

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します。欠席した分は補充がきかないので注意して下さい。			
授業概要	東洋美術の様々なあり方を、仏教美術を中心に見ていきます。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ていきます。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 ガイダンス 2 仏像の見かた 3 釈迦の生涯と仏教美術の発生 4 仏像の誕生 5 中央アジアとシルクロード 6 東西文化の融合 7 砂に埋もれた仏教遺跡 8 シルクロード壁画の世界 9 中国の初期仏教美術 10 敦煌石窟と河西石窟群 11 雲岡石窟 12 龍門石窟 13 日本における仏教美術の受容 14 天平仏と仏像彫刻の「写実」について 15 試験 <p>基本的には以上の内容を予定していますが、変更もあるのでそのつもりで臨んで下さい。</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とします。			
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ます。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ます。			

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Kunsth Handwerk 第 5 回 ウィーンの応用美術博物館について（3）： Kunsth Handwerk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。		

工芸デザイン基礎A		演習	選択必修	2単位
科目類：専門		開設時期：1年後期		
担当教員	芝山 昌也			
履修上の注意	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してください。			
授業概要	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います。			
授業計画	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）			
評価方法	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。			
授業のねらい・学生へのメッセージ	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。			

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	<p>講義内容の理解を促すために演習を行います。演習は宿題を前提とするので、作業量が多くなります。ほぼ毎回ワークシートを提出してもらい、提出者を出席とします（未提出は欠席扱いです）。10分以上の遅刻は欠席とします。</p> <p>2年次にデザイン計画分野の所属を希望する学生は、必ず履修してください。工芸美術学科の学生と一緒に学びます。</p>		
授業概要	<p>私たちは、工芸品、家電、家具・インテリア用品、情報機器、住宅、店舗、公共施設、ウェブサイト、パッケージ、フリーペーパー等、デザインされた物や環境や情報に囲まれています。それらのデザインが、デザイナーの一人よがりにならずに、生活者の共感・感動を得て利用されるためには、何をどのように進めていけばよいのか、その考え方と進め方の基礎を短い講義と演習を通して学びます。演習は2段階。前半は「感動事典」の制作。自分が日常生活で感動したモノゴトを記録しながら感動要因を探り、それをヒントに今後やってみたいアイデアを出します。後半は秋田市内の特定エリアを想定して、そこをより魅力的にするためには、今後「何」をデザインすべきかを問いつつ、簡単なデザイン計画案を作成します。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 前半の授業ガイダンス・感動事典の制作練習 2 感動内容の発表とまとめ（平面系のデザインに関するモノゴトを素材に） 3 感動内容の発表とまとめ（立体系のデザインに関するモノゴトを素材に） 4 感動内容の発表とまとめ（空間系のデザインに関するモノゴトを素材に） 5 感動内容の発表とまとめ（イベント系のデザインに関するモノゴトを素材に） 6 後半の授業ガイダンス・デザイン計画のテーマ探索（自分の経験をもとに） 7 デザイン計画のテーマ探索（秋田市の現状情報をもとに） 8 デザイン計画のテーマ探索（秋田市以外の地域情報をもとに） 9 デザイン計画のテーマ探索（実在する生活者の情報をもとに） 10 デザイン計画のテーマ探索（「生活シーンの提案」という視点をもとに） 11 提案テーマとコンセプトの設定（デザイン計画案のテーマとコンセプトの設定） 12 デザイン計画案のスケジュールについて 13 デザイン計画案の評価について・学生によるデザイン計画案の評価 14 学生によるデザイン計画案のプレゼンテーション 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 		
評価方法	<p>出席15点（1回1点）/感動事典30点（内訳：アイデアの独自性15点・わかりやすさ&美しさ15点）/デザイン計画案55点（内訳：提案内容の独自性15点・論理性&受容性15点・計画表現のわかりやすさ&美しさ15点・調査の精度10点）計100点</p>		
授業のねらい・学生へのメッセージ	<ol style="list-style-type: none"> 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ください。 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ください。 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ください。 		

グラフィックデザイン概論	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	官能 右泰・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教員によるオムニバス形式で展開します。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基本的な知識を身につけるための授業を展開します。 第1週～14週まで毎時間の小試験と15週目にまとめとしての試験を実施いたします。		
授業計画	01 グラフィックデザインの理解1(官能)：グラフィックデザイン前史 02 グラフィックデザインの理解2(官能)：世界三大美書とウィリアム・モリス 03 グラフィックデザインの理解3(官能)：文字のイメージ効果とグラフィック 04 グラフィックデザインの造形要素1(丸岡) 05 グラフィックデザインの造形要素2(丸岡) 06 版画の歴史と印刷術(阿部) 07 コンピューターとグラフィックデザイン(阿部) 08 ウェブデザイン1(ベ)：ウェブデザインとは？ 09 ウェブデザイン2(ベ)：デジタルメディアとウェブサイトの事例紹介 10 パッケージデザイン1(孔) 11 パッケージデザイン2(孔) 12 サイン・シンボル・ロゴタイプ(坂本) 13 広告デザイン1(坂本) 14 広告デザイン2(坂本) 15 試験		
評価方法	各担当教員の小試験(5点×14)70点と最終試験30点による総合評価をします。		
授業のねらい・ 学生への メッセージ	グラフィックデザインの基本的な考え方を理解して、必要不可欠な基礎知識を身につけさせるとともに、グラフィックデザインの領域を広範囲にとらえて全体像を把握出来れば幸いです。 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が、すべてを短期間に備えることは困難です。授業では、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もらうことを願っています。		

