

PBL -12 バナ・テキスタイル入門 - 素材研究

担当教員 柏木 弘

配当年次 全学年

単位区分 自由

開講時期 前期

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考 全学科対象

【授業のねらい】

1. バナナ・テキスタイル・プロジェクトを理解するための演習を行う基本講座。2. バナナ繊維を中心に未利用繊維の素材開発の方法について学ぶ。実際にバナナの本木より繊維の抽出方法を体験する。繊維の開織、紡績または伝統的な糸継ぎ・糸撚りによる糸作りを経て布になる工程を理解する。さらに不織布、ボード加工などへ展開する。3. 実習と専門家によるレクチャーを通して環境問題とデザインに関する考えを深めていく。原料素材とその背景、文化・環境の関係についてバナナ繊維を通してみていく。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：バナナ・テキスタイル・プロジェクトについて、授業の進め方説明
- 2 講義：バナナ繊維について
- 3 素材研究1：バナナ繊維の抽出
- 4 素材研究2：バナナ繊維を結ぶ
- 5 素材研究3：バナナ繊維を撚る
- 6 素材研究4：バナナ繊維を編む
- 7 素材研究5：バナナ繊維を編む
- 8 特別講義：未利用資源の活用とサステナビリティ
- 9 素材研究6：バナナ繊維の開織加工とボード制作
- 10 素材研究7：バナナパルプ制作
- 11 素材研究8：紙漉
- 12 素材研究9：織物制作
- 13 素材研究10：新たな表層制作に向けてプランニング
- 14 プレゼンテーション：素材研究発表

【履修上の注意事項】

環境問題とデザインとの関わりについて意欲的に学ぶ学生の参加を望みます。

【評価方法】

出席回数50点、プレゼンテーション内容30点、授業への参加姿勢20点を総合的に評価する。

【テキスト】

なし

【参考文献】

随時配布、または研究室で閲覧できるようにする。

PBL -14 桐で家具を作る

担当教員 富樫 克彦 田淵 諭

配当年次 2年・3年・4年

単位区分 自由

開講時期 後期

授業形態 実習

単位数 1.0

準備事項

備考 全学科対象 履修制限20名 面接により決定

【授業のねらい】

日本の伝統の桐の文化と伝統を踏まえ、日本を代表する会津桐工房、(株)有紀の商品開発を通して、デザイン開発と地域活性化を図る

【授業の展開計画】

週	授 業 の 内 容
1	ガイダンス：プロジェクト説明・スケジュール確認
2	オリエンテーション：クライアント（社長・担当者）によるオリエンテーション
3	事例研究：桐の家具の歴史を学ぶ
4	ブレインストーミング：様々な視点からディスカッションをし問題点を共有する
5	桐家具職人特別講義
6	アイデア提案その1：アイデア発表・クリティック・ディスカッション
7	アイデア提案その2：前週を受けてアイデアを発表・ディスカッション
8	中間発表：クライアントに企画発表・軌道修正
9	アイデア提案その3：アイデア発表・ディスカッション
10	制作1：デザイン案提出・ミーティング
11	制作2：デザイン案提出・ミーティング
12	制作3：デザイン案提出・ミーティング
13	プレ・プレゼンテーション：提出物と口述のチェック
14	プレゼンテーション準備
15	プレゼンテーション：最終成果物のプレゼンテーション

【履修上の注意事項】

デザインの実技のため、木工の実技の基礎が出来ていることを必修とする

【評価方法】

出席と作品を評価

【テキスト】

特になし

【参考文献】

特になし

PBL -21コンテンツマネジメントシステムによるウェブデザイン

担当教員 山辺 真幸

配当年次 全学年

単位区分 自由

開講時期 前期

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考 履修制限有（高学年優先履修）

【授業のねらい】

インターネットがメディアへと変貌を遂げた背景には、コンテンツマネジメントシステム（CMS）が寄与するところが大きい。CMSによるウェブサイト制作にあたって、主催者の社会的活動を把握し、コンセプトを提示すること。利用者が適切に情報を得られるように情報を設計すること。経過を観察し、新たな課題に対処することが必要となる。この授業では、特に設計段階でのプロセスを体験する。具体的には、情報収集と分析。情報の構造化とコンセプトと提案。構築実習からなる。情報の構造化は質的研究法をベースとした方法で行う。

