

# デザイン学部

デザイン学科講師 竹内 創

## 1. 研究活動

a 演奏会・展覧会・競技会等の名称・著書・論文・作品等の名称（項目ごとに記入する）	b 発表または発行の年月日	c 演奏会・展覧会の会場・主催等または論文等の発行所・発表雑誌等の名称	d 発表・展示・作品等の内容等・論文概要等（共著の場合のみ編者・著者名を記入）
◎展覧会			
phono/graph	2011. 1. 18 ～3. 9	ddd ギャラリー 大阪	インスタレーション
Loop*A	2009. 7. 3 ～7. 17	workroom*A 大阪	映像インスタレーション
electronic evening 2008「電子音楽の夕べ」	2008. 8. 30	京都 法然院	映像インスタレーション
dualpoints	2008. 9. 13 ～10. 13	京都芸術センター	映像インスタレーション
homo audience -音の庭-	2008. 11. 20 ～11. 27	主催：京都嵯峨芸術大学 協力：(株) 島津製作所 航空機器事業部	サウンドインスタレーション
◎展覧会キュレーション			
同志社女子大学 msc ギャラリー	2006～2010	同志社女子大学	
"Version Beta" 展	2008. 10. 31 ～12. 14	ジュネーブ現代映像センター	
◎ワークショップ			
Mobilizing ワークショップ	2010. 2. 7 ～2. 9	名古屋芸術大学／国際デザインセンター	携帯端末用プログラミング言語 Mobilizing を使った表現
MAX/MSP ワークショップ	2009. 8. 1 ～8. 3	名古屋芸術大学／国際デザインセンター	映像／音響表現のためのプログラミング言語 MAX/MSP の理解と習得

## 2. 教育活動（教育実践上の主な業績）

大学院授業担当 有 無

f 教育内容・方法の工夫および作成した教材・資料等	g その他教育活動上特筆すべき事項	
授業科目 デザイン実技Ⅲ		
◆前期 <input type="checkbox"/> 後期		
工夫の概要		教材・資料等の概要
「メディアをデザインする」ことをキーワードに、メディアの定義や過去にどのようなメディアが存在したかのリサーチや再評価をおこなった。 いままであまりメディアとしての位置づけをされていない事柄に「メディア」としての評価を与え、作品／プロジェクトとして制作することで、メディアのありかたに対する認識を広げることを目標とした。		映像編集ソフト

授業科目 デザイン実技 IV		
◆前期 <input type="checkbox"/> 後期		
工夫の概要	教材・資料等の概要	
「ブレ卒業制作」において独自主題による制作プロセスの確認と後期の卒業制作に向けての準備を行った。		
授業科目 デザイン実技 I		
◆前期 <input type="checkbox"/> 後期		
工夫の概要	教材・資料等の概要	
<p>「あなたの素材観（感）」をテーマに、デザインワークに必要なプロセスの基本を習得するため</p> <p>自らが選んだテーマでスケッチ、メモ、写真などで調査し、編集して一冊のブックとして作り上げていく。</p> <p>また取材結果や完成したブックを発表することによってプレゼンテーション能力を身につけていくことにも重点を置いた。</p>		
授業科目 デザイン概論		
◆前期 <input type="checkbox"/> 後期		
工夫の概要	教材・資料等の概要	
<p>デザイン学部1年生を対象にした本講座は、デザインに対する多様な表現方法を理解し、視野を広げることを目的とする。</p> <p>デザインしていくことに必要な好奇心や探究心を養うため、毎週各専門コースの教員によるローテーション形式の講義になっている。</p>		
授業科目 映像演習		
<input type="checkbox"/> 前期 ◆後期		
工夫の概要	教材・資料等の概要	
<p>撮影技術の習得と映像の編集技術により、意味と物語性を作り出す文法を理解する基礎知識を身につけた。そのうえで大型スクリーンでの上映から携帯電話への発信まで多様な映像表現の形式を試みた。</p>		デジタルビデオカメラ、動画編集ソフト

授業科目 デザイン実技 II		
<input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期		
工夫の概要	教材・資料等の概要	
「映像をデザインする」というテーマで映像作品の制作と同時代および過去の優れた映像表現の鑑賞と学習。 その上で自己の適性を把握し、今後の制作の基盤を形成していけるよう進めた。 制作においては、人と人が共に仕事をするために必要なルールやコミュニケーションを重視した。	映像編集ソフト	
授業科目 デザイン実技 III		
<input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期		
工夫の概要	教材・資料等の概要	
これまでに身につけた知識と技術をより展開するかたちで、Webや動画などタイムベースのメディアをデザインする技術と方法を学ぶ。 6週間で主なWebサービスの概要や利用方法を学び、次の6週間は映像を中心とするコンテンツの製作をおこなう。 残りの3週間は、レビュー展示や各自のポートフォリオ制作に取り組み、多様なメディア表現を習得することを目的とした。	映像編集ソフト	
授業科目 デザイン実技 IV		
<input type="checkbox"/> 前期 <input checked="" type="checkbox"/> 後期		
工夫の概要	教材・資料等の概要	
各表現領域におけるメディアの構造をハード面、ソフト面双方から分析し、その結果を各自が表現したい分野に応用し制作物に反映させ、卒業制作を進めていった。		

### 3. 学会等および社会における主な活動