

デザイン計画概論	講義	選択	2 単位
科目類：共通基礎		開設時期：1 年後期	
担当教員	渡邊 有一		
履修上の注意	講義内容の理解を促すために演習を行う。 演習は宿題を前提とするので、作業量が多くなる。 毎回ワークシートを提出してもらい、提出者を出席とする。		
授業概要	一人よがりにならず、生活者に望まれかつ喜んでもらえるデザインを生み出すためには、何をどのように進めていけば良いのか、その考え方と実際のやり方について講義と演習を行う。私たちは、工芸品、家電製品、家具・インテリア用品、住宅、店舗、パッケージ、パンフレット等、デザインされた物や情報や環境に囲まれている。それらは、一体どのようなプロセスや方法（デザイン計画）で作られているのか。様々な事例紹介を交えた講義を通して、デザイン計画の意義と立案手法の基礎を学ぶ。理解を深めるために、授業中にデザイン計画の立案演習を行う。演習は秋田市内の特定エリア等を想定して、全体計画、店舗・施設計画、商品計画等の概略を立案する。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業ガイダンス・デザイン計画のテーマ探索（学生個人の内面から）</li> <li>2 デザイン計画のテーマ探索（歴史または関係者の視点から）</li> <li>3 デザイン計画のテーマ探索（生活者の視点から）</li> <li>4 デザイン計画のテーマ探索（市場動向の視点から）</li> <li>5 デザイン計画のテーマ探索（支援事業の視点から）</li> <li>6 デザイン計画のテーマ設定</li> <li>7 全体計画のアイデア展開</li> <li>8 店舗・施設計画のアイデア展開</li> <li>9 スケジュールの立て方と商品計画のアイデア展開</li> <li>10 広告宣伝とイベント計画のアイデア展開</li> <li>11 デザイン計画の公共性について</li> <li>12 デザイン計画のまとめ方・ポートフォリオの作り方</li> <li>13 学生が提案したデザイン計画案の学生による評価</li> <li>14 学生によるデザイン計画案のプレゼンテーション</li> <li>15 デザイン計画案の講評と質疑応答・学生による授業評価</li> </ol>		
評価方法	演習成果であるデザイン計画案（ワークシート）を評価する。評価基準：着眼的独自性・新規性 40%、提案の論理性・市場性 20%、計画表現のわかりやすさ・美しさ 40%		
授業のねらい・学生へのメッセージ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 身の回りにあるデザインされた物や環境や情報は、デザイン計画をもとに、様々な人々の熱意と工夫と協力によって成り立っていることを理解してほしい。</li> <li>2 デザイン計画を立案し実行する事の楽しさや難しさや社会的意義を理解し、自分なりのデザイン計画に関する意見を述べられるようになってほしい。</li> <li>3 デザイン計画の立案手法に関する基礎を理解し、自分で簡単なデザイン計画を立案できるようになってほしい。</li> </ol>		

<p>工芸デザイン基礎A</p>		<p>演習</p>	<p>選択必修</p>	<p>2 単位</p>
<p>科目類：専門</p>		<p>開設時期：1 年後期</p>		
<p>担当教員</p>	<p>芝山 昌也</p>			
<p>履修上の注意</p>	<p>課題ごとに、準備、提出物、提出期限があります。授業中に連絡をよく確認すること。</p>			
<p>授業概要</p>	<p>フラットペンシルやトレース技法によるレタリング課題 および、デザイン・ストロークによる植物の細密描写課題を行う。</p>			
<p>授業計画</p>	<p>第01回 ガイダンス（道具の準備、授業のスケジュール、説明等）                  第02回 レンダリング・ストロークによるアルファベット                  第03回 レンダリング・ストロークによるアルファベット                  第04回 レンダリング・ストロークによるアルファベット                  第05回 レンダリング・ストロークによるアルファベット                  第06回 レンダリング・ストロークによるアルファベット（授業後、課題提出1）                  第07回 トレース技法によるレタリングの清書                  第08回 トレース技法によるレタリングの清書（授業後、課題提出2）                  第09回 ガイダンス（道具の準備、説明等）                  第10回 名刺に植物の細密描写                  第11回 名刺に植物の細密描写                  第12回 名刺に植物の細密描写                  第13回 名刺に植物の細密描写（授業後、課題提出3）                  第14回 イラストボードに植物の細密描写                  第15回 イラストボードに植物の細密描写（授業後、課題提出4）</p>			
<p>評価方法</p>	<p>提出作品の評価50%（作品の完成度、課題の理解度を考慮。提出が遅れた場合は減点。）と、授業態度50%（授業への取り組み。欠席や遅刻は減点。）を総合し評価する。</p>			
<p>授業のねらい・学生へのメッセージ</p>	<p>この授業ではアルファベットや植物などの対象をよく観察し正確に描写することを習得する。また、提出期限を守るにより制作活動の厳しさを学び、集中力を養ってほしいと思っています。</p>			

