ティーチング・ポートフォリオ

筑波学院大学 経営情報学部 ビジネスデザイン学科
小川雄太郎

教育の責任

私は主にイラストレーション、キャラクターデザイン、基礎造形などの授業を担当しています。学生がイラストレーションを制作するプロセスを学び、様々な媒体・技法を通して、それらに合わせたイラストレーションを制作する素養を育めるようにすることが私の教育の責任と考えています。

科目名	対象学年	受講人数※	授業形態	必修選択	科目区分（カリキュラムにおける位置づけ）
デザイン基礎 A	2-4	35	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）
デザイン基礎 B	2-4	35	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）
イラストレーション 1	2-4	25	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）
イラストレーション 2	2-4	25	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）
キャラクターデザイン	2-4	20	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）
マンガ表現	3-4	15	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）
ユニバーサルデザイン(A)	2-4	35	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）
ユニバーサルデザイン B	4	10	講・演	選択	専門基礎・共通（コース共通の専門科目）

教育の理念

イラストレーションをビジュアルコミュケーションとして捉え、独創的な表現を用いて言葉では表現できないことを他者に伝達することができる力を学生に身につけてもらえるような教育をしていきたいです。

教育の方法

私が行っているクライアントワークや制作活動に基づいて課題を作成し、なるべく仕事の中で気づいた実体験を授業の中で活かすようにしています。技術進歩の速度が目まぐるしい時代においては新しい道具の性質を理解することが特に重要だと思います。例えば紙媒体とオンスクリーンでいうと、CMYK と RGB では色の再現方法は全く質の異なるものであり、それぞれ別の方法で同じように色を再現しているということを理解して絵を描くことが大切だと考えています。道具の原理や性質を理解することで生まれるアイデアや技法もあるのではないかと思い、そういったことを感じられるような教育方法を実践しています。

教育の成果 および 今後の目標

教育の成果は授業を行ってから日が浅いのでまだ分かりませんが、今後の目標は基礎課程やイラストレーションの授業でVRデバイスを取り入れていきたいと考えています。大人数で一つのバーチャル空間に集まりドローイングをしたり自分の部屋の空間に絵を描いたりと、イラストレーションを紙媒体からオンスクリーンへ、さらに空間へと展開していきたいと考えています。同時に、安全を確保するスペースの問題やマシンに酔ってしまう学生が一定数いるなど授業進行上の課題も出てきていますので、それらに対する解決方法も模索していきたいです。

参考資料

特になし