

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 定員：40名（希望者多数の場合は初回授業で選考）

【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。実際にバナナの原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	授業の内容
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：紙漉
13	素材研究10：紙漉
14	素材研究11：新たな表層制作に向けてプランニング
15	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 -23ARTSAT：衛星芸術プロジェクト

担当教員 久保田 晃弘

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 1.0

準備事項

備考 定員：10名（希望者の数によっては選抜を行う） 協力：田中利樹・中須賀真一

【授業のねらい】

- ・宇宙のロケットである超小型衛星の現状を知り、衛星からのデータや電波を活用した衛星芸術作品の制作やパフォーマンスを行う。
- ・芸術的な/芸術のための衛星としての芸術衛星(ARTSAT)のプロトタイプをデザインし、その実現に向けて社会に対して発表する。
- ・エンジニアや科学者との共同作業を通じて、学際的なコラボレーションのためのスキルや経験を身につける。

【授業の展開計画】

1. オリエンテーション：超小型衛星とは何か？
2. レクチャー：超小型衛星の現状調査と可能性
3. フィールドワーク：超小型衛星見学会
4. エクササイズ：衛星オブジェクト(1) - 衛星から送られてくるデータを用いた家具やアクセサリーをつくる
5. エクササイズ：衛星オブジェクト(2) - 衛星から送られてくるデータを用いた家具やアクセサリーをつくる
6. プレゼンテーション：衛星オブジェクト課題発表会
7. ワークショップ：衛星音楽(1) - 衛星からの電波を受信するデバイスをつくる
8. ワークショップ：衛星音楽(2) - 衛星からの電波を受信するデバイスをつくる
9. パフォーマンス：衛星からの電波を用いたサウンド・ガジェット(楽器)による衛星音楽アンサンブル
10. プロジェクト：芸術衛星(ARTSAT)のデザイン(1) - 芸術衛星のコンセプト-ブレインストーミング
11. プロジェクト：芸術衛星(ARTSAT)のデザイン(2) - 芸術衛星のプロトタイピング
12. プロジェクト：芸術衛星(ARTSAT)のデザイン(3) - 芸術衛星のプロトタイピング
13. プロジェクト：芸術衛星(ARTSAT)のデザイン(4) - プロトタイプのテストとプレゼンテーション準備
14. プレゼンテーション：最終講評会 - 作成したプロトタイプの発表と講評
15. ドキュメンテーション：作成したプロトタイプをドキュメントにまとめる

【履修上の注意事項】

- ・クラフト/メカニクス/電子デバイス/プログラミングのいずれかのスキルを有していること。
- ・授業開始前(前期)や授業時間外にも超小型衛星に関連したレクチャーや学外授業、イベントやパフォーマンスなどを行うことがある。

【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】

- 「キューブサット物語 ~ 超小型手作り衛星、宇宙へ」川島 レイ (エクスナレッジ)
- 超小型衛星センターHP : <http://park.itc.u-tokyo.ac.jp/nsat/main.html>

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

備考 定員：20名（履修希望者の数によっては選抜を行う）

【授業のねらい】

- ・ iPhone/iPadアプリの開発手法を学び、独自の機能を活用したソフトウェア・アート/デザインを制作する。
- ・ シンプルで直感的なフレームワークで創作活動を支援するC++のライブラリ「openFrameworks」の使い方を身につける。
- ・ iPhone/iPadアプリを個人の創作活動だけでなく、多摩美術大学のキャンパスライフを豊かにするために活用することを目指す。

【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	環境設定：ADCの会員登録と必要ファイルのダウンロード
3	アプリケーションの開発(1)：iPhoneアプリ開発の概要と開発環境の設定
4	アプリケーションの開発(2)：実機でアプリを動かす
5	openFrameworks入門：openFrameworksのインストールと基本構造
6	openFrameworks for iPhone(1)：マルチタッチイベントの取得、音アプリを作る
7	openFrameworks for iPhone(2)：オリジナルのカメラアプリを作る
8	openFrameworks for iPhone(3)：Addonをつかう
9	openFrameworks for iPhone(4)：MapKitを利用して地図を表示する
10	openFrameworks for iPhone(5)：時計をつくる
11	openFrameworks for iPhone(6)：サウンドの録音・再生
12	openFrameworks for iPhone(7)：画像ファイルの読み込みとアニメーションの作成
13	openFrameworks for iPhone(8)：お絵描きアプリを作る
14	最終講評会：作成したアプリの発表と講評
15	ドキュメンテーション：作成したアプリをドキュメントにまとめる

