

協定海外留学レポート

Joshi University of Art and Design

1. 基本情報

留学先大学	OCAD 大学 (カナダ)
協定留学プログラム	1 セメスター
留学期間	2023 年 9 月～2023 年 1 月
名前	K・Mさん
学部・学科・専攻	芸術学部 デザイン・工芸学科 環境デザイン専攻
留学した時の学年	3 年次

2. 渡航前手続きについて(留学ビザ)

ビザの種類	Electronic Travel Authorization (eTA)
申請先	電子
ビザ取得所要日数 (申請してから何日/週要したか)	7 2 時間以内
ビザ取得費用	\$ 7 (日本円 700 円)
必要書類	パスポート、クレジットカード
具体的な申し込み手順を、以下へ明記お願いします。	
パスポート取得 eTA 申請 7 2 時間以内に取得	
ビザ取得の際に、留学先国大使館で面接があった方は、どのような質問を受けましたか。	
面接なし	
ビザ取得に関して困った点・注意点について、以下へ明記お願いします。	
なし	

2. 渡航について

利用航空会社	JAPAN AIRLINES
航空券手配方法	JAPAN AIRLINES
大学の最寄り空港名	トロント ピアソン国際空港
現地到着時刻	午前 9 時
キャンパスへの移動手段	タクシー
移動所要時間	25 分程度
空港からキャンパスへの移動の際の注意点などありましたら、以下へ明記お願いします。	
荷物が重い場合は、Uber タクシーを使うべきです。	
渡航前に済ませておくべき準備などありましたら、以下へ明記お願いします。	
特になし	

3. 住居について

住居タイプ	ホームステイ
到着後すぐに居住入居できましたか？	はい
部屋のタイプ	1人部屋
住居を探した方法	代理店
住居申し込み方法	代理店に希望を伝え、案内に従って申し込み
1カ月の宿舎費（現地通貨）	\$1200
注意点やアドバイスがあれば、以下へ明記お願いします。	
特になし	

4. 留学先オリエンテーションについて

オリエンテーション有無	ありました
日程	2024年9月3日
参加必須ですか？	はい

5. 授業について

履修登録はいつどのような形で行いましたか？	到着前にオンラインで
履修科目・単位数は？	4科目 2 Credit
ボリューム的にどうでしたか？	大変でした

6. 履修科目詳細 ※履修した授業すべて記載してください。

履修学科名	Environment Design (Interior Design)
① 履修科目コース	Personal Space
授業時間	3時間
授業回数（週）	週1回
単位数	0.5 Credit
授業内容・課題・試験について	<p>●授業内容について 15平方メートルで藪のような一人用の家を自分の選択した場所に立てる。そのための提案書、1/25模型を作る。</p> <p>●授業について 最初の1ヶ月半ほどは講義ですが、2ヶ月半ほど経つと中間プレゼンテーションや一人ずつ先生との面談が始まります。</p> <p>●課題について 中間プレゼンテーション、最終プレゼンテーションがありその段階を踏むために毎週課題を提出します。</p> <p>●試験について 試験はなく、プレゼンテーションでした。 50枚程のプレゼンテーションボードを作り発表しました。</p>

<p>成果物の写真 2点以上を張り付けてください。</p>		
<p>②履修科目コース名</p>	<p>Public Space</p>	
<p>授業時間</p>	<p>3 時間</p>	
<p>授業回数 (週)</p>	<p>週 1 回</p>	
<p>単位数</p>	<p>0.5 Credit</p>	
<p>授業内容・課題・試験について</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●授業内容について 3~5 人のグループ課題で The Bentway という高架下の公共施設について調べ、よりよく改善する。 ●授業について 対面とオンライン授業が交互でありました。 ●課題について 公共施設に何を思うのかをテーマに動画を作成したり、グループで公共施設を調べみんなでまとめたり、全部で5つほど提出物がありました。 ●試験について 試験はなく、プレゼンテーションでした。 最終的には The Bentway の改善策を動画にまとめ発表しました。 	

<p>成果物の写真 2点以上を張り付けてください。</p>		
<p>③履修科目コース名</p>	<p>Residential</p>	
<p>授業時間</p>	<p>3 時間</p>	
<p>授業回数 (週)</p>	<p>週 1 回</p>	
<p>単位数</p>	<p>0.5 Credit</p>	
<p>授業内容・課題・試験について</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●授業内容について クライアントを自分で作り出し、その家族にあった場所と家と家具を作る。 ●授業について 基本は講義と課題説明ですが、2ヶ月半ほど経つと中間プレゼンテーション、一人ずつ先生との面談が始まります。 ●課題について 選択した授業の中で1番大変でした。中間プレゼンテーション、最終プレゼンテーションがありその段階を踏むために毎週課題を提出します。 ●試験について 試験はなく、プレゼンテーションでした。 90枚程のプレゼンテーションボードを作り発表しました。 	

<p>成果物の写真 2点以上を張り付けてください。</p>		
<p>④履修科目コース名 Stru cu re</p>		
<p>授業時間 3 時間</p>		
<p>授業回数 (週) 週 1 回</p>		
<p>単位数 0.5 Credit</p>		
<p>授業内容・課題・試験について</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●授業内容について 建物を建てたい現地を調査し、分析し、小さい公共施設を立てる。 ●授業について オンラインで建築に関わる講義と課題説明が行われます。 ●課題について 2回課題提出がありました。 ●試験について オンラインで習った建築技術についての試験がありました。 	
<p>成果物の写真 2点以上を張り付けてください。</p>		

ENVR-2003 ED: Personal Space (0.5 Credits)

Add Course to Plan

This course will introduce students to a conceptual approach to the design of form and environment, with a special focus on design at a smaller human scale. The positive support of a person's intimate interaction with and utilization of space and object, as well as its impact on space and form, will be studied through careful review of spatial components and ergonomics. Emphasis will be on three-dimensional design and will require the student to develop, build and present models of their work. Students with credit in ENVR-2B17, ENVR-2K01 may not take this course for credit.