美学	講義	選択	2 単位
科目類：専門		開設時期：1 年後期	
担当教員	天貝 義教		
履修上の注意	『国際デザイン史』を教科書に使用する。		
授業概要	講義の前半では主として「美術」という言葉の意味をヨーロッパとの交流史にもとづいて考察し、そのさい古代ギリシアのテクネーから 20 世紀のデザインまでの美術概念の変遷をあわせて考察する。講義の後半では主としてヨーロッパにおける美の概念の変遷を辿り、その意義を考察してゆく。		
授業計画	第 1 回 はじめに：日本の美学思想 第 2 回 「美術」という言葉の登場：明治 6 年ウィーン万国博覧会 第 3 回 ウィーンの応用美術博物館について（1）： KunstgewerbeとBildende Kunst 第 4 回 ウィーンの応用美術博物館について（2）： Kunstgewerbeと Kunsthandwerk 第 5 回 ウィーンの応用美術博物館について（3）： KunsthandwerkとDesign 第 6 回 ウィーンの応用美術大学について 第 7 回 美術と応用美術について 第 8 回 テクネーからファイン・アートへの変遷（1） 第 9 回 テクネーからファイン・アートへの変遷（2） 第 10 回 カントの『判断力批判』における美術と美の意義 第 11 回 黄金比について（1） 第 12 回 黄金比について（2） 第 13 回 古代ギリシアの美についての考えについて 第 14 回 ロマン主義の美についての考えについて 第 15 回 筆記試験		
評価方法	筆記試験による		
授業のねらい・学生へのメッセージ	指定した教科書以外に、授業において紹介する参考図書を活用して、美術ならびに美の概念についての理解を深めるよう努力することを期待する。		

グラフィックデザイン概論	講義	選択	2 単位
科目類：分野基礎		開設時期：1年後期	
担当教員	渡邊 有一、他		
履修上の注意	グラフィックデザインA、パッケージデザイン、イラストレーション、ウェブデザイン、デザイン計画分野を希望する者は、必ず履修すること。		
授業概要	グラフィックデザインの基本的な考え方や意味、必要不可欠な基礎知識を身につけるための講義です。講義は、各専門分野の担当者によるオムニバス形式で展開します。境界が曖昧で、非常に広範囲に及ぶグラフィックデザイン領域の全体像をつかみとり、より専門性を高めて進路探索するための礎を築きます。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 グラフィックデザインの理解：グラフィックデザインの歴史と定義</li> <li>2 基礎造形とグラフィックデザイン 基礎造形とデザイン/レイアウト/カラーバランス</li> <li>3 グラフィックデザインの表現要素：写真/イラストレーション</li> <li>4 版画の歴史と印刷術 版画の歴史と種類/シルクスクリーン/オフセット/オンデマンド/出力・入校</li> <li>5 コンピューターとグラフィックデザイン コンピューターグラフィックの概念/コンピュータの応用と効果</li> <li>6 広告デザイン アドバタイジングの概念/ポスターデザイン/雑誌広告デザイン/新聞広告デザイン</li> <li>7 マーク・シンボル・ロゴタイプ 視覚言語としてのマーク/ピクトグラムとサイン計画</li> <li>8 タイポグラフィ：文字の誕生とタイポグラフィックデザイン史</li> <li>9 エディトリアルデザイン：ブックデザインの基礎とその世界</li> <li>10 ブランディングコミュニケーション：ビジネスとしてのキャラクター展開</li> <li>11 パッケージデザイン パッケージデザインの歴史と概念/パッケージデザインの機能</li> <li>12 デジタルメディア. 1：ウェブデザインの概念と応用</li> <li>13 デジタルメディア. 2：メディアアートとは？</li> <li>14 アートディレクション：CI/商品企画/グラフィックデザインの今後</li> <li>15 グラフィックデザイナーの仕事</li> </ol>		
評価方法	各教員の評価と試験の実施による総合評価		
授業のねらい・ 学生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフィックデザインの基本的な考え方を理解し、必要不可欠な基礎知識を身につける。</li> <li>・グラフィックデザインの領域ををを広範囲にとらえ、全体像を把握する。</li> <li>・より専門的にグラフィックデザインを学ぶための基礎を確立し、進路探索に役立てる。</li> </ul> <p>グラフィックデザインについての幅広い理解がなくして、その後の深い追求は叶いません。しかし、すべてを短期間に備えることは困難です。授業では、専門性を深く探ることはしないし、できません。しかし、グラフィックデザインに関わる人間なら、誰でも知っていてほしい内容ばかりです。我々教員は、すべての学生とデザインについて深く話し合いたいと思っています。そのための共通言語を身につけて下さい。(丸岡)</p>		