【履修上の注意事項】

- ・ Macintosh および iPhone/iPod Touch/iPad の基本的な使用方法を習得していること。
- ・ プログラミングの経験、あるいは強い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】

<http://yoppa.org>

【参考文献】

「Beyond Interaction—メディアアートのためのopenFrameworksプログラミング入門」
田所 淳・比嘉 了・久保田 晃弘 (BNN新社)

PBL -29「Fissler Japan」のブランド活性化

担当教員 松澤 穰

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

【授業のねらい】

先進的なドイツの鍋メーカーである、Fissler社。

主力商品である「プロ・コレクション」の更なる活性化のために何が出来るのか？

広告・販促・パッケージ・PR・調査・ウェブサイト制作等々、あらゆる可能性に開かれている。

調理器具という枠にとどまることのない斬新なアイデアを期待されている。

【授業の展開計画】

週 授業項目-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(プロジェクトリーダー)によるオリエンテーション
- 3 プレインストーミング・ケーススタディー 1-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 プレインストーミング・ケーススタディー 2-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-アイデア発表・クリティック・ディスカッション
- 6 エスキスミーティング1-デザイン案を基にラフ(ダミー・モックアップ)制作・ミーティング
- 7 エスキスミーティング2-デザイン案を基にラフ(ダミー・モックアップ)制作・ミーティング
- 8 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
- 9 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
- 10 ゲストによるレクチャー-テーマについて・プレゼンテーションについて
- 11 チームミーティング2-デザイン案を基にラフ(ダミー・モックアップ)制作を製作・チームミーティング
- 12 チームミーティング3-デザイン案を基にラフ(ダミー・モックアップ)制作を製作・チームミーティング
- 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】

学外のクライアントへの提案なので、真摯な姿勢と先方に失礼の無きよう社会的マナーはもちろん、実施に移行後のプロセスにおいても責任ある行動を全うする覚悟のある人のみが履修を許される。創作行為は決して独りよがりであってはならない。また、個人製作の多い各科独自のカリキュラムとの差別化を図るためにも、「皆が思うこと」というささやかな思考の共振への繊細な感受性を養うためにもアート&デザインプロセスにおける組織的な振る舞い方を体得するためにも、チームによる取組も可能とする。

【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 -31 バナナ・テキスタイル入門-染織演習

担当教員 辛島 綾

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 履修制限無し

【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、未利用繊維であるバナナ繊維の利用価値を考
実際に原木から触ることで、素材から始まるものづくりを体で感じ、染織技法を中心とした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.	バナナ繊維抽出実習	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）の制作実習
4.	繊維を染める	天然染料について / バナナ繊維を染める
5.	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
6.	繊維から糸を作る	意匠糸の作り方について / 繊維から自由に糸を作る
7.	糸から布へ	フレームを使用した織物を体験する
8.	糸から布へ	点（繊維）から 線（糸）そして 面（布）になることを体験する
9.	糸から布へ	フレーム織の技法で自由に制作する
10.	作品プランニング	前半の素材研究を踏まえ、作品の構想を立てる
11.	作品プランニング	作品構想のプレゼンテーション
12.	作品制作	作品制作
13.	作品制作	作品制作
14.	作品制作	作品制作
15.	講評会 / まとめ	作品の講評会とまとめ

【履修上の注意事項】

環境問題とデザインの関わりについて意欲的に学ぶ学生の参加を望みます。
技術プロセスを習得しステップアップしていく実習授業の為、高い出席率が要求されます。

【評価方法】

1. 課題作品内容 プレゼンテーション（環境問題とデザインの関わりの考察）40点
作品（素材を生かすものづくり）40点とする。
2. 学習意欲、出席率を上記採点に加味（配点20点）し、総合的に評価する。