【授業の展開計画】

週	授 業 の 内 容
1	ガイダンス・授業の狙い ウェブメディアとその特性・ウェブデザインとCMSの関係
2	CMSの種類と仕組み 各種CMSの特長の解説。MovableTypeを使って仕組みを理解する
3	ウェブサイトの目的を明確化する【分析?提案】 解説 提案までのプロセスについて
4	ウェブサイトの目的を明確化する【分析】 実践1 サイトオーナーへのインタビュー実践
5	ウェブサイトの目的を明確化する【分析】 実践2 ヒアリング・分析内容可視化
6	ウェブサイトの設計指針を立てる コンテンツの企画と運用、動線計画
7	ウェブサイトの設計指針を立てる ビジュアル指針の策定
8	中間発表 サイトの全体像、コンセプト、ゴールをプレゼンする
9	CMSでの情報アーキテクチャ設計 解説 CMSの特性を考慮した情報アーキテクチャ
10	CMSでの情報アーキテクチャ設計 実践 サイトストラクチャを設計する
11	CMSでの情報アーキテクチャ設計 実践 画面内の情報設計、ワイアフレームの作成と検討
12	デザインサンプルの作成 中間発表で提案したコンセプトをふまえての試作、検証。
13	Movable Type上でのウェブサイトの構築実習
14	Movable Type上でのウェブサイトの構築実習
15	最終発表/講評

【履修上の注意事項】

インターネット体験者であることが望ましい。ブログ使用の経験があればなお良い。

【評価方法】

出席、授業内ディスカッションへの貢献、制作・公開・評価プロセス、制作物を均等に評価する

【テキスト】

随時配布

【参考文献】

随時配布

PBL -22 FISSLER JAPAN鍋プロジェクト

担当教員 松澤 穰

配当年次 全学年

単位区分 自由

開講時期 前期

授業形態 実習

単位数 1.0

準備事項

備考 履修制限有り(面接による選考)

【授業のねらい】

先進的なドイツの鍋メーカーの日本における更なる認知度アップを企画するプロジェクトである。鍋は少なくとも1000個ほど材料として提供される予定。プロジェクトを作るという提案はもちろん、空間を使ったインスタレーション、イベントの企画、ネットとのリンク等々、どのようなアイデアに鍋1000個を使って何が出来るのか。アイデアが採用されれば実施の予定である。クライアントへのプレゼンテーション術はもちろん、デザイン行為を総合的に学べる授業にしたい。東京都市大学の学生とのコラボレーションを前提としているので、学内選考後少人数のチームでの取組となる予定である。

【授業の展開計画】

週	授業の内容
1	ガイダンス(全科オープン週) プロジェクト説明・スケジュール確認
2	オリエンテーション(全科オープン週) クライアント(担当者)によるオリエンテーション
3	ブレインストーミング・事例発表 様々な視点からディスカッションをし問題点を共有する
4	アイデア提案その1 アイデア発表・クリティック・ディスカッション
5	エスキスマーケティング1 モックアップを製作・ミーティング
6	エスキスマーケティング2 モックアップを製作・ミーティング
7	中間発表 学内選考チーム分け(全科オープン週) クライアントに企画発表・学内選考・チーム分け
8	チームミーティング1 ディスカッション・チームミーティング
9	チームミーティング2 モックアップを製作・チームミーティング
10	チームミーティング3 モックアップを製作・チームミーティング
11	チームミーティング4 モックアップを製作・チームミーティング
12	プレ・プレゼンテーション 提出物と口述のチェック
13	提出物のブラッシュアップ トータルデザインと口述のチェック
14	プレゼンテーション(全科オープン週) 最終成果物のプレゼンテーション
15	

