

## ■ 専門科目

# 生産・工芸デザイン

---

## 生産・工芸プログラム

2025年度開講・選択・2単位

Product and Crafts Program

担当教員 森岡希世子、見明暢、田口史樹、友定聖雄、向井昌幸

---

### 授業の目的と到達目標（学修成果）

目的：ものづくりの歴史や技術を理解し、それらに即したフィールドワークを実施し作品の可能性を提案する。

主として工芸分野とプロダクトデザイン分野の基本的な制作手法を体験的に理解する。

目標：フィールドワークのまとめと制作物によりプレゼンテーションを行う。

### 授業計画の概要

本プログラムでは課題に応じた調査を行い、最終的に作品または企画案等を作成する。

本学大学院の特徴であるデザイン、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、応用する。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。

---

## インタラクションデザイン論

2025年度開講・選択・2単位

Theory of Interaction Design

担当教員 金箱淳一、永吉宏行

---

### 履修制限等

ディスカッションが可能な日本語能力を必要とする。（留学生）

### 授業の目的と到達目標（学修成果）

Human Computer Interaction(HCI) 分野を含め、テクノロジーを用いたアートやデザインに関する知識と技能の習得を目指す。「空間と身体」をキーワードに、バーチャル空間における身体の運用（アニメーション）や、3D スキャンの活用によるコンテンツを試作する中でツールを習得する。

### 授業計画の概要

人体3Dモデルを制作する手法としての全身スキャンシステム、3Dモデリングツールに始まるDCCツールの演習を通してバーチャル空間における人間の身体について考察する。授業後半では、作品表現を行う上で必要となるインタラクティブ技術を用いるためのプログラミング演習を行う。

---

## 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、蛭田直、三島一能、淡路谷朋子

---

### 授業の目的と到達目標（学修成果）

素材に実際に触り、対話することを通してより良いアイデアを生み出す手法を身につける。試作による検証・改善を繰り返す「プロトタイピング」を理解し、実践する。

### 授業計画の概要

さまざまな材料の特性や魅力を活かした造形・構成・意匠を持った立体作品を目指す。

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。