方２ 7 全身の描き方２ 8 クロッキー女性モデル 9 クロッキー男性モデル 10骨格と筋肉について 11クロッキー女性モデル 12クロッキー男性モデル 13クロッキー女性モデル 14クロッキー男性モデル 15総合復習
実務経験のある教員	教員が長年のイラストレーター経験から会得した、コミックイラストに適したデッサンの描き方を指導する。
授業時間外学習	授業時間外でも、人物の形やポーズに興味を持ちよく観察すること。名画などをはじめ多くの作品をよく見ること。 公欠の場合は自宅学習用の課題を出す。提出日に間に合うよう自主的に進めておく。
評価方法	毎回の課題提出で判断する。　　課題提出ならびに出席が10回に満たない場合はＥ評価となる。
指導方法	人体の形態についての知識を学ぶ。モデルをよく観察して描く。
使用テキスト	必要に応じてプリントを配布する。
参考ﾃｷｽﾄ・URL	適宜指示
各自準備物	B4サイズのクロッキー帳、使い慣れた画材（鉛筆　、そのほか筆ペン、マーカーなど）
実習費	
その他	

科目名称	工芸基礎実習 ①			授業コード	10104222
担当教員	大槻　和浩				
単位数	2.0	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎／基礎表現
年次	1	開講年度	2024	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	予備登録実施　18名上限　「その他」参照
授業の目的と到達目標（学修成果）	授業の目的・目標： 木工、金工、染色等の工芸作品を制作することにより、技法、道具の使い方、素材の特性、機能等について学び、工芸に対する理解を深めるとともに工芸の基礎的技術を身につける。
授業計画の概要	授業の概要： 工芸で使う様々な素材（木、金属、布、等）に触れてその特性を理解し、美や機能性を追求した工芸作品を制作する。
授業計画	１：オリエンテーション（授業の内容と進め方、工芸について）、木を使った道具（ペーパーナイフ）の制作①「デザイン」 ２：木を使った道具（ペーパーナイフ）の制作②「切削、研磨」 ３：木を使った道具（ペーパーナイフ）の制作③「研磨、仕上げ」 ４：金属を使った道具（スプーンとバターナイフ）の制作①「デザイン、切削」 ５：金属を使った道具（スプーンとバターナイフ）の制作②「切削、成形」 ６：金属を使った道具（スプーンとバターナイフ）の制作③「成形、研磨」 ７：金属を使った道具（スプーンとバターナイフ）の制作④「研磨、仕上げ」 ８：紙を使った作品（ギフトボックス）の制作①「基本形の制作」 ９：紙を使った作品（ギフトボックス）の制作②「オリジナル作品のデザイン、制作」 10：紙を使った作品（ギフトボックス）の制作③「制作、仕上げ」 11：布を使った作品（草木染め）の制作①「事前準備、染め、仕上げ」 12：布を使った作品（草木染め）の制作②「事前準備、染め、仕上げ」 13：竹を使った玩具（竹とんぼ）の制作①「切削、研磨、調整、仕上げ」 14：粘土を使った作品（樹脂粘土による造形作品）の制作①「粘土造形の理解、道具の準備、制作」 15：粘土を使った作品（樹脂粘土による造形作品）の制作②「制作、仕上げ」、まとめと講評
実務経験のある教員	高等学校、特別支援学校で美術・工芸の教科指導を長年に渡り担当した。また、美術・工芸教育の推進や教員研修にも携わってきた。これらの経験を活かし、工芸の基礎的な知識と技術、工芸教育を進める上での留意点等について指導する。
授業時間外学習	常日頃、身の回りにある工芸品について興味・関心をもち、その素材・形・色・質感等と機能の関わりや、作り方や産地等について知識を深める。工芸作品の展覧会等にも積極的に足を運ぶ。授業の前後には、授業で制作する工芸作品について、自主的に調べて知識を深める。
評価方法	提出作品のデザインや完成度、実習時の作品制作における技能、工夫、態度等を総合的に評価する。
指導方法	個々の表現を尊重しながら作品を制作する中で、技法や素材等、工芸についての理解を深める。制作途中に適切にアドバイスすることにより作品の質の向上につなげる。
使用テキスト	適宜プリントを配布する。
参考ﾃｷｽﾄ・URL	高等学校教科書「工芸Ⅰ」「工芸Ⅱ」（日本文教出版）
各自準備物	その都度事前に連絡するが、滑り止めつきの手袋は毎回持参することが望ましい。
実習費	２回目の授業時にまとめて徴収する。材料費として3,000円程度の予定。
その他	・安全に作業を行うために受講者数に制限を設ける。初回時には必ず出席すること。毎回、履修希望者が多く、受講できないことが多い。 ・汚れてもよい服装で参加すること。また安全面に配慮して、髪をまとめる、作業に適した靴を履く等、動きやすく作業しやすい服装で受講すること。 ・道具については特に用意する必要はないが、各自が使いやすいものを持参することも可能である。 ・授業計画は都合により変更することもある。