東洋美術史		講義	必修	2 単位
科目類：専門		開設時期：1 年後期		
担当教員	井上 豪			
履修上の注意	授業は一回完結を基本とする。欠席した分は補充がきかないので注意すること。			
授業概要	東洋美術の様々なあり方を、仏教美術を中心に読み解いていく。作品のスライドを主に、遺跡の発掘報告や現地の情報なども踏まえ、アジア各地に展開した国際的な文化の広がりをグローバルな視野で見たい。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 仏像の見かた</li> <li>3 釈迦の生涯と仏教美術の発生</li> <li>4 仏像の誕生</li> <li>5 中央アジアとシルクロード</li> <li>6 東西文化の融合</li> <li>7 砂に埋もれた仏教遺跡</li> <li>8 シルクロード壁画の世界</li> <li>9 中国の初期仏教美術</li> <li>10 敦煌石窟と河西石窟群</li> <li>11 雲岡石窟</li> <li>12 龍門石窟</li> <li>13 日本における仏教美術の受容</li> <li>14 天平仏と仏像彫刻の「写実」について</li> <li>15 試験</li> </ol> <p>基本的には以上の内容を予定しているが、変更もあるので了承されたい。</p>			
評価方法	定期試験に平常点（出席および授業参加態度）を加味して最終評価をする。			
授業のねらい・学生へのメッセージ	東洋美術の主軸というべき仏教美術の作品を紹介し、各地の様々な様式や伝播の道筋などについて基礎的な知識を得る。同時に古代美術の「様式」と「形式」、あるいは「変わるもの」と「変わらないもの」について考えを深めていきたい。			

建築デザイン概論		講義	選択	2 単位
科目類：分野基礎		開設時期：1 年後期		
担当教員	澤田 享・石垣 充			
履修上の注意	テストは授業で使用するレジユメ、ノート等の持ち込みは可です。しっかりノートをとっておいて下さい。			
授業概要	日本建築史・建築の成り立ちについて（澤田教授） 西洋建築史・現代建築・都市・環境について（石垣助教）			
授業計画	第1回 建築デザインと表現方法（石垣） 第2回 西洋建築史＜概要＞（石垣） 第3回 西洋近代建築史（石垣） 第4回 現代建築（石垣） 第5回 都市について（石垣） 第6回 歴史から提案へ（石垣） 第7回 テスト（石垣） 第8回 建築の成り立ちについて（澤田） 第9回 日本建築史1（澤田） 第10回 日本建築史2（澤田） 第11回 日本建築史3（澤田） 第12回 日本建築史4（澤田） 第13回 日本建築史5（澤田） 第14回 テスト（澤田） 第15回 分野紹介（澤田／石垣）			
評価方法	テスト・レポート80%、出席20%による総合評価。			
授業のねらい・学生へのメッセージ	日本古建築・現代建築から都市まで幅広い空間の事例を通し、建築・環境デザインの基本を理解します。 歴史の中には、新しい次のデザインへの手がかりがあります。その手がかりに気づくのは自分です。講義の中からそれらを発見してください。			