【履修上の注意事項】

実際のプロジェクト同様、少人数のチームによる取組で行います。また、アイデアが反映される実施プロジェクトにつき、先方に失礼の無きよう礼儀と意欲と責任感の学生の参加を求めます。責任感とは自らの履修の意思確認を行い、チームとしてプロジェクトを全うする事を意味する。またチーム内でのコミュニケーション、役割分担等々、デザインプロセスにおける組織としての振る舞い方も学びの一つ。また、応募多数の場合はポートフォリオによる選考を行います。

【評価方法】

出席率30% 授業態度30% 成果物40%

【テキスト】

特になし

【参考文献】

授業内で提示

PBL -23 在宅介護用プロダクトデザインプロジェクト

担当教員 松澤 穰

配当年次 2年・3年・4年

単位区分 自由

開講時期 後期

授業形態 実習

単位数 1.0

準備事項

備考 履修制限有り（ポートフォリオによる選考）

【授業のねらい】

リハビリテーション、健康維持をあわせたホテルライフを提案する、ケアリゾートホテル府中を運営し、ケアリゾート事業を推進する（株）サンユーエステートから介護用プロダクトのデザインを依頼されています。これからの時代に求められる介助・介護用品と人とのコミュニケーションを考え、既成概念にとらわれない発想力と実際に使うユーティリティズムやマーケットを意識したプレゼンテーションを学びます。

【授業の展開計画】

週	授 業 の 内 容
1	ガイダンス（全科オープン週） プロジェクト説明・スケジュール確認
2	初インタビュー（全科オープン週） クライアント（社長・担当者）による初インタビュー
3	リサーチ エンドユーザーへの調査
4	ブレインストーミング・事例発表 様々な視点からディスカッションをし問題点を共有する
5	アイデア提案その1 アイデア発表・クリティック・ディスカッション
6	アイデア提案その2 アイデア発表・クリティック・ディスカッション
7	アイデア発表・レクチャー 講評会とレクチャーを行う
8	エスキスミーティング1 モックアップを製作・ミーティング
9	エスキスミーティング2 モックアップを製作・ミーティング
10	中間発表（全科オープン週） クライアント（社長・担当者）に企画発表・企画の軌道修正
11	修正検討 アイデア発表・クリティック・ディスカッション
12	エスキスミーティング3 モックアップを製作・ミーティング
13	プレ・プレゼンテーション 提出物と口述のチェック
14	提出物のブラッシュアップ トータルデザインと口述のチェック
15	プレゼンテーション（全科オープン週） 最終成果物のプレゼンテーション

【履修上の注意事項】

アイデアが反映される実施プロジェクトにつき、先方に失礼の無きよう礼儀と意欲と責任感の学生の参加を求めます。責任感とは自らの履修の意思確認を行い、プロジェクトを全うする事を意味する。また、応募多数の場合はポートフォリオによる選考。