【テキスト】

必要に応じてプリント資料を配布する。

【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 -32 人のいのちをつなぐコミュニケーション

担当教員 田淵 諭 森下清子 富樫克彦 松澤 穰

配当年次 全学年

開講時期 前期

単位区分 自由

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考 定員：50名（面接による選考）

【授業のねらい】

「献血」がテーマである。献血者数の減少による慢性的な供給不足の問題を改善するという課題。社会における自らの存在意義への問いが、モノでも金でも名誉でもない文字通りのかけがえのない人道支援という行為に繋がっているといえるだろう。美術大学だからこそできる大切なことの一つとして、資本主義のゲームに乗らない人道支援というジャンル。これに対して、アーティスト・デザイナーとして、トコトン考え抜き、答えを出していきたい。

【授業の展開計画】

週 授業項目-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（プロジェクトリーダー）によるオリエンテーション
- 3 プレインストーミング・ケーススタディー 1-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 プレインストーミング・ケーススタディー 2 -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-アイデア発表・クリティック・ディスカッション
- 6 エスキスミーティング1-デザイン案を基にラフ（ダミー・モックアップ）制作・ミーティング
- 7 エスキスミーティング2-デザイン案を基にラフ（ダミー・モックアップ）制作・ミーティング
- 8 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
- 9 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
- 10 ゲストによるレクチャー-テーマについて・プレゼンテーションについて
- 11 チームミーティング2-デザイン案を基にラフ（ダミー・モックアップ）制作・チームミーティング
- 12 チームミーティング3-デザイン案を基にラフ（ダミー・モックアップ）制作・チームミーティング
- 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】

学外のクライアントへの提案なので、真摯な姿勢と先方に失礼の無きよう社会的マナーはもちろん、実施に移行後のプロセスにおいても責任ある行動を全うする覚悟のある人のみが履修を許される。創作行為は決して独りよがりであってはならない。また、個人製作の多い各科独自のカリキュラムとの差別化を図るためにも、「皆が思うこと」というささやかな思考の共振への繊細な感受性を養うためにもアート&デザインプロセスにおける組織的な振る舞い方を体得するためにも、原則少人数のチームによる取組とする。

【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 -34 「つくりかた」の未来<2D> デジタル・ファブ리케이션 WS

担当教員 久保田 晃弘 永原 康史 山辺 真幸

配当年次 全学年

開講時期 前期

単位区分 自由

授業形態 演習

単位数 1.0

準備事項

備考 定員：20名（履修希望者の数によっては選抜を行う）

【授業のねらい】

- ・情報と物質を結びつけるデジタル・ファブ리케이션の現在を知り、2Dのカットニング/ソーイング・マシンの使い方を知る。
- ・情報を介して人とモノがネットワークで結ばれるソーシャル・デザイン(FabLab)の世界に参加する。
- ・デジタルファブ리케이션と計算が結びついたアルゴリズムック/ジェネラティブ・ファブ리케이션の可能性を考える。

【授業の展開計画】

1. オリエンテーション：情報と物質をつなげるデジタル・ファブ리케이션
2. レクチャー：「(ほぼ)あらゆるものをつくる」デジタル・ファブ리케이션の実際
3. クラフトロボ(1)：カットデータの作成とクラフトロボの使用法
4. クラフトロボ(2)：とにかく何かつくってみる (Just Make It!)
5. クラフトロボ(3)：データのアップロードとツールのハック
6. クラフトロボ(4)：コーディングとの結合 (Javascript/Processing/GPGL)
7. 刺繍プリンタ(1)：刺繍データの作成法と刺繍ミシンの使用法
8. 刺繍プリンタ(2)：とにかく何かつくってみる
9. 刺繍プリンタ(3)：電子工作との融合
10. レーザー加工機(1)：レーザー加工機の使用法
11. レーザー加工機(2)：いろいろなものを切って/彫ってみる
12. レーザー加工機(3)：とにかく何かつくってみる
13. レーザー加工機(4)：つくったものを使ってみる
14. レーザー加工機(5)：つくりかたを公開する
15. まとめ：「つくる」ことと「つかう」ことが一体化したソーシャル・デザインの実践

