

■生活デザイン学科 専門教育科目 授業概要

科目名	授業概要	担当者
デザイン概論	本講義は、デザイン史、ファッションデザイン、建築インテリアデザイン、ヴィジュアルデザインの分野について概説し、生活デザインの中における各専修の立ち位置を確認することを目的とする。美術およびデザインに関する歴史と現在のデザインを取り巻く様相について、各教員の専門領域に応じ、オムニバス形式で講義を行う。講義後、教員から示されるレポート、課題を、定められた期限までに提出する。	生活デザイン学科 全教員
色彩学	あらゆるデザイン領域において、色彩に関する知識と経験は造形能力と並んで必要不可欠な能力である。本授業では、色彩に関する物理的・心理的な特性や、色彩をめぐるさまざまな理論についての学習を行う。また、PCCS/マンセルシステム/オストワルトシステムなどのカラーシステムに関する学習をはじめとして、色によって生じる心理効果と視覚効果、混色の理論、配色技法、実社会における色彩計画の状況などについて理解を深めることによって、基本的かつ実践的なカラーコーディネート能力を習得することを目指す。	小川 直茂
基礎造形	本授業では、デザインに携わる上で欠かすことのできない基礎的な造形能力(造形理論・技術・造形感覚)の習得を目標に、アナログを主体としたデザインの専門用具を用いて演習を行う。造形表現の基本要素(形・色彩・構成)について単体で扱う基礎課題から始まり、演習後半では「平面充填からのメタモルフォーシス」など、複数の要素の組み合わせによる発展的な造形表現に取り組むことによって、造形能力をさまざまなデザイン制作の場面に応用するためのノウハウの習得を目指す。	小川 直茂
デッサン	私たちは、視覚において、世界を三次元(空間、立体)で把握しています。創造した視覚イメージを、第三者に、美しく、正確に伝達するために、建築など構造物を含めた風景デッサン、身の回りの静物・風景・人物デッサンを、三つの遠近法を理解しながら修得します。また、デッサンにおいて最も重要なことは、観察する事柄に対する動機(深さと美しさ)です。本学周辺の豊かな自然をスケッチしたり、過去の名作を鑑賞する事で、創造の心を学びます。	中風 明世
生活材料学	私達の身の回りの日常生活用品は、さまざまな素材を巧みに加工して利用され、さらに快適な生活ができるように発展が著しい。その素材は繊維、プラスチック、木材、金属など多岐にわたっている。この講義では、アパレル製品を始めインテリア製品にも多用されている繊維製品を中心に、材料の構造、固有性能、製造方法、利用分野などを解説する。また材料見本を実際に手にすることにより、各種糸、織物、編物、加工素材の質感、風合いを身近なものとしてとらえ、生活材料の適切で合理的な利用方法を理解する。	太田 幸一
ファッションデザイン論	ファッションデザインとは、ファッションデザインにおける意義・重要性・役割、さらに、影響を考察する。人と衣服、ファッションの関わりをデザインの視点から研究し、時代の変遷とともに変容していったデザインの特徴やデザイン価値を理解する。また、展覧会などを視察し、アートや工芸デザインとの関連や、現在におけるファッションデザインの多様性と可能性を学ぶ。(美術展等の開催時期により授業計画が移動する可能性がある)	中谷 友机子
建築・インテリア概論	生活環境の基盤となる建築とは何か、建築家とは何かを考え、家具からインテリア、庭を含めた空間のあり方について考える。建築・インテリアの歴史を学び、現在に至る変遷を理解する。用途別にみた建築の種類を整理し、建築が供給されるシステムから社会的にみた建築を位置づける。家具の種類や素材、構成を紹介し、建築とインテリア、家具との関わりを考える。	加藤 祥子
インテリアデザイン論	人間が主に生活の場とする室内空間を、生活する人間の立場で捉え、計画する。インテリアという概念が発生、成立した歴史を学ぶ。また、インテリアは多様な構成要素が相互に関連し合った集合体であり、各要素を理解し、インテリアを計画するための知識を修得する。人間の立場から室内空間のあり方を考える。講義の後半では、インテリアの設備である照明の計画・制作を演習する。	加藤 祥子
美術・デザイン史	古代から現代までの美術・デザインの歴史について学ぶ。本講義では時系列の流れで、各時代の様式や作家・デザイナーについて、実例の作品紹介・解説をしながら学ぶ。美術・デザインの発展・変遷の流れと、社会との関係性を理解することを通して、今後の制作における発想と理解とに役立てることを目的とする。	坂本 牧葉
メディアデザイン論	メディアデザインとは、画像・映像・サウンド・テキスト・通信・アート・本など様々なジャンルのプラットフォームを横断させながら創り上げていくデザイン表現手法である。現代にみられるこのメディアについて、その役割と仕組みを、事例を通して考察していく。また、メディアデザインと密接に関係しており、社会において重大な役割を果たすマルチメディア・デバイスやIoT (Internet of Things) について理解し、マルチメディア検定の資格取得を目指す。	奥村 和則
