

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・小林昌廣・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)		
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。Rhinceros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の評価します。
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: 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: ホールA
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

食にまつわる文化や技術を、社会と照らし合わせて多角的に、実践的に捉えます。歴史的に人類は栄養を摂取するために、安定的かつ効率的に食料を生産し、飢餓を克服してきましたが、現代ではフードロスや食料供給の問題など、新たな課題が浮き彫りになっています。一方で、科学技術の発展に伴い、さまざまな調理法やガストロノミーなど、新しい食文化の可能性も進展しています。気候変動や社会情勢の均衡を求めながら、私たちはどのように食というテーマを捉えることができるのでしょうか。リサーチや実践を通じて、提案し、思索していきます。

到達目標

- リサーチ、プロトタイピング、プレゼンテーションを実践する。
- 環境・社会・個人のスケールで、複数の視点を養う。
- リサーチや専門家の知見から、多様なアプローチを見つける。
- 技術にはらむ功罪や社会との接点を意識する。

講義形態

- フィールドワーク: 地域の生産・流通過程を観察する。
- ワークショップ: 専門家を招き、技術や知識の共有を行う。
- コミュニケーション: 体験のための指示書を考案し、実践する。

講義計画・項目

- 第1・2回: イントロダクション
- 第3・4回: フィールドワーク
- 第5・6回: ディスカッション
- 第7・8回: ワークショップ+レクチャー
- 第9・10回: ワークショップ+ディスカッション
- 第11・12・13回: プロトタイピング
- 第14・15回: プレゼンテーション+レポート

教科書・参考書等

- [食の記号論—食は幻想か? \(叢書セミオトポス\)、日本記号学会 \(編集\)](#)
- [「食」の未来で何が起きているのか \(青春出版社\)、石川伸一 \(監修\)](#)
- [食の歴史 \(プレジデント社\)、ジャック・アタリ \(著\)](#)

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題への取組
日常点	50%	受講する姿勢

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: ホールA
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。そうした技術の一つを取り上げ、レクチャーとハンズオンを通して、その特性を獲得していきます。

この講義では、前半はレクチャーと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を制作します。最後に出来上がった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. 講義の概要とレクチャー1
2. 環境準備とハンズオン1
3. レクチャー2
4. ハンズオン2
5. 各自の構想について発表(内容についてのQAを含む)
6. プロトタイプ制作
7. 各自のプロトタイプのパレゼンテーション

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: ギャラリー1/2 (C311/C312)
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)