

■ 専門科目

ひと・もの・くらし

生活文化論

2022年度開講・選択・2単位

Cultural Study of Life

担当教員 長野真紀、瀬能徹、佐野浩三

到達目標（目的含む）

現代の多様化した生活環境への意識や思考力を高めていくことを目的に、環境と地域生活の視点から、人間生活を包括する環境と物の見方や生活行動、コミュニケーションの取り方を含めた文化の形成について考察する。

授業の概要

人々が暮らしを営む地域・風土・環境には、人間の歴史である生活の歴史が蓄積し、生活者を取りまくその時代の社会や信仰、衣食住が深く関係している。また、各地域の多様な芸術文化、伝統文化、生活文化は、生活様式や社会構造の変容を受けながらも、場所性や民族的特性を保ち現在まで連続と受け継がれてきた。本講義では、日々の生活の中にある身近なモノから自然まで、環境と文化の文脈から暮らしのかたちを読み解いていく。

授業計画

- 1：生活文化とは
- 2：住まいと居住環境
- 3：文化と生活学・建築学
- 4：地域と生活文化 現地調査①
- 5：地域と生活文化 現地調査②
- 6：文化の融合と室内空間
- 7：社会の変容と室内空間
- 8：室内空間と生活文化 現地調査①
- 9：室内空間と生活文化 現地調査①
- 10：ライフスタイルと商業施設
- 11：施設と集客力
- 12：商業施設 現地調査①
- 13：商業施設 現地調査②
- 14：スタジオワーク 現地調査の分析と考察
- 15：プレゼンテーション 研究発表・最終講評会

評価方法

①ディスカッション、現地調査への参加、②報告書およびプレゼンテーションの内容を総合的に評価する

使用テキスト

適宜配布する

各自準備物

現地調査において、デジカメ、記録紙など

実習費

現地調査に必要な交通費

人間工学論

後期・選択・2単位

Ergonomics

担当教員 笹崎綾野、見寺貞子、阪本清美

対面・遠隔の別

対面

到達目標（目的含む）

人間工学の思考を育むため、体型特性、運動機能および身体負担、疲労・ストレスについて知り、人の形態・生理・心理特性に配慮したデザインを構想できる。

授業の概要

人間工学とは、人間が豊かな生活を営むため、使用する道具や機械、環境を効果的に使用できるように人の形態・生理・心理特性に合わせてデザインすることである。本講座では、年齢や国籍、障害の有無に関わらず誰もが快適に生活できるユニバーサルデザインの考え方を基に、人間工学の視点からデザインの在り方を講義し、個人およびグループワークの演習を取り入れながら実施する。

授業計画

- 1：人間工学とは何か：生活環境と人間の特性について科学的に考察する 笹崎 9/22
- 2：ユニバーサルデザインとは何か：ユニバーサルデザインの概要 見寺 9/22
- 3：イスの人間工学：座り心地の良いイスを考察する 阪本 9/29
- 4：運動機能と身体負担：筋肉の機能や特性の理解 阪本 9/29
- 5：衣の人間工学：人間と衣服の快適な関係を築くためのデザイン要因を調査する 笹崎 10/13
- 6：衣の動きとデザイン：動きやすい・着やすい・歩きやすいをデザインする 笹崎10/13
- 7：感覚の種類と視覚機能、視覚の生理と心理：感覚の種類、視覚や認知の特性の理解 阪本 10/27
- 8：疲労・ストレスと快適性デザイン：疲労・ストレス・快適性の計測、評価 阪本 10/27
- 9：衣の身体機能とデザイン：人間の生理機能とデザインの関係を考察する 笹崎11/10
- 10：衣のユニバーサルデザイン：誰もが快適に生活できるデザインを考察する 見寺 11/10
- 11：衣の安心・安全：安心・安全を得るためのデザインを考察する 見寺11/24
- 12：人間工学を考えたモノ・しくみづくりをデザインする 見寺 11/24
- 13：ユニバーサルデザインと人間工学（機器、住居を中心に） 阪本 12/8
- 14：人間工学的デザインの実際：機器、住居のデザインにともなう人間要素を考察する 阪本 12/8
- 15：まとめ 笹崎 12/22