ファッションデザイン画 I	デザインの基礎を学び、衣服のディテールや素材など、それぞれの目的に合った表現法を習得する。顔・プロポーション・着装描写・画材の特性研究を経て、作品制作を行う。各種コンテストは、自由参加であるが、靴・ファッション雑貨など小物にて、全員参加あり。	北野 淳子
ファッションデザイン画 II	ファッショントレンド情報の理解と基礎知識を学び、企業で実践的なデザイン画であるハンガーイラストの表現法やシーズントレンドと素材感を正確に表現する方法を習得する。各種コンテストへ積極的に参加させる。	北野 淳子
ファッションデザイン演習	ファッションデザインの発想法を習得し、それに基づきファッションデザインの表現力を養う。ファッションデザインを行う上での必要な知識を得ると同時に、色彩学、材料学、造形演習、服飾文化史、美術・デザイン史などで学んだ知識をリンクさせて、アイデアソースを収集しファッションデザインに応用していく方法や、デザインの展開方法を学ぶ。(美術展見学や学外セミナー受講のため、授業計画が移動することがある)	中谷 友机子
ファッション造形論	デザインの発想から、パターンメイキング、縫製加工、着装までの、アパレル(衣服)の設計・生産の過程の中で、人体形態とパターンに関する基礎知識、パターンとデザイン、デザインと素材選択および素材に適した縫製方法(使用機器、技術)についての専門知識を習得する。さらにアパレル生産の基礎知識の習得をとおして、生活者やアパレル生産者に有益な、美しく快適な着心地を与えるアパレルの本質と合理的な衣生活の実現に向けての、アパレルに関する科学的理解と知識を深める。	柴田 佐和子
ファッション造形演習 I	ベーシックドレスの製作を通して各自の体型を把握するとともに、各自の身体にフィットする原型を作成する。また、その原型を使って、ブラウス制作する。制作では、ファーストパターンの製図の後、工業パターンを用い、綿素材を用いた基本的なデザインのシャツプラウスを縫製し、パターン展開、綿素材の扱い方、合理的な縫製技術を習得する。また、素材名称を覚え、素材選定と扱い方、素材に適した縫製技法の選択と、身体とパターンについての理解を深める。	村上 真知子
ファッション造形演習 II	基本のタイトスカートのパターンメイキングを通して、人体下半身体型の特徴を把握するとともに、身体にフィットする原型を作成する。また、羊毛素材を用い、その扱い方を理解するとともに、裏地の必要性と扱い方を習得する。スカートは、工業パターンを作成し、スカートの構造、パターン展開、羊毛素材と裏地の縫製について学ぶとともに、素材名称の理解、選定と扱い方、合理的な縫製技術の基礎を習得する。また、尾州テキスタイルについて、学外での研修(製織工場、染色・仕上げ工場の見学)も併せて実施する。	村上 真知子

■生活デザイン学科 専門教育科目 授業概要

科目名	授業概要	担当者
ファッション造形演習Ⅲ	ファッション造形演習Ⅰ、Ⅱで習得した基本技術を深めより高度なデザイン表現をするために、造形技法として多くの要素を持つテラードジャケットを取り上げ、パターンメイキングから縫製のプロセスについて習得する。デザインと素材、パターンの関係を、演習を通して習得するとともに、造形表現能力を高める。縫製方法として、合理的な工業生産の手法を取り入れる。また、パターンメイキング力を高めるため、3面構成と4面構成のパターンメイキングを行い、いずれか1点を縫製する。	村上 真知子
ファッション造形演習Ⅳ	創作的作品の制作：オリジナルデザインの衣服の制作。高度な縫製技法を用いる、高級素材による制作、平面構成の基本となる浴衣(和服)の制作など、2年間の造形演習のまとめとして、発展的な内容で制作を進める。また、卒業研究の作品制作上の問題解決をはかる。授業計画では、浴衣制作の場合についての進行計画を示す。	村上 真知子
パターンメイキング論	人体の形態とパターンの関係、フラットパターンメイキングの技法、マニピュレーション、グレーディングの方法を習得し、人体形態や運動量への適合性、素材にふさわしいデザイン線やゆりの設定、プロダクトパターンの作成等、デザインイメージを的確に表現できる能力を身につける。また、ハンガーイラストとパターン、立体を対比させ正確な表現ができる能力を身につける。パターンメイキング術検定3級、2級の取得を目指す(6月3日筆記試験、9月実技試験)。	村上 真知子
CADパターンメイキング演習	アパレルCADの使い方を習得する。また同ソフトを使って、上衣、ボトムスの製図と展開方法、各種衣服アイテムのパターンメイキングを習得する。また、フラットパターンメイキングの技法、工業パターンの作成、マーキングの方法を習得し、アパレル製造において不可欠となっているCADによるパターンメイキングの技能を身につける。また立体裁断で作成したパターンのデータ化、デザイン画のデータ化、縫製仕様書作成についても学ぶ。	村上 真知子