【評価方法】

出席30% 授業態度30% 成果物40%

【テキスト】

特になし

【参考文献】

授業内で提示

PBL -24バナ・テキスタイル-素材研究

担当教員 橋本 京子 川井 由夏

配当年次 全学年

単位区分 自由

開講時期 前期

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考

【授業のねらい】

バナナ・テキスタイル・プロジェクト及び地球環境問題を踏まえ、実際に繊維の抽出を行い糸を作るなど素材に触れ合いながら、現代における素材とものづくりについて考えていく。繊維素材に関する知識と基本特質を理解し、糸や布の製作技法を習得した上で、作品制作に展開する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：授業概要とバナナ・テキスタイル・プロジェクトについての概説
- 2 未利用繊維の活用について／バナナ繊維抽出実習
：未利用繊維の活用と加工工程について／原木から繊維を抽出する
- 3 繊維から不織布へ
：不織布（バナナボード・バナナ紙・フェルト）について／制作実習
- 4 繊維から不織布へ
：不織布を作る
- 5 繊維を染める
：天然染料について／バナナ繊維を染める
- 6 繊維から糸を作る
：糸作りについて／結ぶ、紡ぐなどの方法で繊維から糸を作る
- 7 繊維から糸を作る
：繊維から自由に糸を作る
- 8 糸から布へ
：フレームを使用し織物を体験する
- 9 糸から布へ
：フレームを使用し自由に制作する
- 10 作品プランニング
：前半の素材研究をふまえて作品の構想を立てる
- 11 作品プランニング
：作品構想発表と話し合い／レクチャー「素材から始まるものづくり」（仮）
- 12 作品制作
- 13 作品制作
- 14 作品制作
- 15 講評会／まとめ
：作品講評会とまとめ

【履修上の注意事項】

【評価方法】

出席、授業への取り組み、作品による総合評価

【テキスト】

各授業内で配布

【参考文献】

各授業内で配布

PBL -25バナナ・テキスタイル—素材とデザイン

担当教員 橋本 京子 川井 由夏

配当年次 2・3・4年

単位区分 自由

開講時期 後期

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考 今年度素材研究 または を履修、または前年度までに素材研究 を修得した学生対象

【授業のねらい】

繊維素材に関する知識と特質を理解した上で、糸や布などの製作技法を習得し、作品制作に展開する。未利用繊維の歴史やバナナ・テキスタイル・プロジェクトの概要および地球環境問題などを背景に、「編む」「組む」「織る」「縫う」などの基礎技法を習得した上で、素材と技法を結びつけた作品制作を行う。企画デザイン、展覧会企画、作品制作を行うことで、社会に対して評価を問うとともにメッセージを発信する。

【授業の展開計画】

週 授業項目：内容

- 1 オリエンテーション：授業概要とバナナ・テキスタイル・プロジェクトについて概説する。
- 2 素材を編む：糸を組んでストラップを作る
- 3 素材を組む：糸を手を使って編む
- 4 素材を織る：フレーム織でコースターを織る
- 5 課題1:企画デザイン：課題説明と企画デザイン
- 6 課題1:企画デザイン2：デザイン計画
- 7 課題1:企画デザイン3：作品プレゼンテーション
- 8 課題1:まとめ：指示書の作成と提出
- 9 課題2:課題説明とデザイン計画：展示企画書の作成とデザイン計画および企画書の作成
- 10 課題2:展覧会企画のプレゼンテーション：作品を制作するための計画を立てる。展覧会の企画をたてる。
- 11 課題2:作品企画書のプレゼンテーション：習得した素材と技法の何をどのように活用するのかを確認する。
- 12 課題2:中間プレゼンテーション：作品プレゼンテーションを一人三分以内で行う。
- 13 課題2:作品制作：作品制作を行う中で、コンセプト、素材、技法について話し合う。
- 14 課題2:作品制作：作品制作を行う中で、コンセプト、素材、技法について話し合う。
- 15 まとめ・展示：作品プレゼンテーションを一人三分以内で行い、評価を求める。

【履修上の注意事項】

【評価方法】

出席及び作品による総合評価

【テキスト】

授業時に配布

【参考文献】

授業時に配布

PBL 26 パナテキスタイル地球環境とプロダクトデザイン

担当教員 浅野 泰弘

配当年次 全学年

単位区分 自由

開講時期 後期

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考 今年度素材研究 または を履修、または前年度までに素材研究 を修得した学生対象