【履修上の注意事項】

- ・ドローイングやペイントなどの2D表現に関するコンピュータ・ソフトウェアに習熟していること。

【評価方法】

- ・100点中、出席40点、意欲30点、制作30点

【テキスト】

ファブラボ・ジャパン：<http://fablabjapan.org/>
多摩美ハッカースペース：<http://dp.idd.tamabi.ac.jp/hackerspace/>

【参考文献】

「ものづくり革命ーパーソナル・ファブ리케이션の夜明け」ニール・ガーシェンフェルド
(ソフトバンククリエイティブ)

PBL -35 「つくりかた」の未来 <3D> デジタル・ファブ리케이션 WS

担当教員 久保田 晃弘 永原 康史 山辺 真幸

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 定員：10名（履修希望者の数によっては選抜を行う）

【授業のねらい】

- ・プリンター革命としてのデジタル・ファブ리케이션の現在を知り、3Dのモデラー/プリンターの使い方を知る。
- ・デジタル・ファブ리케이션のためのインターフェイス・デザイン(インタラクティブ・ファブ리케이션)の必要性を考える。
- ・プリンターを自作/改造することで、つくりかたをつくることの重要性と可能性を考える。

【授業の展開計画】

1. オリエンテーション：プリンター革命としてのデジタル・ファブ리케이션とFabLab
2. 3Dプリンタ(1)：3Dプリンタの使用法とデータのダウンロード方法
3. 3Dプリンタ(2)：とにかく何かつくってみる
4. 3Dモデリング(1)：3Dモデルの作成法 (SketchUp/TopModの使用法)
5. 3Dモデリング(2)：とにかく何かモデリングしてみる
6. レクチャー：インタラクティブ・ファブ리케이션の必要性
7. 3Dプリンタ(3)：自作モデルをつかってつくってみる
8. 3Dプリンタ(4)：つくったものをウェブにアップロードする
9. レクチャー：「何かをつくるものをつくる」自作プリンターの可能性
10. 自作/改造プリンター(1)：ブレインストーミングとアイデア・ディベロップメント
11. 自作/改造プリンター(2)：プロトタイピングとテスト
12. 自作/改造プリンター(3)：プロトタイピングとテスト
13. 自作/改造プリンター(4)：つくったものを使ってなにかつくってみる
14. プレゼンテーション：つくったものを発表しドキュメントにまとめる

【履修上の注意事項】

- ・授業開始時までには以下のいずれか(あるいは両方)の3Dモデラーの基本的な使用法を身につけておくこと。
SketchUp：<http://sketchup.google.com/intl/ja/>
TopMod：<http://code.google.com/p/topmod/>

【評価方法】

- ・100点中、出席40点、意欲30点、制作30点

【テキスト】

ファブラボ・ジャパン：<http://fablabjapan.org/>
多摩美ハッカースペース：<http://dp.idd.tamabi.ac.jp/hackerspace/>

【参考文献】

「ものづくり革命ーパーソナル・ファブ리케이션の夜明け」ニール・ガーシェンフェルド
(ソフトバンククリエイティブ)

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 定員：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 受講生の視野、方向性を確認 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	展覧会企画にむけてのディスカッションⅠ 各学生の作品でプレゼンテーション
5	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、タイトル
6	展覧会企画 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 展示計画の決定
11	展覧会の構築Ⅴ 展示構成の実践的プランニングⅡ 展覧会開始 アーティスト紹介 レセプション
12	展覧会の構築Ⅵ 展覧会の実践 講評、反省会、記録データ
13	展覧会演習Ⅰ(全学オープン) 展覧会の実施 学外授業、銀座の画廊巡り
14	展覧会演習Ⅱ 展覧会の実施と総括 レポート提出
15	まとめ

【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】

授業参加の態度と展覧会の成果を纏めた期末レポートによる。テーマ「展覧会の意義」

【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 定員：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 -14 バナナ・テキスタイル-素材とワークショップ° 演習