ドレーピングⅠ(基礎)	ドレーピング(立体裁断)とは、さまざまな種類の人台を使用して、直接布を当てて形を作り、デザインを表現する方法である。ドレーピングは、着心地の良い、機能性の伴ったパターンを作ることが目的なので、人体の特性と衣服の関連を学び、構造原理を理解することが大切である。色々なアイテムやディテールの演習を通して、基本方法を習得し、よいパターンメイキングとクリエーションのステップにつなげる。また、日本ファッション教育振興会パターンメイキング技術検定3級取得するための技術を身につける。	堀田 悦子
ドレーピングⅡ(応用)	ドレーピングⅠで学んだ基礎をもとに、立体的見地と平面構成の理論を踏まえ、視覚で判断する力に磨きをかける。ドレーピングを繰り返して、パターンチェックをし、分析することで構造原理の理解が深まる。布目の読み取り、シルエットの構成、フォルム フィット感、バランス感覚を育みながら、デザインを表現できる技術を習得する。また、日本ファッション教育振興会パターンメイキング技術検定2級、3級取得に必要な技術を身につける。	堀田 悦子
材料管理学	私達の身の周りの日常生活用品のほとんどは、使用することによる汚れの付着、洗浄、仕上げ、保管のくり返して利用され、汚損、変形、変色、脆化すると破棄される。各種材料が有する当初の良好な性能を長期間維持していくためには、材料の組成、性質を良く知って、適正な管理をしなければならない。私達の衣生活、住生活を飾る繊維製品を中心に、その適正な管理について科学的に学び、機能的、合理的な材料の利用方法を修得する。	太田 幸一
テキスタイル素材演習	生活材料学で学んだ内容を基礎にして、身近なテキスタイル素材(織物)の様々な基本的物理性能を、JIS(日本工業規格)に準じて測定する。さらに、その測定値を様々な角度から比較検討して考察し、測定された性能が衣生活の中でどのように生かされ、利用されているかを考える。繊維の種類やその特性、布の種類やその特性を知り、テキスタイル素材の合理的、機能的利用の指針を得るための実験的演習。	太田 幸一
テキスタイル染色演習	我々の身近な繊維製品は、さまざまな染色加工技術により製造されている。また、日常行っている衣服の管理にも基本となる理論や適切な技術が応用されている。材料管理学ではこれらの基礎となる理論や技術を講義してきたが、本演習では、材料管理学の講義内容に基づいて、アパレル素材の染色・加工特性、堅牢度試験方法や界面活性剤の性質、洗剤の洗浄力などの演習を行う。この演習を通して、アパレル製品に必要とされる性能や被服管理に対する実践性の伴った知識として理解を深める。	太田 幸一 柴田 佐和子
ファッションビジネス論	ファッションビジネスは、消費者ライフスタイルのニーズやウオウツを素早く見極めて、魅力的・創造的・機能的・合理的な要素を付加して、さらに、魅力的商品を製作し、消費者に提供する最先端のビジネスである。つまり、ファッション生活を楽しむ消費者のためのビジネスである。現在ファッションは「衣・食・住」などの広範囲に定義づけられているが、生活文化提案型産業の主流であるアパレルファッションを中心に基礎知識を習得する。ファッション産業とは何か。流通の特性は何か。ファッションビジネスの基礎知識を認識する。	中谷 友机子
ファッションマーケティング	ファッション産業が多様化する現在において、ファッション企業(供給側)は消費者(需要側)に対して、より明確な商品戦略が重要となっている。つまり、消費者のニーズ(欲求)を徹底的に分析し、消費者が共感できる魅力的な商品をいかに提供できるかということである。市場調査や定点観測、ターゲットのマーケット動向の分析、ライフスタイル調査など、マーケティングのプロセスを習得し、さらに、ブランド戦略へ発展させる能力を身につける。基本マーケティング用語(小テストを実施)を理解し、学生各自のマーケティング企画書を作成する。	中谷 友机子
アパレルマーチャンダイジング	アパレルにおける情報収集や分析(マーケティング)から具体的な商品企画(マーチャンダイジング)、さらに、販売促進(プロモーション)など、一貫的な商品化プロセスを学生各自の演習をおこなって理解する。商品企画においての重要なコンセプト(概念)を把握し、明確なターゲットによる商品企画提案、また、アイテム(品目)・カラー・スタイル・コーディネートなどの構成、さらに、販売計画まで含めたブランド戦略を習得する。アパレルファッションのオリジナルブランドマップ作成とプレゼンテーション力を身につける。	中谷 友机子
