演習科目

制作基礎
Production Technique Foundations

担当：鈴木宣也・金山智子・小林孝浩・小林茂・前田真二郎・赤羽亨・瀬川晃・山田晃嗣・飛谷謙介・会田大也（非常勤）・廣瀬周二（非常勤）・木村悟之（非常勤）・椋木新（非常勤）		
単位：2単位	履修対象：1年	教室：別途配布資料参照
学期：前期	実施方法：対面・オンライン	

科目のねらい・特色

プロジェクト実習や個人制作を行うにあたり、表現の基礎となる実践的なスキルの修得と同時に、表現の応用となる先進的な加工装置等についての演習オムニバス形式の科目です。現代社会における問題の発見や解決方法の演習を通じて、専門性に自足することのない複眼的な視野、および実践的関心を基盤とする理論形成能力の育成を目指します。

到達目標

プロジェクト実習や個人制作に必要な実践的な技術や思考を習得することを目標とします。これには学内設備や各種装置の演習、プログラミングやワークショップによる問題の発見や解決方法の演習、基礎理論と調査分析のためのデータ収集・分析などが含まれます。このような技術演習を通じて、具体的な研究手法を習得します。また、今日的な問題を発見し、解決する能力を養い、自らが行った研究を学術的論文としてまとめて論述する能力を習得します。

講義形態

講義、演習

講義計画・項目

- 情報工学
  - プログラミングの導入などの情報処理を主とする工学的な実現方法を学びます。
- ワークショップ・デザイン
  - ワークショップについて理論や体系などを学び、実践する方法を獲得します。実際のワークショップのデザインが最終課題となります。
- 行動分析
  - 観察やインタビューにより人々の行動を分析し、洞察へとつなげる定性的な手法を学びます。ニーズや課題の発見、コンセプトが実際に価値を生むかどうかの確認などに活用できる技術です。授業時間外の作業と課題レポートの提出が求められます。

- 統計分析
  - 数値解析などの統計処理の考え方について触れ、実際に検定などの分析手法を学習します。最後に問題を解いて習得を確認します。
- 動画記録
  - 映像記録を制作するための撮影に関する基礎知識を学びます。
- 機材講習
  - 基本的な映像・音響機材を紹介し、使用上の注意点を説明します。
- サウンド・スタジオ
  - サウンド・スタジオの使い方や録音、ミキシングなどを学びます。
- デザイン・スタジオ
  - デザイン・スタジオの大判プリンタ、カッティング・プロッター、裁断機などの使い方を学びます。
- ビジュアル・スタジオ
  - ビジュアル・スタジオの使い方、基礎的なライティング技法などを学びます。
- 木工室
  - 丸鋸、ボール盤、昇降盤などの使い方を学びます。
- 金工室
  - 金属への穴あけ、タッピング、切断、ヤスリ掛けなどを学びます。
- レーザー加工機（イノベーション工房）
  - レーザーにより素材を切断、彫刻する装置の使い方を学びます。
- 3Dモデリング（R-Cafe）
  - 3Dプリンタを使うために、CADの操作を学び、3Dデータの作成方法を習得します。アプリケーションはFusion360を中心に使用します。Rhinocerosも利用できます。課題は造形データの作成です。
- 3Dプリンタ（R-Cafe、イノベーション工房）
  - 立体物が作成できる積層式3Dプリンタの使い方を学びます。3Dモデリングを履修し課題のデータを作成するか、または何らかのアプリケーションで課題データの作成ができることが前提となります。

なお、サウンドスタジオ、デザインスタジオ、ビジュアルスタジオ、木工室、金工室、レーザー加工機、3Dプリンタを使用するには、各演習を受けてライセンスを取得する必要があります。

教科書・参考書等

テキストは適宜配布します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	課題への取り組みと内容を評価します。
日常点	70%	出席および授業参加の姿勢を評価します。

制作演習A（設計）

Production Seminar A (Design)

担当：瀬川晃　小林孝浩　平林真実		
単位：2単位	履修対象：1年	教室：W301講義室
学期：前期（6月・7月）	実施方法：対面・オンライン	

科目のねらい・特色

設計手法の実践（フィールドリサーチ、課題設定、プロトタイピング、検証）を通じて、デザインによる行動変容や理解の促進を目指します。これにより、デザインが社会や個人に与える影響を多角的に理解し、新しい知見を得ることを目的とします。題材とする対象は、私たちが日々研究する大学周辺の環境を設定します。その場で起きていること、その場での体験や反応、個人の認知や技術的なアプローチを組み合わせて、課題設定を行い、実践を試みます。どのようにデザインが機能し、どのような行動変容や理解をもたらすのか、体験的・実践的に行います。デザイン対象を問い直し、試作や検証を通じて新しい発見や知見を得ることに重きを置きます。