プロダクトデザイン概論		講義	選択	2 単位
科目類：分野基礎		開設時期：1年後期		
担当教員	五十嵐 潤			
履修上の注意	プロダクトデザイン分野を選択する学生は履修が望ましい。 指定教科書購入の必要あり。			
授業概要	プロダクトデザインについて、その目的と意義、役割、方法、そして歴史と今日の状況などを概説し、併せてモノのデザインへの取り組みについて事例を交えて講義する。 著名なデザイナーの事例を通して、素材と造形の関係を考えることから始め、近代デザインの変遷、デザインと企業活動、今日の状況との関連を考察する。そして改めて生活用具の「美しさ」の解釈へと戻る。 * 工芸美術学科の工房見学を予定（内容、実施の有無は年度により異なる）			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ガイダンス：プロダクトデザインとは</li> <li>2. デザイン事例で「美しさ」について考える</li> <li>3. デザイン事例を通して素材と造形の関係を考える（1）</li> <li>4. デザイン事例を通して素材と造形の関係を考える（2）</li> <li>5. デザイン事例を通して素材と造形の関係を考える（3）</li> <li>6. デザイン事例を通して素材と造形の関係を考える（4）</li> <li>7. 工芸美術学科工房見学（1）</li> <li>8. 工芸美術学科工房見学（2）</li> <li>9. 素材とデザイン1（木材）</li> <li>10. 素材とデザイン2（プラスチック）</li> <li>11. 素材とデザイン3（金属）</li> <li>12. モダンデザインの歴史1（モリスからバウハウスまで）</li> <li>13. モダンデザインの歴史2（アメリカのマシンエイジ）</li> <li>14. モダンデザインの歴史3（戦後日本のデザイン）</li> <li>15. まとめ：プロダクトデザインの仕事について考察する</li> </ol> <p style="margin-left: 200px;">C. イームズの仕事 柳宗理の仕事 ミッドセンチュリーモダンのデザイン 北欧の事例からデザインの原形について考える</p>			
評価方法	レポート課題により評価する。出席状況も対象とする（減点方式）。			
授業のねらい・学生へのメッセージ	プロダクトデザイン分野への入り口として、造形と機能、表現とその意味などを、素材と技術、社会の変化といった視点から理解し、生活との関わりの中でのモノの有り様とデザインの意味、社会の変化とデザインの考え方、その結果としての表現様式の変遷を学ぶ。デザインの必要性あるいはあり方を、自身の周辺からとらえ、他者そして社会の問題として考えるきっかけとして欲しい。			

映像デザイン概論		講義	選択	2 単位
科目類：分野基礎		開設時期：1年後期		
担当教員	坂本 憲信			
履修上の注意				
授業概要	『映像をデザインする』という視点から、グラフィックに動きの要素が加わると同時に音響の効果を伴う事によってどのようなデザイン表現ができ得るかを多角的に解説する。			
授業計画	第 1回 オリエンテーション 第 2回 アニメーション 第 3回                 " 第 4回                 " 第 5回 ミュージックビデオ 第 6回                 " 第 7回                 " 第 8回 タイトルデザイン 第 9回                 " 第10回 映画 第11回                " 第12回 コマーシャル 第13回                " 第14回                " 第15回 （予備日）  ) 上記の内容を予定しているが、諸事情により一部変更する場合がある。			
評価方法	レポートの提出を100%とする。 但し、欠席・遅刻・授業態度に問題があると見なされる場合には減点とする。 なお、出席数が全授業数の3分の2に満たない場合には単位認定不可とする。			
授業のねらい・学生へのメッセージ	独創性にあふれ且つ技術的完成度の高い映像デザイン表現を可能にするべく、様々な映像作品を鑑賞する事によって幅広い知識を得る事をねらいとする。 『創造は記憶の蓄積から生まれる』という事を認識した上での受講を望む。			

