

| | | | | | | | | |
|----------------|--|--|---|------|-------|------------------|----------------------|----------------|
| 科目名 | デザイン基礎 | | | | 担当 | 岡村 綾華・柿本 悠・須永 剛司 | | |
| 形態 | 演習 | 単位数 | 2 | 開講時期 | 1 年前期 | 実務経験 | 企業経営者、コンサルタントとして勤務経験 | |
| 必修 | — | | | | ナバリング | KA105 | DP との関連 | (幼) 1 (総) 1 |
| 授業概要 | デザインは創り出す「もの・こと」を「構想し、造形し、設計する」活動である。その根源にある自由で伸びやかな表現力を身につけるために、身の回りの世界との出会いと驚きの表現を体験する。さらに「デザインの思考と行為」を学ぶために、それら表現の「結果・プロセス・学び」を作品にまとめ、発表の場として「学びの展覧会」を企画し実施する。履修者各自の創作時間を重視するため週 2 コマ、全 30 コマ（演習 2 単位）の授業として開講する。 | | | | | | | |
| 到達目標 学習成果 | 1. さまざまな表現体験をとおして自由で伸びやかな表現力を身につける。2. そこで手にした「私が表現してもいいんだ」という思い（マインドセット）をもとに、学びの展覧会づくりからデザインの思考と行為を学ぶ。3. そこから、本学で学ぶさまざまな知識とスキルを自分たちで相互に磨き自発的で主体的な社会活動に応用することのおもしろさ（可能性）に気づくこと。 | | | | | | | |
| 授業計画 | 回 | 内容 | | | | | | |
| | 1・2 | はじめに：授業の概要と目的・目標を理解する。「逆さ絵」という小さな表現を体験することから表現のひとつの根源に出会う | | | | | | |
| | 3・4 | 表現①：自然（木々、虫、風、空など）に直接接触れ、心が動く対象を見つける。それぞれの良さを感じ、想いを語り合い共有する。採取した対象を見て視覚（平面、立体）表現する | | | | | | |
| | 5・6 | 表現①：視覚表現の制作。完成し発表会。ふり返りをとおしてお互いの学びと考察を共有する | | | | | | |
| | 7・8 | 表現②：人工物（建物、教室、備品、持ち物など）に直接接触れ、心が動く対象を見つける。それぞれの良さを、平面、立体、音、文章（詩）で表現する | | | | | | |
| | 9・10 | 表現②：表現の制作。完成し発表会。ふり返りをとおしてお互いの学びと考察を共有する | | | | | | |
| | 11・12 | 表現③：人びとの日々の営み（学食で、教室で、通学などでの自分の体験）から心が動く出来事を見出す。その良さと成り立ちを表現する（身体表現も） | | | | | | |
| | 13・14 | 表現③：表現の制作。完成し発表会。ふり返りをとおしてお互いの学びと考察を共有する | | | | | | |
| | 15・16 | 表現のまとめ：表現①②③の結果・プロセス・学びをふり返り、表現の意味を考察し共有する。そこから複数の表現を結び合せた作品を構想する。構想から作品を制作する | | | | | | |
| | 17・18 | デザイン：作品を完成し、作品群を俯瞰し授業体験全体の主題を見出す。見出した主題から展覧会を構想し具体的な企画を立案する。展覧会案内をデザインし制作する | | | | | | |
| | 19・20 | デザイン：展覧会の活動全体と会場空間をデザインする。展覧会案内を完成し発信する | | | | | | |
| | 21・22 | デザイン：展覧会会場、備品、飾り付けを設計する。材料の準備など制作の段取りをする。 | | | | | | |
| | 23・24 | 学びの展覧会：展覧会の会場、備品、飾り付けを制作する | | | | | | |
| | 25・26 | 学びの展覧会：展覧会を開催し実施運営する。会場で来場者に説明し対話する。当該週 3 日間 | | | | | | |
| 27・28 | 学びの展覧会：表現のまとめとしての作品づくり、展覧会づくり、展覧会の実施までをふり返ることから、お互いの学びと考察を共有する。それぞれの学びをまとめる。 | | | | | | | |
| 29・30 | おわりに：授業全体のふり返りをとおして「表現・形・経験・デザイン」などの理論にふれる | | | | | | | |
| 評価基準 | ・自由で伸びやかな表現力を身につけたか。・学びの展覧会づくりからデザインの思考と行為を学んだか。・学んだことを社会活動に応用するおもしろさ（可能性）に気づいたか。 | | | | | | | |
| 評価方法 | 各表現課題 30% 作品と展覧会、授業ノート 40% 授業への貢献 30%。 | | | | | | | |
| フィードバック 方法 | 各発表会、作品制作、展覧会の成果とプロセスを都度講評する。個人・グループ・教室全体の学び方についてコメントする。 | | | | | | | |
| アクティブ ラーニング | 学び手が個人・グループ・教室全体で、各課題の表現・作品づくり・展覧会づくりとその実施運営を、主体的、能動的に実践することをとおしてデザインの基礎を学ぶ | | | | | | | |
| 教科書 | なし | | | | | | | |
| 参考書 | ベティ・エドワーズ「脳の右側で描け」野中邦子（訳）河出書房新社。ライアル・ワトソン「未知の贈り物」村田恵子（訳）、ちくま文庫、他、授業で紹介する。 | | | | | | | |
| 履修条件 | 定員 30 名程度。履修希望者が多い場合は初回授業で選抜を行う | | | | | | | |
| 授業外学習 | 時間外にも各課題の制作を進める。（1 時間程度） 課題制作の進捗やおもしろさ、難しさについて履修している仲間と会話する。（30 分程度） | | | | | | | |
| オフィスアワー | 学生支援課掲示板に掲示する | | | | | | | |