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	特になし			
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、各種作例を参考に多角的に解説します。			
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> ・「映像デザイン」とは？（2回） ：カテゴライズの範囲について / 表現の多様性について / 音と映像の相関について ・アニメーション（3回） ：商業系とアート系について / 作家性と国民性について / プロとアマチュア作品の境界について ・映画・TVのタイトルデザイン（3回） ：海外の作品を鑑賞する / 日本の作品を鑑賞する / 作家別に鑑賞する ・ミュージックビデオ（3回） ：歴史について / 海外及び日本の作品を鑑賞する / 作家別に鑑賞する ・コマーシャル（3回） ：歴史と広告祭について / 海外の作品を鑑賞する / 日本の作品を鑑賞する ・映画（1回） ：日本映画の黄金時代について / 作家性について（例：黒澤明 / スタンリー・キューブリック / 他） <p>）諸事情により内容・順序を変更する場合があります。</p>			
評価方法	レポートの提出を100%とします。 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します。 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します。			
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します。 『創造は記憶の蓄積から生まれる』という認識の上で受講してください。			

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、すべての造形（制作）に共通する基礎的で重要な問題である、色彩・形態・材料（素材）などについて理論及び実技を通して専門的に研究する基礎造形分野です。この授業では、「造形要素」「造形秩序」「造形心理学」などの視点から、複数の著名造形作家の研究事例についてビデオ、作品集、書籍などを交えながら総合的に解説を行い、造形制作における様々な問題と構成との関連について論述します。</p> <p>* 参考図書は、毎時、独自の資料を作成し、配布します。</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 形態分類と特徴 6回 構成要素の分類：素材・材料・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	授業内容の理解と思考力について、学期末の筆記テストで評価します。		
授業のねらい・学生へのメッセージ	<p>造形創作をする際、どの色を使えば良いか、どの形にすればよいか、迷ったり考えたりすることが多いと思います。また、作家の作品をみて、この人はなぜこの色と形にしたのだろうかなど疑問を感じることもあるでしょう。構成原理を理解すれば、造形創作及び鑑賞の手がかりとして大変役に立ちます。この授業は制作においての発想法・方法論を基に、思考力と表現能力を高めることを目指しています。</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	1 年前期の平面デザイン基礎を修得済で、1 年後期の構成論の履修している学生に限ります。			
授業概要	構成は、あらゆる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ことが目標であります。1 年後期の構成理論（構成の基本原則）に基づいた実技の演習を行います。基本的に二次元的な構成演習を通して、その技能や造形発想・造形思考などを練磨し、三次元的な表現への発展的な構成作品を制作します。			
授業計画	1回 構成作品の理解 2回 3日で作られる作品：折りによる制作 3回 1週間で作られる作品：切り込みによる制作 4回 2週間で作られる作品：ユニットによる三次元表現 5回 同上 6回 形態知覚によるレリーフ表現 7回 同上 8回 色彩知覚によるレリーフ表現 9回 同上 10回 材質感による平面表現 11回 同上 12回 重ねによる立体作品 13回 同上 14回 視点移動によって変化する立体作品 15回 同上			
評価方法	造形能力と色彩感覚、形態知覚とを課題作品を通して総合的に評価します。			
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、視覚表現への楽しみを拡大しつつ追及します。			

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。		
授業概要	<p>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します。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します。そして改めて生活用具の「美しさ」の解釈へと戻ります。</p>		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス：プロダクトデザインとは 2. デザイン事例で「美しさ」について考える 3. デザイン事例を通して素材と造形の関係を考える（1） 椅子のデザイン 4. デザイン事例を通して素材と造形の関係を考える（2） C.イームズの仕事 5. 北欧の事例からデザインの原形について考える 6. イタリアの事例からデザインの原形について考える 7. ドイツ、オランダの事例からデザインの原形について考える 8. フランス、イギリスの事例からデザインの原形について考える 9. モダンデザインの歴史1（造形芸術とデザイン：モリスからバウハウスまで） 10. モダンデザインの歴史2（産業とデザイン：アメリカのマシンエイジから現在まで） 11. ミッドセンチュリーモダンのデザイン 12. 戦後日本のデザインについて 13. 日本のプロダクトデザインの現在 14. 伝統工芸とデザイン、地域とデザインについて考える 15. まとめ：プロダクトデザインの仕事について考察する 		
評価方法	レポート課題により評価します。出席状況も対象とします。		
授業のねらい・学生へのメッセージ	<p>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びます。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と考えます。</p>		

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志望する学生は履修することを条件とします。			
授業概要	<p>様々な事例をとりあげながら、公共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していきます。</p> <p>授業では講義形式の授業と様々な疑似体験やワークショップなどの演習も取り入れ、毎回レポートを提出してもらいます。</p>			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 まちづくりは誰のため？（新聞記事から分かること） 2 ユニバーサルデザインとバリアフリーデザイン（高齢者疑似体験） 3 ノーマライゼーションからインクルーシブまで（概念の背景） 4 体験ワークショップ（バリアフリー調査） 5 ミスター・アベレージの限界を知る（からだの大きさと動作空間） 6 自助具に学ぶアクセシブルデザイン（自助具を考える） 7 まちの「らしさ」と「わかりやすさ」（ディスプレイとサイン） 8 体験ワークショップ（インフォメーション調査） 9 人にやさしい住まいづくりとまちづくり（秋田花まるっ住宅） 10 時が刻むかたち（歴史・文化・産業とまちなみ） 11 地域資源と景観デザイン（杉の活用を考える） 12 公共空間の活用と賑わいづくり（秋田かわまちづくり） 13 合意形成によるデザインプロセス（まちの灯りデザインワークショップ） 14 地域社会活動とデザイン（あらや大川散歩道雪まつり） 15 期末レポート提出 			
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>公共デザインとはなにか、モノづくりや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とともに、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を考察していきます。</p> <p>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>			