

■ 専門科目

生産・工芸デザイン

生産・工芸プログラム

前期・選択・2単位

Product and Crafts Program

担当教員 森岡希世子、向井昌幸、友定聖雄、見明暢、田口史樹

授業の目的と到達目標（学修成果）

工芸における伝統とは何か、それは現在の工芸にどのように受け継がれ影響を与えているのかを美術館や展覧会などを見学し理解する。さらにプロダクトデザインの現在や、制作現場を見学し、工芸との違いや、共通点、今後の課題などを体験的に理解する。

授業計画の概要

工芸の様々な分野において伝統的な技術や様式、さらに現在の革新的な表現方法などを数カ所の展覧会見学を行い考察し、理解を深める。さらにプロダクトデザインの現場を見学（あるいはワークショップ）を通じ、工芸との共通点や、差異、両者の横断的視点からの、今後のものづくりについての可能性を考える。

インタラクションデザイン論

後期・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

デイ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 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基礎知識を習得する。「空間と身体」をキーワードに、バーチャル空間上での身体運用（アニメーション）やそれを活用した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

実空間・バーチャル空間における人間の身体運用について検討する機会として、ボディトラッキングや blender 等のツール・技術の演習を行う。授業後半では、インタラクティブな作品制作を行う上で必要な技術を利用するためのプログラミングの演習を行う。

プロトタイプモデリング

2026年度開講・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、今西望

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。