【授業のねらい】

バナナの未利用繊維を有効利用することを通じて、地球環境とこれからのデザインについて考える。

【授業の展開計画】

- 1 オリエンテーション 講師自己紹介（デザインの考え方）：講座の概略説明。講師のこれからのデザインとは何かの考え方について。
- 2 地球とデザイン/NASA、イームズ、バナナ：昨年度までのバナナテキスタイル成果説明。地球を外側から見る試み。アポロ計画。パワーズオブテン。宇宙から地球を見る視点を持つこと。
- 3 世界とバナナ/バナナを通じて世界を知ろう/世界地図（作品課題1）：宇宙から見ると、地球は一つのシステムです。バナナ生産国調査。
- 4 地球環境とデザイン 江戸のリサイクル事情調査/1：江戸時代研究。本来、日本はカーボンニュートラルな国だった。
- 5 地球環境とデザイン 江戸のリサイクル事情調査/2：江戸時代に自然におこなわれていた生活。江戸時代に学ぶことは多い。
- 6 プロダクトデザインとファイバーについて/1（作品課題2）：最先端素材としてのファイバー研究
- 7 プロダクトデザインとファイバーについて/2：最先端素材としてのファイバー（DNAから宇宙まで、世界はセンイで出来ている）
- 8 バックミンスター・フラーの考え方/1（45年前に宇宙船地球号の思想）：『デザイン』という行為を再定義すると、単に色や形を作るものではなく『それを通じてひとつのものの考え方や社会のシステムを提示すること』
- 9 バックミンスター・フラーの考え方/2（最小のエネルギーで最大の効果を上げる方法）（作品課題3）：ジオデシックドーム、テンセグリティ。模型製作。
- 10 パパネック的思想（生きのびるためのデザイン）（地産地消の考え方）：デザイナーとは、自分の制作行為を通じて、価値尺度や原理といった「モノを見る物差し」を提示する人
- 11 バナナ繊維の利用方法のアイデア/1：環境とデザインが密接にかかわっていることを理解。デザイン対象である素材を知らなければせっかくの素材を殺すことになってしまう。
- 12 バナナ繊維の利用方法のアイデア/2（作品課題4）：今までの我々が持っていた等身大の物差しや人間中心の尺度とは全然違う、巨大な尺度や微細な物差しがバナナの未利用資源の有効利用にかかっている。
- 13 作品制作アドバイス：作品制作アドバイス
- 14 最終プレゼン：学生が自分の作品を説明する。講師がそれについてコメントして、評価する。

【履修上の注意事項】

地球環境に興味があり、自ら積極的に参加する意欲をもって臨んでほしい。

【評価方法】

『デザインする』ということは単に美しいデザインを製作することではない。新しくきれいなものがデザインであるという一般的なイメージの間違いを指摘し、環境問題に対してのデザインの新しい方向性を評価する。出席と課題提出。

【テキスト】

特になし

【参考文献】

授業の中で随時指示する。

PBL -27ハ`ナ・テキスタイル-ワークショップ° 演習

担当教員 端山 聡子

配当年次 全学年

開講時期 後期

単位区分 自由

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考 今年度素材研究 または を履修、または前年度までに素材研究 を修得した学生対象

【授業のねらい】

子供たちにバナナを通してもの作りのすばらしさを伝え、環境問題へ目を向けてもらうためのワークショップを学生が企画実施することを目標にする。小学生対象のワークショップの組み立てに学生が積極的に参画し、企画・プレゼンテーション・コミュニケーション能力を鍛える。

【授業の展開計画】

- 1 オリエンテーション：授業概要説明、バナナテキスタイルプロジェクトについて
- 2 芸術普及概論1：芸術普及教育の現在
- 3 特別講義
- 4 芸術普及概論2：ワークショップとはどのようなものか
- 5 ワークショップ実施計画1：プランニング開始
- 6 ワークショップ実施計画2：プランニング
- 7 ワークショップ実施準備：ワークショップ実施の準備
- 8 バナナワークショップの企画・立案：グループに分かれて企画・立案開始
- 9 プランニング：検討
- 10 プランニング：検討
- 11 プラン発表：発表
- 12 作業：グループごと作業開始
- 13 作業：グループごと作業開始
- 14 ワークショップの実施