ファッション販売論	ファッション産業の発展とともに、ファッション販売の業態や職種も大きく進化していった。現在、個性化や多様化するファッションビジネスにおいて、ファッション販売は、高度な知識や技術を必要とされる、評価の高い専門職である。つまり、プロフェッショナルな職種として重要な役割を果たしている。ファッション販売の専門的な基礎知識・技術・役割などを修得し、さらに、情報収集の重要性、商品知識や管理、また、ショップ経営に求められる販売促進のプロセスや店舗運営など、必要なスキルを認識する。講義中心だが、一部プロモーション立案の演習やリサーチ課題を取り入れ、認識を深めていく。	中谷 友机子
服飾文化史	西洋服飾文化を中心に、衣服の起源から人類の進化と共に変化してきた衣服の歴史をたどり、今日のファッションが形成されるまでの変遷を把握することを目的とする。各時代の生活様式や社会的背景をふまえて、衣服がどのように変化していくかを学ぶ。また、過去の服飾文化・デザインを知ることで、新しい創造やデザイン発想を生み出すための知識を深める。	柴田 佐和子
消費科学	消費科学は、日常生活に関するモノとサービスの生産、流通、消費について、その実態を明らかにするとともに、これらを生活の豊かさに結びつけることを考える科学である。身の回りにあふれる様々な日常生活製品の品質やその管理に関することや、消費者行動について詳しく知ることは、モノを生産する立場からも、消費する立場からも大変重要なことである。この講義では日常生活の中で特に繊維製品の消費科学について、消費者保護の観点から解説する。	太田 幸一
建築・インテリア基礎製図	建築分野では、自ら設計した平面や空間イメージを他者に伝えるため、平面図形や立体図形を正確に図示できることが重要である。本演習では、建築・インテリア設計演習Ⅰ、ⅡおよびⅢを履修する上で必要な製図法の基本知識を理解し、図面模写等を通じてその技術を修得することを目的とする。本演習では、建築物の平面図、立面図、断面図および矩計図に関する講義と演習、名建築の模型制作を行う。併せて模型写真によるプレゼンテーションも演習する。	加藤 祥子

■生活デザイン学科 専門教育科目 授業概要

科目名	授業概要	担当者
住生活論	生活の拠点となる住まいは、様々な気候、文化、あるいは社会的背景の上に成立する。そして、良き設計者はそれを深く理解した上で、豊かな空間を形として作り上げる。本講義では、住生活の背景にある事象を住宅設計との関わりにおいて説明し、豊かな住空間を実現するための実践的な考え方を身につける。	臼井 直之
建築法規	建築基準法は、国民の生命、健康および財産の保護を図り、公共の福祉の増進に資することを目的とし、建築物の敷地、構造、設備および用途に関する最低の基準を、定めている。本講義では、その法律の果たす役割を理解し、安全で住みよいまちづくりのために、建築物がどうあるべきかを考えながら、建築基準法および建築関係法令を学習する。	伊藤 篤志
一般構造	本講義は、建築物の骨組みとなる建築構造に関する基礎的な知識を施工等を含めた幅広い見地から理解することを目的とする。建築物の全般を知るには、その骨組みや仕上げの構造を理解することが重要であり、また、建築材料の特性を知ることによって、より深く理解することが可能となる。本講義では、建築材料の特性に加えその施工法も組入れることにより、建築物に関するより幅広い知識を習得する。なお、構造分野で用いられる独特な用語・名称は、理解し易いよう極力図を用いて講義を行う。	服部 宏己
構造力学	本講義は、建築構造物の安全性を確保するための基本となる構造力学について、その基礎知識を習得することを目的とする。建築構造物の安全性は構造設計により確認されるが、構造力学は、その数値的根拠のベースとなり建築分野において非常に重要な学問である。本講義では、建築構造の概念、実務で扱われる構造設計の概要を理解し、次いで、構造力学の考え方の基礎を学ぶ。なお、本講義においては、極力分かりやすくするため、概念的な図を多用し、構造力学の本質的な意味の理解を深めることを念頭に置く。	服部 宏己
施工と生産システム演習	建築物の生産システムのしくみとそれを取り巻く社会とのかかわりを知り、建築物の着工から完成にいたる施工管理の基本的な技術とを学ぶ。建築施工の目的と役割及びその社会的責任や安全性について、建築基準法や労働安全衛生法など法律の理解を図るとともに、建築物生産のありかたやものづくりの大切さを学び、社会に役立つ知識を習得する。	梅田 正人
建築環境学	建築環境学の目的は、望ましい室内環境を形成するための物理的・生理的・心理的な知見を整理・統合し、建築計画に役立てることである。最近では、建築が都市や地球環境に及ぼす影響が目目され、ヒートアイランド現象や地球温暖化の対策としての建築のあり方にも大きな関心が持たれている。本講義では、環境要素である光、熱、空気、音に関して解説し、建築物によってどのように室内環境が形成されるかを学び、人や環境にとって望ましい室内環境を形成する建築物のあり方について考える。	加藤 祥子