担当教員 柏木 弘 端山 聡子

配当年次 全学年

開講時期 通年

単位区分 自由

授業形態 演習

単位数 2.0

準備事項

備考 定員：40名（希望者多数の場合は初回授業で選考）

【授業のねらい】

基本的なバナナ繊維の加工技術を習得した上で、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：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：バナナ繊維の抽出
- 4 素材研究：バナナ繊維を撚る・編む
- 5 素材研究：バナナ繊維を撚る・編む
- 6 素材研究：バナナ繊維の開繊加工とボード制作
- 7 素材研究：バナナ繊維の開繊加工とボード制作
- 8 素材研究：バナナ繊維でパルプ制作
- 9 素材研究：紙漉
- 10 素材研究：紙漉
- 11 講義1：芸術普及教育の現在
- 12 バナナコレクション：バナナに関する知識を集める
- 13 バナナコレクション：バナナに関する知識を集めてイメージを共有する
- 14 特別講義
- 15 講義2：ワークショップとはどのようなものか
- 16 ワークショップ実施計画1：プランニング開始
- 17 ワークショップ実施計画2：プランニング
- 18 ワークショップ実施計画3：プランニング
- 19 ワークショップ実施計画4：プランニング
- 20 ワークショップ実施計画発表1：発表
- 21 ワークショップ実施計画発表2：発表
- 22 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
- 23 プランニング：検討
- 24 プランニング：検討
- 25 プラン発表：発表
- 26 素材準備作業：準備作業
- 27 素材準備作業：準備作業
- 28 素材準備作業：準備作業
- 29 ワークショップの実施：実施
- 30 報告とまとめ：報告書作成と反省会開催

【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】

なし

【参考文献】

PBL 15バナナ・テキスタイル・プロダクトデザインへの展開 - 素材開発と応用 -

担当教員 浅野 泰弘

配当年次 2年・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：前年度までにPBLバナナ・テキスタイルを修得した学生が望ましい

【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）

：昨年度までのバナナテキスタイル成果説明。バナナ生産国の為のデザイン。

3地球を変えるデザイン / Design for the other 90%

：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実習ーパルプモールド 事例紹介：実習 5実習ーパルプモールド：実習

6実習ーポリ乳酸 事例紹介：実習 7実習ーポリ乳酸：実習

8ババネック的思想（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

9実習ー環境に良いバインダーの開発：実習 10実習ー環境に良いバインダーの開発：実習

11実習ー環境に良いバインダーの開発：実習

12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。

13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。

14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

15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）

16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）

：ジオデシックドーム、テンセグリティ。模型製作。

17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。

18バナナ繊維の利用方法のアイデア/1

：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。

19バナナ繊維の利用方法のアイデア/2（作品課題4）：バナナの未利用資源の有効利用方法について。

20制作プラン：作品制作アドバイス 21制作プラン："

22作品制作：" 23作品制作：" 24作品制作：" 25作品制作："

26中間プレゼンテーション：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。

27作品制作：作品制作アドバイス 28作品制作：" 29作品制作："

30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を再考し、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 -16 パッケージデザイン基礎