【履修上の注意事項】

環境問題と芸術普及教育との関わりについて意欲的に学ぶ学生の参加を望みます。

【評価方法】

出席とワークショップの実施結果によって評価する。

【テキスト】

【参考文献】

PBL 28 「iTamabi」 iPhoneアプリ開発プロジェクト

担当教員 久保田 晃弘 田所 淳

配当年次 全学年

単位区分 自由

開講時期 前期

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項 Apple iPhone あるいは iPod Touch のユーザであること

備考

【授業のねらい】

iPhoneのアプリケーション(iPhoneアプリ)の開発手法を学び、独自の機能を活用したインターフェイス・デザインの可能性を知る。外国の諸大学で活用されているさまざまなiPhoneアプリをリサーチし、多摩美術大学での応用方法を考察検討する。多摩美術大学のキャンパスライフ専用のiPhoneアプリ「iTamabi」をデザインし、そのプロトタイプを制作する。

【授業の展開計画】

週	授 業 の 内 容
1	オリエンテーション iPhoneアプリの世界とその拡がり
2	アプリケーション開発(1) iPhone開発の概要と開発環境の設定
3	アプリケーション開発(2) OpenFrameworks入門
4	アプリケーション開発(3) アニメーションの制作
5	アプリケーション開発(4) インタラクションの活用とインターフェイス・デザイン
6	アプリケーション開発(5) 加速度センサーとマルチタッチの利用
7	ソフトウェア観察 さまざまなiPhoneアプリのフィールドワーク
8	ソフトウェア実験 インターフェイスとしてのiPhoneアプリの制作
9	iTamabiのデザイン(1) 外国の諸大学におけるiPhoneアプリの活用事例の調査と分析
10	iTamabiのデザイン(2) 多摩美術大学での学生生活に必要な情報サービスや作品発信の調査と分析
11	iTamabiのデザイン(3) iTamabiデザインのためのフィールドワークとブレインストーミング
12	iTamabiのデザイン(4) iTamabiのプロトタイピング(1)
13	iTamabiのデザイン(5) iTamabiプロトタイプのテスト
14	iTamabiのデザイン(6) iTamabiのプロトタイピング(2)
15	まとめ iTamabiプロトタイプのプレゼンテーション

【履修上の注意事項】

- ・ Macintosh および iPhone/iPod Touch の基本的な使用方法を理解していること。
- ・ プログラミングに興味や関心のあること。

【評価方法】

- ・ 100点中、出席40点、意欲30点、制作30点

【テキスト】

- ・ 授業内で紹介あるいは配布する

【参考文献】

- ・ 授業内で紹介する

PBL -9 文化演出の現在 (展覧会)

担当教員 海老塚 耕一 上田 雄三

配当年次 2年・3年

単位区分 自由

開講時期 前期

授業形態 演習

単位数 2.0

準備事項

備考 全学科対象 履修制限30名

【授業のねらい】

展覧会の構造を探ることにより、現代における展覧会の意味と様々な展覧会の未来について考察し、実際に自分達の展覧会を企画し実施していく。現場での実務、略歴、キャプション、設置の仕方、チラシ版下の作成、レセプションの構成等について学ぶ。