到達目標

- 課題を発見し、仮説を立てられる。
- 文献調査に基づいて妥当性のあるデザイン提案を行える。
- プロトタイプを複数回試作し、評価を通じて改良できる。
- ユーザーテストを通じてデザインの効果を検証できる。

講義形態

- 講義、フィールドリサーチ、ディスカッション

講義計画・項目

- 第1・2回：イントロダクション（科目の概要、評価基準の説明）
- 第3・4回：フィールドリサーチ（行動分析・調査）
- 第5・6回：課題発見・ディスカッション（観察結果の共有と課題設定）
- 第7・8回：提案・ディスカッション（デザイン案の提示とフィードバック）
- 第9・10回：試作・検証（試作の実施と問題点の分析）
- 第11・12・13回：効果測定（検証とさらなる改良案の提示）
- 第14・15回：発表・ドキュメント（成果発表と振り返り）

教科書・参考書等

- 必要に応じ、授業で紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題設定の妥当性、提案の独創性・実現性
日常点	30%	授業中の積極性、他者へのフィードバック
発表・成果物	20%	発表の論理性、成果物の完成度

制作演習B（技術）

Production Seminar B (Technique)

担当：山田晃嗣・赤羽亨・飛谷謙介		
単位：2単位	履修対象：1年	教室：C404 ホール
学期：前期（6月・7月）	実施方法：対面・オンライン	

科目のねらい・特色

我々の普段の生活の中で技術が利便性を与えるようになる一方、それらが深く関与してきており、我々の行動にも影響を与えつつあります。そうした技術を一つ取り上げ、ハンズオン等を通して、その特性を獲得していきます。

この講義では、前半はハンズオンを中心にその技術の内側を学んで行きますが、後半は前半に学んだ内容から自らアイデアを設定し、各自がその技術を使ったプロトタイプ等を制作します。最後に成果をプレゼンして、その技術の今後も含めて模索していきます。

具体的な課題・技術については、講義の中で説明します。

到達目標

- 対象となる技術を知ること、そして演習を通じて自らその技術を扱えるようになること。
- また、その技術が社会へどのような影響があるのか演習などを通じて把握すること。

講義形態

講義と演習

講義計画・項目

1. 講義の概要とハンズオン1
2. ハンズオン2
3. ハンズオン3
4. 内容検討
5. 各自の構想について発表（内容についてのQAを含む）
6. 制作等
7. 各自のプロトタイプのプレゼンテーション

教科書・参考書等

なし。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	
日常点	50%	出席状況

制作演習C（造形）

Production Seminar C (Visual Arts)

担当：桑久保亮太　前田真二郎　菅実花		
単位：2単位	履修対象：1年	教室：C311 ギャラリー1、C312 ギャラリー2
学期：後期（10月/11月）	実施方法：対面	

科目のねらい・特色

ヴィジュアル・アーツにカテゴライズされるいくつかの媒体や表現形式を取り上げ、それぞれの特徴を踏まえた上で、それらに潜在する可能性を引き出してどのような表現が可能かを実践的に探求します。

各担当教員による制作事例の紹介と、元になる表現形式の制作・実験を行います。それぞれの特徴を実践的に捉え、性質と表現がどのように結びつくことができるかを考察します。

到達目標

以下のプロセスを経て、それぞれの媒体や表現形式を使いこなす能力の習得を目指します。

- それぞれの媒体・表現形式の特徴を捉える。
- 制約や可能性を踏まえた上でそれらを使う。
- 展示や伝達の過程でどのような働きを持つかを知る。

講義形態

講義、制作演習、ディスカッション

講義計画・項目

- 第1週　導入
- 第2週　形式1（素材加工）
- 第3週　形式1（素材加工）
- 第4週　形式2（撮影・編集・上映）
- 第5週　形式2（撮影・編集・上映）
- 第6週　形式3（光学装置）
- 第7週　形式3（光学装置）

- 第8週　リフレクション

教科書・参考書等

必要に応じ、授業で紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	60%	各回の課題への取り組み
日常点	40%	出席状況（遅刻を含む）