

学 科	服飾美術学科	担 当 教 員	松内 紀之 (実務経験あり)		
授 業 科 目	表現演習Ⅲ		科目区分	専門科目	1 単 位
必修・選択	選択	授業形態	演習	開 講 時 期	2年次・後期
授業の主題 目 標	デザインに必要な思考能力, 発想法, 身体感覚, 描写力, 平面感覚, 空間感覚を開発する。 とりわけ「表現演習Ⅲ」では, ショウウィンドウ模型制作を通じた“空間感覚開発”に重点をおく。				
授業の内容 進 め 方	<ol style="list-style-type: none"> 1. ディスプレイデザインについて (講義) 2. ディスプレイにおける基礎造形作品 (第1課題) 計画 3. ディスプレイにおける基礎造形作品 (第1課題) 制作 4. ショウウィンドウ画像採集 5. 採集画像について発表・討議 6. ショウウィンドウの計画 (第2課題) 7. ショウウィンドウ模型の制作 (第2課題) 8. ショウウィンドウ模型 (第2課題) の作品撮影 9. ショウウィンドウ作品 (第2課題) について発表・討議 10. ショウウィンドウの計画 (第3課題) 11. ショウウィンドウ模型の制作 (第3課題) 12. ショウウィンドウ模型作品 (第3課題) の撮影 13. ショウウィンドウ作品 (第3課題) について発表準備 14. ショウウィンドウ作品 (第3課題) について発表・討議 15. まとめと試験 				
実務経験を 活かす内容	インテリア系デザイン事務所での実務経験を生かし, 集客のための発想力を鍛える。 空間的発想を伝達するに必要な表現力 (特に模型制作とプレゼンテーション) に係る実践的教育を行う。				
テ キ ス ト 教 材	必要に応じてプリントを配布する。 参考図書;『空間創造発想帖』(六耀社)				
準備学習の 具体的内容	授業中に完成しなかった課題は次回授業までの宿題として課すことがある。 課題制作のための道具と材料を準備する必要がある。				
評価の方法 基 準	月に2回程度の提出作品 (20%) 制作姿勢 (20%) 試験 (10%) 期末提出作品 (50%)				
履 修 上 の 注 意	なし				