【授業の展開計画】

週	授 業 の 内 容
1	展覧会の構造Ⅰ 展覧会の理念と基礎的構造 実践の紹介
2	展覧会の構造Ⅱ 展覧会の歴史的考察 各学生の作品でプレゼンテーション
3	展覧会の構造Ⅲ 現代における展覧会の意義 各学生の作品でプレゼンテーション
4	どのような展覧会を企画するかⅠ 展覧会企画にむけてのディスカッションⅠ 会場の下見、検証
5	どのような展覧会を企画するかⅡ 展覧会企画にむけてのディスカッションⅡ 企画書の作成
6	どのような展覧会を企画するかⅢ 展覧会企画の決定 チラシ、デザイン、プレスリリース作成
7	展覧会の構築Ⅰ プランニング・制作Ⅰ キャプション、ファイルシートの作成
8	展覧会の構築Ⅱ プランニング・制作Ⅱ 最終確認、版下出稿
9	展覧会の構築Ⅲ プランニング・制作Ⅲ 宣伝郵送、キャプション
10	展覧会の構築Ⅳ 展示構成の実践的プランニングⅠ 展覧会、アーティストトーク
11	展覧会の構築Ⅴ 展示構成の実践的プランニングⅡ 記録、講評、反省会、記録データ
12	展覧会の構築Ⅵ 展覧会構成の決定 学外授業、銀座の画廊巡り
13	展覧会演習Ⅰ(全学オープン) 展覧会の実施 および 講評
14	展覧会演習Ⅱ 展覧会の実施と総括
15	

【履修上の注意事項】

本講座は単に展覧会を実施したり、あるいは単に展覧会について学習することを目的とするものではない。理論・制作・実施といった様々な諸力が如何に「展覧会」というもの構成するのかということ、実践に基づきつつ考察することが主旨である。従って、展覧会についての理論的かつ実践的な関心と努力が、履修者には求められる。

【評価方法】

全授業の2/3以上に出席することを前提に、下記の基準で評価する。
 平常出席点(20%) + レポート(30%) + 成果物(50%)

【テキスト】

必要に応じてプリントを配布する。

【参考文献】

なし

PBL -10 プレゼンテーション演習

担当教員 上田 雄三

配当年次 2年・3年・4年

単位区分 自由

開講時期 後期

授業形態 演習

単位数 2.0

準備事項

備考 全学科対象 履修制限30名

【授業のねらい】

作品の制作において、しばしば制作の実践のみで自足してしまう場合が多いが、作品を公に「発表する」ということは、単に作品をつくることだけでは不十分である。作品が公共性をもつに至る第一歩として、自らが作りだした作品の意義を他者に説明し、伝達することが肝要であり、それがすなわち「プレゼンテーション」という技術である。この科目では、プレゼンテーションの能力を養うことを主眼とし、その方法論を受講者相互で発見することを目的とする。実技のPowerPoint、KeyNote、iPodTouchのポートフォリオの作成を教える。

【授業の展開計画】

1 プレゼンテーションとは何か	情報の整理とアウトプット	メディアの確認、PC、自己紹介
2 自分を記述することⅠ	各自の情報/収集/展開	各学生の作品ファイルにてプレゼン
3 自分を記述することⅡ	各自の情報/収集/展開	各学生の作品ファイルにてプレゼン
4 自分を記述することⅢ	各自の情報/収集/展開	社会とアートの必然性について
5 プレゼンテーションの在り方Ⅰ	企画書の作成Ⅰ	何故アートは社会に必要なのか。各自の企画書
6 プレゼンテーションの在り方Ⅱ	企画書の作成Ⅱ	メセナ協議会、美術財団の申請の仕方
7 プレゼンテーションの在り方Ⅲ	自己情報のリストアップと整理	効果的なプレゼン、作品撮影実施
8 ポートフォリオとは		
A4ファイル、Word、PowerPoint	ノートパソコン持参	ポートフォリオを作成Ⅰ
9 ポートフォリオ制作Ⅰ		
A4ファイル、Word、PowerPoint	ノートパソコン持参	ポートフォリオを作成Ⅱ
10 ポートフォリオ制作Ⅱ		
A4ファイル、Word、PowerPoint	ノートパソコン持参	ポートフォリオを作成Ⅲ iPod Touchの作成
11 ポートフォリオ制作Ⅲ		
A4ファイル、Word、PowerPoint	ノートパソコン持参	ポートフォリオを作成Ⅳ iPod Touchの作成
12 プレゼンテーションⅠ	プレゼンテーションの実践	Power Pointにてプロジェクター発表
13 プレゼンテーションⅡ	プレゼンテーションの実践	Power Pointにてプロジェクター発表
14 まとめ	成果物の提出	Word、PowerPoint出力、iPod Touch、CD-ROM提出