建築設備学	建築設備とは、建築物に設ける給排水設備や冷暖房設備、換気設備、電気設備などを指し、現代の建築物にとって不可欠なものである。建築設備は、人々の利便性・快適性の追求の中で生まれ、近現代に休息に発展・普及した。一方、この発展の過程は、エネルギー使用の増大と地球・都市の環境悪化の過程でもあり、環境保全に配慮した技術が求められている。建築設備が果たす役割を把握し、快適な室内環境を実現するための建築デザインのあり方を考える。	加藤 祥子
建築・インテリア設計演習Ⅰ	はじめての建築設計をおこなうにあたって、敷地の見方、情報の集め方、敷地模型の作り方、設計の方法を、ステップを踏んで学び、楽しく身につけます。対象として、「わたし」のための建物を考えます。前半は将来わたしのオフィスが入る、まちビルの設計、後半は「わたしの家」の設計をします。課題3では、設計演習3と連動し、1、2年生が同じ課題を即日で行います。	畑中 久美子 臼井 直之
建築・インテリア設計演習Ⅱ	本演習では、設計演習Ⅰで学んだ設計手法を基に、「みんな」のための建物の計画を行います。課題1は、岐阜市にある、活用がなされなくなった歴史的建築物を調査した上で、活用方法を検討し、リノベーション案を計画します。課題2では、大学の近くに市立図書館を構想し、設計をします。	畑中 久美子 臼井 直之
建築・インテリア設計演習Ⅲ	本演習は設計演習の総仕上げとして、自由に課題を設定することから、リサーチ、建物の設計、プレゼンテーションまでを、時間をかけて行うものである。設計演習Ⅰ・Ⅱで学んだ「わたし」や「みんな」の建物をつくる手法を更に発展させ、より社会と結びついた建物の設計方法を習得する。また、講義の最後の4回では、身近な街への具体的な提案を考えることで、設計の力が社会を変える可能性を持つことを体感する。	庵原 義隆
空間デザイン演習	空間デザイン演習では、CADで製図したデータや、撮影した画像を用いて、建築やインテリア設計のプレゼンテーションに必要な方法を、Adobeのフォトショップおよび、イラストレーターを使用しながら習得する。前半で基礎的なテクニックを習得、建築・インテリア設計演習Ⅱと連動し、設計中の建物のプレゼンテーションをこの演習にて実践的に行う。	畑中 久美子
建築計画論	世の中にはさまざまな建築がある。建築計画は、それらを体系的に捉え、設計する際の思考の助けとなるものである。建築物を設計する際の考え方や用途ごとの特徴を学ぶ事は、知識が増える喜びのほか、身近にある建築空間に対して新たな発見をもたらす。本講義では、建築計画の基本的な概念・知識を、計画の実例と結びつけながら学んでゆく。	臼井 直之
測量実習	デザイン設計に必要な測量理論と、実習による基本的測量技術を習得する。	今井 正樹
建築・インテリアCAD演習	本講義は、CADの基本的な知識・技術を習得することを目的とする。この演習では、CADの概要を理解し、実務において汎用的に使用されているCADソフト:AutoCADを用いて、その基本操作を学習する。また、一般的な木造の戸建住宅を作曲することにより、実務に対応したCADの製図技法および建築製図の表現方法を習得するとともに、建築図面を通して立体的な観念を身につける。	服部 宏己
建築材料学	本講義は、建築物で扱われている建築材料の種類や性質・機能性について、その基礎知識を体系的に理解することを目的とする。建築材料は、安全で機能的でありかつ意匠的にも優れた建築空間を創り出すために、様々な材料と部材が組み合わせられている。これらの建築材料を選定するには、その物理的・化学的特性に加え、規格・寸法などの知識が必要となる。本講義では、建築材料の実物や現実的な図を多用することによりその理解を深める。	服部 宏己
西洋建築史	建築の成立と発展過程の歴史を社会や生活と求められる時代の空間、自然環境、外部との関係を通して理解する。本講義では、西洋における各時代の建築意匠に注目し、建築の歴史的変遷の流れを把握することを目的とする。古代から近世への足取りについて、社会的背景をふまえて、建築の意匠と技術を、実例を通して学ぶ。また、産業革命以降の新芸術運動とモダニズム建築の成立およびその思想について学ぶ。西洋各地における、各時代の建築文化の特色と独自性を理解する。	加藤 祥子

■生活デザイン学科 専門教育科目 授業概要

科目名	授業概要	担当者
日本建築史	建築の成立と発展過程の歴史を社会や生活と求められる時代の空間、自然環境、外部との関係を通して理解する。本講義では、日本建築史を中心に、各時代の建築意匠に注目し、建築の歴史の変遷の流れを把握することを目的とする。また、座学で学んだことを、実物をとらえて確認するため、近隣の日本建築の見学へ回数赴く。	畑中 久美子