授業時間外学習

1) 人間工学およびユニバーサルデザインに係るフィールドワークや文献調査を行い、それを基にデザイン提案できる力を身に付けること。

評価方法

1) 課題レポート① 40%、課題レポート② 40%、コメントシート 20% で評価する。

2) 課題レポートを提出しない場合はD評価となる。

課題・試験に対するフィードバックの方法

・コメントシートのフィードバックを授業内で行う。

使用テキスト

・オリジナルテキストを配布する。

各自準備物

・準備物がある場合は、事前に授業内で告知する。

実習費

・課題作成、リサーチに必要な費用や交通費は自己負担とする。

プロダクト構想プログラム

前期・選択・2単位

Products Concepting Program

担当教員 見明暢、尹智博、蛭田直

対面・遠隔の別

対面

履修制限等

Adobe Illustrator / Photoshop の基本操作を理解している学生向け
到達目標 (目的含む)

目的：ものづくりの基本である、ユーザーを理解しそれらに即した用品を制作するという経験をする。

目標：成果物は作品としてまとめプレゼンテーションを行う。

授業の概要

本プログラムでは、本学大学院ならではの、デザイン、アート、クラフトなど様々な制作バックグラウンドを持った学生が共に学ぶ環境を活かし、それぞれのもつ制作技術を、共有、応用し、制作を行う。参加者同士でお互いの専門技法を理解し、自己の専門技術との融合を模索する。テーマに沿って案を出し、試作をしながら、最終提案物を作成する。

授業計画

- 1：オリエンテーション：テーマ発表
- 2：グループ分け
- 3：グループ間情報共有①：メンバーの持つ技法のシェア
- 4：グループ間情報共有②：ペアのメンバーの制作上での要望や困難に感じている内容の確認
- 5：技法 / 技術テスト①：各グループごとに試作
- 6：技法 / 技術テスト②：試作確認
- 7：アイデア展開①：デザインスケッチ / 制作用データ作成など
- 8：アイデア展開②：プレゼンテーション準備
- 9：アイデア報告会
- 10：実制作準備①：案のビジュアライズ
- 11：実制作準備②：各グループ毎に案の確認
- 12：実制作①：分担確認
- 13：実制作②：仕上げ
- 14：プレゼンテーション準備
- 15：成果の報告と評価

授業時間外学習

可能な限り時間内で実施するが、時間内に終了しなかった、模型やプレゼンテーション資料などの作成は授業時間外での作業とする。

評価方法

制作の各段階での成果物で判断する。内訳はアイデア30% 仕上がり30% プレゼンテーション30% 努力量10%とする。

課題・試験に対するフィードバックの方法

最終発表の成果物については、具体的なアドバイスや可能性についてのディスカッションをおこない、今後の制作につなげることができるような状態で終了する。

使用テキスト

特に無いが、随時講義内容に即して随時指示を行う。

各自準備物

各自の制作技術を他参加者に説明するための準備。

実習費

制作に関する材料費などは、基本的には実費負担。材料などが決定した段階で授業予算内に収まる範囲での補助を行う。

プロトタイプモデリング

2022年度開講・選択・2単位

Prototype Modeling

担当教員 田頭章徳、安森弘昌、平塚聖子

到達目標 (目的含む)

プロトタイピング (実働モデルの試作) を通して、より良い作品を生み出す手法を実践を通して学ぶ。木材やテキスタイルの基礎的な材料知識と加工技術を身につける。

授業の概要

論理的な思考と直感的な感性の双方を必要とするモビールの制作を行う。

木材とテキスタイルを素材として、材料の特性や魅力を活かした構造・意匠の、美しいモビールのデザインを目指す。

考えたものを形にして終わるのではなく、何度も試作を繰り返して検証・改善を繰り返すプロトタイピングによって、自分の想像を超えた作品を生み出すことに挑戦する。

授業計画

- 1：オリエンテーション：全体ガイダンス
- 2：ガイダンス 工房利用に関する講習
- 3：ガイダンス 加工ツールと加工技術の講習
- 4：素材体験 木材
- 5：素材体験 テキスタイル
- 6：プロトタイピング01：計画・設計
- 7：プロトタイピング01：制作
- 8：プロトタイピング01：検証・改善案検討
- 9：プロトタイピング02：制作
- 10：プロトタイピング02：検証・改善案検討
- 11：プロトタイピング03：制作
- 12：プロトタイピング03：検証、最終案計画・設計
- 13：最終案制作
- 14：最終案仕上げ
- 15：プレゼンテーション：講評会

授業時間外学習

制作に使用する道具や機械、技法には授業以外の時間でも触れるようにして、習得に努めること。

評価方法

成果物70%、授業への取り組みの積極性や理解度30%の割合で評価する。

使用テキスト

使用の場合は随時指示をする。

各自準備物

工作機械を使用するので、動きやすく作業がしやすい服装で参加すること。

実習費

制作に使用する材料費などの一部は実費負担とする。