【履修上の注意事項】

パソコンにてポートフォリオの制作授業を行う。

履修前に、できる限りパソコンやデジタルカメラ、ソフトウェア（Word、PowerPoint、KeyNote）等にふれておくこと。

【評価方法】

全授業の2/3以上に出席することを前提に、下記の基準で評価する。

平常出席点（20%）+ レポート（30%）+ 成果物（50%）

【テキスト】

必要に応じてプリントを配布する

【参考文献】

特になし

PBL 13 ネスレの商品開発に伴うパッケージデザイン

担当教員 山本 博子 濱田 芳治

配当年次 3年・4年

単位区分 自由

開講時期 通年

授業形態 演習

単位数 2.0

準備事項

備考 履修制限あり(学科・専攻指定:グラフィック20名、ほか10名)

【授業のねらい】

ネスレ日本のCSR活動の取り組みの一環であるパッケージデザイン共同開発において、パッケージの構造設計及びセールスプロモーションの視点にたつ表示デザインを行う。
ネスレ日本株式会社テクニカルグループの指導を通年で進める。

【授業の展開計画】

1. オリエンテーション 授業概要及び、履修上の注意など。
2. パッケージデザインについて 食品パッケージのケーススタディ (1)
3. パッケージデザインについて 食品パッケージのケーススタディ (2)
4. 講義 (1) ネスレ日本(株)による企業説明、製品、市場についての説明
5. 講義 (2) ネスレ日本(株)テクニカルグループによるパッケージ素材、形態について講義
6. 講義 (3) ネスレ日本(株)ビジネスグループ担当者による課題(a)説明。制作チームの編成
7. 演習 (1) ブレインストーミング: デザイン案のスケッチ
8. 演習 (2) デザイン案を基にラフ(ダミー)制作
9. 演習 (3) ネスレ日本(株)テクニカルグループ担当者による中間指導 (1)
10. 演習 (4) ラフのブラッシュアップ
11. 演習 (5) ラフのブラッシュアップ
12. 演習 (6) ネスレ日本(株)テクニカルグループ担当者による指導 (2)
13. 演習 (7) 課題(a)プレゼンテーションの準備
14. プレゼンテーション 発表 ネスレ日本(株)テクニカルグループ
15. オリエンテーション 日本ネスレ(株)による企業説明、製品、市場についての説明
16. 講義 (1) 日本ネスレ(株)ビジネスグループ担当者による課題(b)説明。制作チームの編成
17. 演習 (1) ブレインストーミング
18. 演習 (2) ブレインストーミング : デザイン案のスケッチ
19. 演習 (3) デザイン案を基にラフ(ダミー)制作
20. 演習 (4) デザイン案を基にラフ(ダミー)制作 ネスレ日本(株)テクニカルグループ担当者による中間指導(1)
21. 演習 (5) デザイン案を基にラフ(ダミー)制作
22. 演習 (6) デザイン案を基にラフ(ダミー)制作 ネスレ日本(株)テクニカルグループ担当者による中間指導(2)
23. 演習 (7) ラフのブラッシュアップ
24. 演習 (8) ネスレ日本(株)テクニカルグループ担当者による中間指導(3)
25. 演習 (9) ラフのブラッシュアップ
26. 演習 (10) ネスレ日本(株)テクニカルグループ担当者による中間指導(4)
27. 演習 (11) プレゼンテーションの準備
28. プレゼンテーション 発表 ネスレ日本(株)テクニカルグループ

【履修上の注意事項】

GD学科、PD科の学生共、履修者は各研究室で面接を行い、最終決定をします。

【評価方法】

出席及び成果物、プレゼンテーション

【テキスト】

なし

【参考文献】

なし