

科目名		デザイン研究 1								年度	2024
英語科目名		Design study 1								学期	後期
学科・学年	デザイン科 イラストレーション専攻 1 年次		必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義	
担当教員	角田知義			教員の実務経験		有	実務経験の職種		エイティブ・ディレク		
【科目の目的】											
人間が「道具」を使い始めると同時に「イメージやメッセージ」を定着させる方法や技術が存在した。我々が培って来た「創造力」「想像力」を中心に置き「文明、文化、芸術、歴史、ビジネス」これらとの深い関係を理解する。西洋で価値観が大きく変わるルネッサンス期、更に社会の構造が大きく変わる近代以降、社会制度や産業構造が変わるその中で、文化として美術とデザインは私たちの生活の中に定着する。歴史的な推移のなかで「社会、文化、産業、美術、デザイン」の関わりを西洋と日本からの2つの視点で見る事で『現代の美術とデザインの理解を深める視点を獲得』することを目的とする。											
【科目の概要】											
長い歴史を持つ造形の世界の多様性を学ぶ事で「創造性と想像力」の理解を深める。本授業は現代デザインが育ち始めた19世紀からスタートする。19世紀には、絵画ではよく知られている「印象派」が革命的な表現改革を成し遂げる。美術の歴史を紐解きながら、私たちが現在持っている美術表現の基本的な概念、「美しさ」や「らしさ」「見る事への探求心」「意味をかたちづくる活動」「イメージ」「記号」「造形する技術」等、美術とデザインが持つ同じ課題に対して、過去の著名な作家達だけでなく、近未来に向けて「イノベーション」を起こし、新しい表現、創造を生み出す試行錯誤の活動事例を参照しながら学ぶ。											
【到達目標】											
目標A：「美術・芸術」の発展の歴史を理解し、過去の作品群を通して「作家の視点（観察眼）の独自性、重要性」を知る 目標B：西洋と日本。文化・造形方法（観察方法・描写技法）の違いから表現の違い、価値観の違いを知る 目標C：デザイン活動に役立つ、造形の基本となる「観察眼」「創造力」「造形方法」の体系を知る											
【授業の注意点】											
授業に集中してノートをとることが必要です。各自の理解度の確認、理解の補助のために、毎時間、講義内容に対しての質疑応答を含む「授業の振り返り」を記入します、授業時間終了時に必ず提出すること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。											
評価基準＝ルーブリック											
ルーブリック 評価	レベル5 優れている			レベル3 ふつう			レベル1 要努力				
到達目標 A	時代、様式、作家別に創作への視点の違いをの明確に述べる事が出来る			時代ごと、様式ごと作家の造形への視点の違いが理解できる			時代区分、様式区分を理解出来ない				
到達目標 B	歴史的知識をベースにして、西洋と日本の造形へのコンセプトの違いを理解している			西洋と日本の造形表現、考え方の違いが理解できる			西洋と日本の造形表現の違い、ポイントが理解出来ない				
到達目標 C	「観察力」を駆使することで過去の作品から造形方法の原理原則を理解することが出来る			新たな「観察眼」を得る事で、作品から今まで気が付かなかった事に気が付くことが出来る			「観察眼」の活用方法が理解出来ずに表面的な感想で終わる				
【教科書】											
特定の教科書はない。適時、授業に必要な資料配布を行う。											
【参考資料】											
適時、授業に必要な資料配布を行う。											
【成績の評価方法・評価基準】											
授業期間中のレポート、最終課題レポートの提出。毎時間の受講振り返りをまとめた振り返りコメントの提出。受講態度、出席状況など総合的に評価する。 最終課題レポート：55%、レポート：25%、授業振り返り：10%、受講態度：10%											
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。											