公共デザイン概論		講義	選択	2 単位
科目類：分野基礎		開設時期：1 年後期		
担当教員	菅原 香織			
履修上の注意	公共デザイン分野を選択する学生は履修することが望ましい。			
授業概要	様々な事例をとりあげながら、まちづくりデザインの領域についての認識を広め、取り組むべきデザインテーマについて考察する。授業では簡単な体験ワークショップを行う。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 まちづくりは誰のため？</li> <li>2 ユニバーサルデザインとバリアフリーデザイン</li> <li>3 ノーマライゼーションからインクルーシブまで</li> <li>4 ミスター・アベレージの限界を知る</li> <li>5 自助具に学ぶアクセシブルデザイン</li> <li>6 疑似体験ワークショップ</li> <li>7 合意形成によるデザインプロセス</li> <li>8 サステナビリティとエコロジカル</li> <li>9 まちの「らしさ」と「わかりやすさ」</li> <li>10 常色（常識）VS 非常識（非常識）</li> <li>11 時が刻むかたち -文化遺産・産業遺産</li> <li>12 地域資源とまちづくり</li> <li>13 パブリックアートとまちなみデザイン</li> <li>14 シーニックバイウェイ（風景街道）</li> <li>15 景観によるまちづくり</li> </ol>			
評価方法	出席とレポートによる評価			
授業のねらい・学生へのメッセージ	<p>まちづくりにおけるデザインの思想や、取り組みについての概略を理解する。実体験によって得られる気づきを大切に、デザインの最適解を導くための方法論を学ぶ。</p> <p>公共デザインというと土木や建築といったイメージがあるかもしれませんが、人々が生活していく上で共有しているものはほかにもたくさんあるはずで、誰にとっても使いやすい、わかりやすい、心地よい、そして美しいデザインを、どうやって実現していくかを一緒に学んでいきましょう。</p>			

構成論	講義	選択	2 単位
科目類：分野基礎		開設時期：1年後期	
担当教員	金 孝卿		
履修上の注意			
授業概要	<p>構成とは、「すべて造形に共通する基礎的で重要な問題について、理論及び実技を通して専門的に研究する領域である。」あらゆる造形世界での基礎的で重要な問題を構成の原理に焦点を当て、「造形要素」「造形秩序」「構成方法」「造形心理学」など、関連理論を論述し、造形に関わった複数の作家の研究事例について、ビデオ、作品集、書籍とを交えながら総合的に解説する。 *参考図書は、毎時、独自の資料を作成し、配布する</p>		
授業計画	<p>1回 構成の位置づけと背景 2回 形態の知覚と心理：図と地 3回 錯視 4回 群化 5回 形態について（分類とその特徴） 6回 構成要素の分類・構成の素材・材料と用具 7回 構成の要素：点・線・面 8回 色彩 9回 テクスチャ・空間 10回 構成の秩序：シンメトリー 11回 バランス 12回 プロポーション 13回 リズム 14回 コンポジション 15回 ハーモニー・ユニティー</p>		
評価方法	出席状況と授業内容の理解と思考力を学期末の筆記テストとで行う。		
授業のねらい・学生へのメッセージ	<p>造形創作をする際、どの色を使えばよいか、どの形にしたらよいか、またはある作家の作品をみて、この人はなぜこの色や形にしたのだろうかなど、迷ったり考えたりすることが多いかと思います。構成原理を理解することにより、造形創作及び鑑賞の手がかりとして大変役に立ち、制作においての発想法・方法論のキーワードとして、表現方法・表現思考を高めることを目指すものであります。</p>		

平面構成演習		演習	選択	2単位
科目類：分野応用		開設時期：1年後期		
担当教員	金 孝卿			
履修上の注意	平面デザイン基礎（1年前期）を修得済で、構成論（1年後期）の履修している学生に限る。定員10 15人が望ましい。			
授業概要	構成は、「あらゆる造形に共通する基礎的な問題について、理論及び実技を通して専門的に研究すること」が目標である。1年後期の構成理論の「構成の基本原理」に基づき、課題による演習を行う。基本的に二次元的な構成の演習を通して、その技能や造形発想・造形思考などを練磨し、三次元的な立体表現への発展的構成作品を制作する。			
授業計画	1回 構成の表現方法について 2回 線構成 3回 点構成 4回 面構成 5回 レリーフによる構成（1） 6回 同上 7回 レリーフによる構成（2） 8回 同上 9回 接つによる紙構成 10回 同上 11回 折りによる紙構成 12回 同上 13回 重ねによる紙構成 14回 同上 15回 以上の作品の中から1点（B1制作）			
評価方法	造形能力と色彩感覚、形態知覚とを課題作品によって総合的に評価する。			
授業のねらい・学生へのメッセージ	構成の4本柱の中で色彩・平面・立体を中心に、それぞれの基礎的演習と素材の幅を広げた造形表現や造形思考を応用し、視覚表現への拡大を迫及します。			