構造力学演習	本講義は、構造力学で学んだ知識に関連した各種の構造実験を行い、構造力学等で学習した建築構造に関する基礎的な理論と実現象との整合を確かめることにより、その理解を深めることを目的とする。構造力学の講義では、建築構造物の安全性を確保するための基礎知識を概念的および数値的に習得するが、本講義では、構造実験によって得られた結果と既に修得した計算方法から得られた計算値を比較検証し、体験的に実感することによって、その理解を更に深めるものである。	服部 宏己
構造計画	本講義は、建築物の構造計画および構造設計の基本的な知識・考え方を習得することを目的とする。安全な建築物を設計する上では、構造種別に対応した部材・スパン等の常識的な寸法の知識に加え、その設計法を理解することが重要である。本講義では、構造設計の流れを把握すると共に、構造力学で学習した知識を更に発展させ、構造部材の設計法の基礎を習得し、建築構造に関する計画・設計の本質を理解する。また、構造設計を試みることにより、構造材料の特性やその役割について更に理解を深める。	服部 宏己
インテリアディスプレイデザイン	本演習では、パースベクトルの作図および模型制作を通して、建築物の内観および外観の二次元および三次元の表現方法を修得する。また、小さな空間提案を行うことにより、身体スケール感覚を養う。前半は、一点透視図、二点透視図および展開図の書き方を修得する。後半に極小店舗「ゆめのお店」の計画、インテリアディスプレイの提案を行い、模型および前半に習得したパースや図面表現を用いてプレゼンテーションを行う。一連の演習によってインテリアディスプレイに対する見識を増やし、計画力を磨く。	加藤 祥子
発想トレーニング	優れたデザインを生み出すには発想力が不可欠であり、また、デザインプロセスのあらゆる局面でも求められている。柔軟に発想する能力は、新しいコンセプトやデザインを生み出し、その価値を創造している。本講義では様々な発想方法を学び、演習を通して基本となる技法を体得して、発想力の活性化と実践に役立つ発想法の習得を目指す。	奥村 和則
CG演習	本講義では、印刷(DTP)およびWeb用グラフィックを作成するための業界標準アプリケーションソフト、Adobe PhotoshopとIllustratorの基本操作、および、デジタルデザインの基礎的な技術や知識の習得を目指す。この2つのアプリケーションソフトを通じ、ベクター画像とラスター画像の特性を理解し、コンピュータによる二次元表現を行う際に、必要な能力を身につけ、今後の専門科目に繋げていく。	奥村 和則
映像機器論	科学技術の進歩により、情報メディア機器はより我々の身近なものとなってきている。情報メディア機器の一般化は、我々の映像撮影に対する敷居を低くし、手軽に高画質な映像を撮影し楽しめるようにもなった。この映像機器論では映像撮影機器の基本である一眼レフカメラとビデオカメラを通じて、機器の機構、性能及び撮影の基本と編集を理解してもらうことを目的とする。日常生活における映像撮影においても、講義を通じて得られた技術、知識を活かしより良い映像表現ができるような人材の育成を目指す。	砂田 治弥
映像表現論	アニメーション表現は今日の広告媒体やデジタルコンテンツにおいて、ユーザの興味を惹き、情報伝達に優れた表現手段として知られる。本講義では、連続した平面表現を通じたアニメーション表現の習得を目的とする。講義では、まずアニメーション表現の基本的な手法や考え方を学ぶ。その後、平面的、立体的、背景を含めた動きを段階的に演習によって学ぶ。その後、2つのストップモーションアニメの制作への取り組みを通して、総合的な応用技術を身につける。	坂本 牧葉
グラフィックデザインⅠ	グラフィックデザインとは、情報を伝達する手段として、文字、画像、色などを視覚的に構成することです。文字はグラフィックデザインの最も基本的な要素のひとつであり、文字を的確にかつ美しく構成することをタイポグラフィと言います。この講義では文字を観察し、文字を書き、文字を作ります。それらの演習を通してグラフィックデザインとは何かを考え、文字を使いたい様々な表現とタイポグラフィの基礎を学びます。	井口 仁長
グラフィックデザインⅡ	文字が発明される以前、その時代に生きる人は絵や図や記号といった図象を使いコミュニケーションしていました。現代に生きる私達もピクトグラムと呼ばれる絵文字や、サインと呼ばれる視覚記号に囲まれて生活しています。この講義では生活の中にある様々な物事を、文字以外の図象で表現することの重要性を考え、そして実際に制作しながら、グラフィックデザインの基礎と、言葉や言語に頼らず内容の伝達を直感的に行うための表現の仕方学びます。	井口 仁長
グラフィックデザインⅢ	本授業では、グラフィックデザイン領域の実践的内容として、ポスターデザイン、インフォグラフィック、パッケージデザインなど実社会でのデザイン現場に即したテーマを設定し、作品の制作を行う。コンセプト立案やスケッチ、フィニッシュワークなどデザインに関する基本的な能力の習得はもちろんのこと、一つのデザインプロジェクトを通じて発想から表現、訴求までの一連の手順を体感・理解することで、デザインの社会における役割への理解を深め、総合的なデザイン能力の向上を目指す。	小川 直茂