科目名		デザイン研究 1				年度	2024
英語表記		Design study 1				学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	デザインと美術の関係：1	ガイダンス、デザインと美術の関係	1	ガイダンス	「デザイン研究1」の目的を理解している	1	
			2	AIの時代の表現	生成AIが誰でも使える時代の表現を理解する		
			3	美術から学ぶ事	1枚の絵画から何が学べるのかを理解する		
2	デザインと美術の関係：2	西洋美術史を理解するための基礎知識	1	感性と美術史	作品には感性だけで接しないことを理解する	1	
			2	美術作品の決まり事	西洋美術には読み取るルールが有る事を理解する		
			3	芸術家は自由？	芸術家が自由に制作できた時期はわずかだったことを理解する		
3	20世紀、抽象表現とデザインの時代：1	19世紀末、印象派の時代から	1	西洋近代化	西洋近代化、価値観の変化の流れを理解する	1	
			2	教会の没落と美術	教会が生み出した価値観の大きさを知る		
			3	社会の激変	中世からの価値観の変化が美術表現を変える		
4	20世紀、抽象表現とデザインの時代：2	光と絵画の関係、美術を科学	1	科学の時代	神の時代から科学の時代への変化を理解	1	
			2	「写真術」の脅威	物事を忠実に写し取る事の衝撃を理解する		
			3	画家達の葛藤	写真術によって仕事を失った画家の仕事を知る		
5	20世紀、抽象表現とデザインの時代：3	絵画の大きな改革：1	1	印象派という革命	何故「印象派」は革命的だったのかを知る	1	
			2	アカデミーの権威	17世紀以降芸術を支えてきた組織を知る		
			3	リアリズム	「具象」という概念の広さを知る		
6	20世紀、抽象表現とデザインの時代：4	絵画の大きな改革：2	1	フォービズム	「色彩」への自由を求める考えを知る	1	
			2	キュビズム	「かたち」の見え方に拘る考え方を理解する		
			3	表現の抽象化	細部を省略する事で目指したものを知る		
7	20世紀、抽象表現とデザインの時代：5	20世紀。新しい表現のを探る人々	1	ロシア構成主義	社会の変化が新しい表を求める事を知る	1	
			2	抽象表現	「抽象表現」が目指してゆく事を知る		
8	20世紀、抽象表現とデザインの時代：6	デザインとの接点	1	バウハウス	20世紀初頭、新しい運動の結節点としての役割を理解する	1	
			2	未来派	新たな社会と機械の融合を目指す流れを知る		
			3	シュールレアリスム	作家の「心の中」が表現対象になる変化を知る		
9	より良く西洋美術を理解するための基礎：1	古代美術からの「美」の探求	1	神様と美	古代の「美の基準」と神様の関係を知る	1	
			2	黄金比	人が心地よいと思える比率が有る事を知る		
10	より良く西洋美術を理解するための基礎：2	イコノロジー研究	1	絵画を読む	中世以降の絵画を読み取る技術を知る	1	
			2	イメージの時代	具象表現する事とイメージの関係を知る		
			3	視覚言語	言語に頼らないコミュニケーションの基本を知る		
11	より良く西洋美術を理解するための基礎：3	構図と色彩と透視図法	1	ルネサンス	何故ルネサンスは重要なのかをの理由を知る	1	
			2	透視図法	リアリズムの基本となる透視図法を知る		
			3	リアリズム	具体的にリアルに表現する事の意味を知る		
12	日本美術の多様性：1	伝統、日本の芸道、家元制度	1	技術継承	家元制度によって守られた技術継承の方法を知る	1	
			2	「藝」の意味	日本の「藝」という言葉の意味を知る		
			3	日本の見せ方	西洋と日本の観察眼の違いと表現の違いを知る		
13	日本美術の多様性：2	江戸時代、庶民のメディア・アート	1	浮世絵の世界	日本の「浮世絵」という表現世界を知る	1	
			2	江戸庶民の文化	庶民が楽しめる「紙メディア」の誕生を知る		
			3	反骨精神	寛政禁止令の中でのレジスタンスを知る		
14	日本美術の多様性：3	江戸から明治へ大改革の時代	1	ジャポニズム	西洋の日本ブームと日本の価値観の有り方を理解	1	
			2	廃仏毀釈	明治時代の西洋化への大改革で生きた事を知る		
			3	新しい日本画	西洋的思想を受け入れ新たな方向を模索する		
15	現代アートとデザインの関係	アートとテクノロジーと認知	1	何故難しいのか	20世紀現代美術はなぜ難解なのかを考える	1	
			2	表現の多様性	「具象表現」と「抽象表現」の試行錯誤を知る		
			3	人の脳と認知	人は「美」をどの様に認知するのかを知る		

評価方法：1. 小テスト・レポート・振り返りシート、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等