科目名称	彫刻基礎実習			授業コード	100U22040
担当教員	谷口　文保				
単位数	2.0	授業形態	実習	科目分類	芸術工学基礎
年次	1	開講年度	2024	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	履修制限あり
授業の目的と到達目標（学修成果）	授業の目的・目標： 実践を通して彫刻の素材や技法を理解し、立体表現の基礎的技術を身につける。
授業計画の概要	授業の概要： 素材は立体物の造形でよく使用され汎用性が高くどこでも手に入れやすい粘土やスタイロフォームを用いる。モチーフには、身の回りにあり手に入れやすい植物や日用品などの中から造形的に美しい形や量感を持つものを選び、実際に写実的な作品を制作することによって立体的な彫刻表現を学習する。またレリーフについては石膏による型取りなどを通して、その特色、用途、役割などの理解を深める。
授業計画	１：課題説明「仮面の制作」イメージのスケッチ ２：スケッチのイメージをもとに厚紙で仮面の骨組みを制作する ３：仮面の骨組みに新聞紙を貼りこむ ４：仮面に和紙を貼りこむ ５：仮面に彩色する ６：仮面の仕上げと講評 ７：課題説明「抽象彫刻の制作」イメージのスケッチ ８：スタイロフォームを削り、彫刻の芯を作る ９：彫刻の芯を石粉粘土で覆い、造形する 10：彫刻を研磨し、彩色する 11：彫刻の仕上げと講評 12：課題説明「モビールの制作」イメージのスケッチ 13：モビールの部品の制作 14：モビールの部品の彩色と組み立て 15：モビールの仕上げと講評
実務経験のある教員	担当教員は芸術家として造形作品を制作発表し、学校等で美術教育にも取り組んできた。また、地域住民参加によるアートワークショップやアートプロジェクトを多数実践してきた。
授業時間外学習	作品の構想や制作で、参考となる書籍や資料を参照する。
評価方法	提出作品を80%、授業態度や課題に取り組む姿勢を20%の割合で評価する。 3分の2以上の出席を評価対象とする。
指導方法	制作中では個別に助言や指導を行い、課題が終わるごとに講評会を行う。
使用テキスト	
参考ﾃｷｽﾄ・URL	
各自準備物	筆記具、スケッチブック、カッターナイフ、ハサミ、定規、絵具道具など
実習費	1,000円程度
その他	

科目名称	基礎表現演習A ①			授業コード	10004212
担当教員	さくまはな　　高　台泳、中山　玲佳				
単位数	4.0	授業形態	演習	科目分類	芸術工学基礎/基礎表現
年次	1	開講年度	2024	開講学期	前期
関連資格	教職、インテリアプランナー				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	その他参照
授業の目的と到達目標（学修成果）	授業の目的・目標： 幾何学的構成やそれを応用したデザインについて理解を深め、その表現技法を身につける。
授業計画の概要	授業の概要： 幾何学に関する幅広い知識を紹介し、実践的な技法、技術を習得する演習を実施する。デッサンや幾何学的造形等の芸術分野、デザインにおける発想法や工学的技術、建築やプロダクトなどのデザイン分野などに関連する授業を展開する。空間デザインの基本を「プロポーション（黄金比・白銀比）」「パターン」「シンメトリー」を中心にしてグループワークショップを通して徹底的に学ぶ。後半はそれらの要素のデザインへの応用、知覚とのインターフェイスを考えながら空間デザインを立案、グループで制作する。「幾何学的な構成」に基づいた世界共通のデザイン思考を身につける訓練を行う。
授業計画	１：芸術分野、デザインにおける幾何学的な表現　イントロダクション（さくま） ２：プロポーションとシンメトリー　白銀比・黄金比のデザイン（さくま） ３：パターンとタイリング　点・線・面の概念（さくま） ４：パターンとタイリングを使った平面作品の制作（さくま） ５：パターンとタイリングを使った平面作品の仕上げ・講評（さくま・中山） ６：オプ・アートⅠ　B.ライリーに学ぶモアレと干渉（中山） ７：オプ・アートⅡ　ヨハネス・イッテンの色彩論（中山） ８：オプティカルな色彩構成の制作（中山） ９：オプティカルな色彩構成の仕上げと講評（中山・高） 10：イメージの再構成と単純化①（高） 11：イメージの再構成と単純化②（高） 12：2つのイメージによる錯視レリーフの制作（高） 13：錯視レリーフの仕上げ・講評（高・さくま） 14：作品展示　展示空間・作品設営についての演習・実践（さくま・中山・高） 15：作品発表、講評会（さくま・中山・高）
実務経験のある教員	担当する全教員が、グラフックデザイナーあるいは美術作家として幾何学的デザイン実技あるいは幾何学的造形表現の作品制作の経験を有する。
授業時間外学習	指示した道具・材料類を必ず持参すること。上記の授業内容に書かれている各作家について調べておくこと。
評価方法	制作、プロセス、内容、提出などについて、総合的に評価します。
指導方法	適宜課す課題を制作してもらい、振り返りと講評を行う。14・15回目の授業では、作品の展示と全体的な総評を行う。
使用テキスト	適宜、プリント等を配布する。
参考ﾃｷｽﾄ・URL	『ジオメトリック・アート』工作舎 『模様の法則　幾何学模様に見る模様の形成』源流社 また、各回の講義で適宜資料を配布する。
各自準備物	配布した資料、各自で準備するよう指示を受けた道具・材料を必ず持参すること。
実習費	材料費を徴収します。
その他	受講者数に制限を設けるので初回の授業に必ず出席すること。(履修定員30名) なお、教職課程を履修している上級生を優先します。