グラフィックデザインⅣ	本授業では、グラフィックデザイン領域の専門教育科目の総仕上げとして、包括的コンセプトの元に多様なデザイン成果物を取り扱うディレクション型デザインプロジェクトをテーマに設定して、作品の制作に取り組む。学生個々のデザイン能力の向上はもとより、チーム体制でのデザインワークの実施を通じて、プロジェクト遂行にあたって必要なコミュニケーション能力や、チームにおける各々の役割に応じたワークマネジメント能力、チーム運営能力の習得までを視野に入れている。	小川 直茂
イラストレーションⅠ	『イラストレーション』はその意味するところを、あたかも光をあてるかのような明確さで一瞬のうちに伝達することのできる非言語コミュニケーション手段である。言語表現が困難なものや、本来は見えない事柄も視覚表現することによって、その意味を可視化して伝えることができる。本講義では、演習形式によってデフォルムや比喩といったイラストレーション制作における基本的な知識と技術を習得する。	坂本 牧葉
イラストレーションⅡ	人間の持つコミュニケーション手法の中で、最も非言語的なもの一つとしてイラストレーションが挙げられる。「百聞は一見に如かず」の格言どおり、イラストレーションは言語では伝達が困難な情報を効果的に伝えることができ、その情報伝達能力は書籍をはじめとした紙媒体、映像、Webなどさまざまなメディアで活用されている。本授業では、実社会におけるさまざまな用途に応じたイラスト表現(キャラクターデザイン、挿絵、ユーモア表現など)について、課題制作を通して実践的な能力を修得する。	小川 直茂
絵本・イラストレーション	言語コミュニケーションの手段であるイラストレーション表現を、文章や連続性などによる効果を含めた絵本の形態へ展開する。絵本はその巧みな視覚表現によって、年齢を問わずさまざまなユーザに受け入れられやすく、ストーリーや素材などによって、多様な魅力的な表現することが可能である。絵本の制作を通して、他者への伝わりやすさ、ストーリーの面白さ、素材性を考慮した視覚コミュニケーションを学ぶ。	坂本 牧葉
コミュニケーションデザイン論Ⅰ	メディアは多様かつ大容量へと変化し、ものごとの情報を「探し・まとめ・伝える」ことは一般的になっているが、多くの情報受益者は、より効果的な情報発信を求めようになっている。本授業では、効果的な情報収集からその伝達・表現方法を、2年前期に行う「コミュニケーションデザイン論Ⅱ」と一貫して展開していく。特にヴィジュアルプレゼンテーションを重視し、コピー・イメージの作成方法から、取材や調査を伴う客観的事実の論述まで、視覚的に訴求力を高められるように展開していく。	小川 直茂

■生活デザイン学科 専門教育科目 授業概要

科目名	授業概要	担当者
コミュニケーションデザイン論Ⅱ	メディアは多様かつ大容量へと変化し、もの・ことの情報を「探し・まとめ・伝える」ことは一般的になってきているが、多くの情報受益者は、より効果的な情報発信を求めようになっている。本講義では、効果的な情報収集からその伝達・表現方法を、1年後期に行う「コミュニケーションデザイン論Ⅰ」と一貫して展開していく。特に、ヴィジュアルプレゼンテーションを重視し、コピー・イメージの作成方法から、取材や調査を伴う客観的事実の論述まで、視覚的に訴求力を高められるように展開していく。	奥村 和則
DTP演習	Adobe社によるPostscriptの開発や、WYSIWYG(モニター画面と同じものが印刷される)技術が確立され、印刷技術のデジタル化が始まった。現在では従来行程に変わってグラフィックソフト、画像編集ソフト、レイアウトソフトの三つを用いたDTP(Desk Top Publishing)が印刷の主流になってきている。本講義では、コンピュータを使って作品を制作・編集することにより、DTPの知識と技術を習得することを目的とする。	奥村 和則
Webデザイン	ウェブページ、あるいはウェブサイトのデザインでは、利用者が容易に情報を得ることができるように情報を整理・構築するだけでなく、見た目にも美しく、かつ心地の良い体験を与えることが求められます。この授業では、ウェブページやウェブサイトをデザインするための基本となる技術や知識の習得を目標に、利用者を導くグラフィックスの作成や、直感的で使いやすいユーザーインターフェースの設計を、講義と演習を通じて学びます。	井口 仁長
情報デザイン論	Webサイト構築に必要な基礎知識と技術について学ぶ。はじめにサイト構築の流れやコンセプトメイキングなどについて講義し、ペーパーテストを行う。つづいて、主に演習を通してHtml、CSS、サイト構築に必要な画像処理などの基礎知識・技術について習得する。さらに知的財産権をはじめとする、情報を扱う上で必要な知識やマラルについても学び、Webデザイナー検定(ペーシック)の資格取得を目指す。	坂本 牧葉