担当教員 山崎 茂

配当年次 2年・3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

【授業のねらい】

前期では、包む・保護する・運ぶ・魅せるなどのパッケージデザインの基本をケーススタディを通し理解した上で、それらをテーマにした演習、課題制作を行う。

後期は、前期に学んだ基礎を基に、ギフトパッケージをテーマにした課題制作を行い、パッケージデザインに対する発想力・構成員力・表現力の向上を目指す。

【授業の展開計画】

- 1 オリエンテーション 授業の主旨、前期授業日程、自己紹介
- 2 演習：課題1説明「包む・保護する」ケーススタディ1 パッケージデザインとは(1)「包む・保護する」
- 3 演習：制作(1) パッケージ基礎造形(アイデアスケッチ)
- 4 演習：制作(2) パッケージ基礎造形(立体制作)
- 5 演習：制作(3) パッケージ基礎造形(立体制作)
- 6 演習：課題2説明「魅せる」ケーススタディ2 パッケージデザインとは(2)「魅せる」
- 7 演習：制作(1) パッケージ基礎造形(アイデアスケッチ)
- 8 演習：制作(2) パッケージ基礎造形(立体制作)
- 9 演習：制作(3) パッケージ基礎造形(立体制作)
- 10 演習：講評 課題1、2 プレゼンテーション・講評
- 11 演習：課題3説明「運ぶ」ケーススタディ3 パッケージデザインとは(3)「運ぶ」
- 12 演習：制作(1) パッケージ基礎造形(アイデアスケッチ)
- 13 演習：制作(2) パッケージ基礎造形(立体制作)
- 14 演習：制作(3) パッケージ基礎造形(立体制作)
- 15 演習：講評 課題3 プレゼンテーション・講評
- 16 演習：課題4説明「ギフトパッケージ1」ケーススタディ4 ギフトパッケージとは(1) / 資料収集
- 17 演習：制作(1) コンセプト作成
- 18 演習：制作(2) アイデアスケッチ
- 19 演習：制作(3) アイデアスケッチ/デザイン案
- 20 演習：制作(4) パッケージ制作
- 21 演習：制作(5) パッケージ制作
- 22 演習：講評 課題4 プレゼンテーション・講評
- 23 演習：課題5説明「ギフトパッケージ2」ケーススタディ5 ギフトパッケージとは(2) / 資料収集
- 24 演習：制作(1) コンセプト作成
- 25 演習：制作(2) アイデアスケッチ
- 26 演習：制作(3) アイデアスケッチ/デザイン案
- 27 演習：中間プレゼン デザイン案の中間発表
- 28 演習：制作(4) パッケージ制作
- 29 演習：制作(5) パッケージ制作
- 30 演習：講評 課題5 プレゼンテーション・講評/まとめ

【履修上の注意事項】

対象は全学科の2,3年生とするが、実技演習のため履修人数に30名の制限を設ける。

【評価方法】

課題提出、プレゼンテーション等、通常の成果物、及び出席の総合評価で単位認定する。

【テキスト】

なし。

【参考文献】

必要に応じて資料を配布する。

PBL -17企画と実践・首都高PAをギャラリーに

担当教員 海老塚 耕一

配当年次 2・3年

単位区分 自由

準備事項

備考

開講時期 通年

授業形態 演習

単位数 2.0

【授業のねらい】

普段気にもとめなかった壁や場に作品が展示されたら、そこはどのような空間・場に変容するのだろうか。そのときその場は普段と異なった何かを内包した場所へと変容している。それが芸術の力であり、日常のなかに生きてこそ、その力を開くことができる。生活のなかに美が生きていた。それは素敵なことであり、生き生きとした精神が生を営む世界であった。その素敵を再び取り戻す動作の始まりのひとつの行動が、今回のプロジェクトとなればと考えている。さて君の想像力・企画力・思考力でPAはどのように変容し、生きた空間となるのだろうか。

【授業の展開計画】

週	授 業 の 内 容	週	授 業 の 内 容
1	オリエンテーション	16	展覧会を終えて
2	展覧会とは	17	第二回企画展に向けて1
3	作品と場の関係	18	第二回企画展に向けて2
4	ホワイトキューブからの逃走	19	第二回企画展に向けて3
5	パーキングエリアとはどのような場	20	第二回企画展に向けて4
6	パーキングエリアを見学	21	第二回企画展セッティング
7	パーキングエリアとはどのような場であったか1	22	第二回企画展における問題点の考察
8	パーキングエリアとはどのような場であったか2	23	第三回企画展に向けて
9	パーキングエリアについて考えたこと1	24	第三回企画展の内容検討
10	パーキングエリアについて考えたこと2	25	第三回企画展の構造
11	どのような展覧会が可能か?展覧会を作る1	26	第三回企画展?自らの作品1
12	どのような展覧会が可能か?展覧会を作る2	27	第三回企画展?自らの作品2
13	どのような展覧会が可能か?展覧会を作る3	28	第三回企画展?人に伝える
14	企画を選ぶ	29	第三回企画展?場の意味
15	展覧会を企画・構成	30	第三回企画展

【履修上の注意事項】

積極的に思考し、対他の意見に耳を傾け、作品が語る言葉をじっくり聞き、ひとつの展覧会を作っていく事に関われる学生であること。

【評価方法】

平常点、レポート

【テキスト】

首都高速のパーキングエリア、作品等々

【参考文献】

必要に応じて配布