デジタルデザイン表現	デジタルデバイスを用いて、実践的なデザイン制作を行っていく上で、自分自身の表現力と他者への伝達力の向上を計らなければならない。本講義では、技術や知識の習得だけでなく、デザイン業界で必要とされる柔軟な思考とレスポンスの向上を目指す。前半はクリエイティブテスト形式を用いて、短時間型の課題を数多く行い、後半はデザイン現場で行われている制作方法と同一条件で、全15段の新聞広告の制作を行う。	奥村 和則
課題研究	生活デザイン学科の各教員に少人数の学生を配属し、教員の指導のもとで関心のあるテーマについて、研究、制作、発表、または専門にかかわる文献や外書の輪読などを行う。教員の専門分野についてガイダンスを行った後、受講者の希望と教員との相談をもとに、配属研究室を決める。1年前期の履修科目の成績で配属研究室を調整することがある。	生活デザイン学科 教員
生活環境学	衣服によって形成される「衣環境」や、住居によって形成される「住環境」は、人間を取り巻く自然、人工、社会、情報といった様々な環境と深く関わり、一番身近な個環境と位置づけられる。間が生活する時には、人体生理、温熱環境条件、衣服気候、保温効果、室内気候、安全性など、人間を中心とした周囲環境との関係を理解することが重要である。日常生活の様々な場面における、健康で快適な生活環境のあり方を、人間の「第二の皮膚」といわれる衣環境を重点に、人間の側から考える。	太田 幸一
テキスタイルデザイン	生活材料としての繊維製品には、織物、編物、レース、皮革等があり、広い意味でのテキスタイルデザインは、糸の種類や色、布の柄組織やパターン、布の染色図案を考えて、布地全体のデザインをすることである。しかし、本来のテキスタイルデザインとは、織物の意匠・図案のことで、織柄デザインを意味する。テキスタイルデザインでは、織物のたて糸、よこ糸の使い方による織柄や、さまざまな組織の変化による織柄の基本について組織図を描いて修得するとともに、ミニチュア織機で小作品の制作を行う。	太田 幸一
地域・環境デザイン論	普段私たちが使う建物と、地域に視点を置き、低炭素都市をめざすまちづくりと、建築・都市空間のユニバーサルデザインについて学びます。この講義は、2コマ連続で、大学の外に出て見学や、フィールドワークをすることもあります。実際のまちや建物を観察し、お互いの考えや意見を紹介し合うことで、他者の視点に気づき、理解を深めます。デザインの視点から、身の回りの環境から、公共空間、まち・地域、様々なスケールのへの視点を養うことも、目標としています。	畑中 久美子
生活造形演習	本演習では、木を用いた手仕事で作ることができる生活道具に焦点を当て、デザインと製作を行う。対象物として、木のスプーンを取り扱う。事例収集、材料への理解、デザイン、制作、対象者の要望に応えるフィードバック、プレゼンテーションを通して、基礎知識とデザイン技術を習得する。学内での演習のほか、集中講義として、岐阜大学位山演習林にて合宿を行なう。演習林のフィールドワークをおこない、立ち木の様子、枝や葉を観察しながら、素材の理解を深める。木材として手元に届く迄に、どのようなプロセスを経ているのか、林業と木材流通も理解する。	畑中 久美子
広告デザイン論	世の中には様々な広告デザインがあふれています。これら広告デザインにはいろいろな意味が隠されています。本講義では、そんな広告デザインの意味と役割について「ひもといひいきます。広告デザインへの理解を深めることによって、デザインは“つなげる”ものだとより強く実感できます。実務の現場において、デザインとはクライアントの思いを汲み取る事がとても重要です。クライアントの思いをデザインにする過程において、何が必要かを事例紹介とワークショップを通じて、双方向のコミュニケーションを行うことで、学習してもらいます。	折戸 加奈子
卒業研究	生活デザイン学科で習得する知識、技術を生かして、総合的に研究、制作に取り組む。1年次、12月に開催される2年生の卒業研究発表会・展示会で、研究発表や制作作品を聴講または見学し、1月に研究室の希望調査書を提出する。研究室ごとの人数を調整後、所属研究室を決定する。2年次進級後、各自の配属研究室で、担当教員と相談の上研究テーマを設定し、年間を通じて研究活動、制作活動を行う。1年次全期の科目の成績で配属先を調整することがある。	生活デザイン学科 教員
インターンシップ	それぞれの専門分野に応じた企業、または将来の職業に関連した企業で、一定期間企業研修を受ける。企業人としての実務を体験することによって職業意識を高めるとともに、企業・職種とのマッチングを見極める機会とする。さらに、企業研修をとおして、学ぶことの意味を問い直して学習意欲の向上に結びつける。長期休暇を利用した研修が望ましい。	村上 真知子