This course is planned.

Requisites:

3.0 credits overall - Must be completed prior to taking this course.
 One of: ENVR-1008, ENVR-1002 or GDES-1026 with a minimum grade of 60 - Must be completed prior to taking this course.
 2.0 credits from ENVR must be completed prior to taking this course, - Must be completed prior to taking this course.
 1.0 credits from first-year Liberal Studies from subjects ENGL HUMN IVCL IVCV SCTM SOSC VISA VISC VISD VISM - Must be completed prior to taking this course.

View Available Sections for ENVR-2003

ENVR-2003 ED:パーソナルスペース(0.5クレジット)

プランにコースを追加する

このコースでは、より小さな人間規模でのデザインに特に重点を置いて、フォームと環境の設計に対する概念的アプローチを学生に紹介します。空間と物体との親密な相互作用と利用の肯定的なサポート、および空間と形態への影響は、空間コンポーネントと人間工学の慎重なレビューを通じて研究されます。3次元設計に重点が置かれ、学生は自分の仕事のモデルを開発、構築、提示する必要があります。ENVR-2B17、ENVR-2K01の単位を持つ学生は、単位のためにこのコースを受講することはできません。



このコースは計画されています。

必須:

全体で3.0単位 - このコースを受講する前に修了する必要があります。
 の1つ: ENVR-1008、ENVR-1002またはGDES-1026、最低グレード60 - このコースを受講する前に完了する必要があります。
 ENVRからの2.0クレジットは、このコースを受講する前に完了する必要があります。 - このコースを受講する前に完了する必要があります。
 科目からの初年度リベラル研究から1.0単位 ENGL HUMN IVCL IVCV SCTM SOSC VISA VISC VISD VISM - このコースを受講する前に修了する必要があります。

ENVR-2003で利用可能なセクションを見る

ENVR-2006 Research Studio: Public Space (0.5 Credits)

Add Course to Plan

This research studio is focused on public space and its complexities within our current urban landscape. Using the city of Toronto as a site, students engage in field research methods to identify current issues and relate them to theory, policy, Indigenous treaty and land rights as well as global factors that impact public space. The course addresses urgent challenges affecting public space such as those related to environmental factors, health and social equity. This course includes research, analysis and interpretation of a range of public spaces as well as the proposal of site-specific design approaches that reconsider the future of public space in our city. Students with credit in ENVR-1B03, ENVR-2B12, ENVR-2B21 may not take this course for credit.

Requisites:

3.0 credits overall - Must be completed prior to taking this course.
2.0 credits from ENVR - Must be completed prior to taking this course.
1.0 credits from Liberal Studies from subjects ENGL HUMN IVCL IVCV SCTM SOSC VISA VISC VISD VISM - Must be completed prior to taking this course.

View Available Sections for ENVR-2006

ENVR-2006リサーチスタジオ:パブリックスペース(0.5クレジット)

プランにコースを追加する

この研究スタジオは、現在の都市景観における公共空間とその複雑さに焦点を当てています。トロント市をサイトとして使用し、学生は現在の問題を特定し、理論に関連付けるためのフィールドリサーチ方法に従事します。政策、先住民条約と土地の権利だけでなく、公共空間に影響を与えるグローバルな要因。このコースでは、環境要因、健康、社会的公平性など、公共空間に影響を与える緊急の課題に対処します。このコースには、さまざまな公共空間の研究、分析、解釈、および私たちの街の公共空間の未来を再考するサイト固有の設計アプローチの提案が含まれています。ENVR-1B03、ENVR-2B12、ENVR-2B21の単位を持つ学生は、このコースを単位で受講することはできません。

必須:

全体で3.0単位 - このコースを受講する前に修了する必要があります。
ENVRからの2.0クレジット - このコースを受講する前に修了する必要があります。
科目からのリベラル研究から1.0クレジット ENGL HUMN IVCL IVCV SCTM SOSC VISA VISC VISD VISM - このコースを受講する前に完了する必要があります。

ENVR-2006で利用可能なセクションを見る

**ENVR-3015 Interior Design:
Residential (0.5 Credits)**[Add Course to Plan](#)

Development of detailed interior design aspects of a Residential studio project is the primary focus of this course. Emphasis is given to developing a design vocabulary of furniture, lighting and fittings in conjunction with materials and colour theory. A further understanding of the relationship of concept, and interior design themes to detail design, furniture planning, furnishing styles, and furnishing selection is explored. Interior design knowledge is developed through the delivery of a variety of detail design, and material-based presentations outlining the relationship between concept, design development, and material project realization. Students with credit in ENVR-3012 GDES-3022 GDES-3B24 may not take this course for credit.



This course is planned.

Requisites:

8.0 credits overall - Must be completed prior to taking this course.

ENVR-2003 with a minimum grade of 60 - Must be completed prior to taking this course.

3.0 credits from ENVR - Must be completed prior to taking this course.

2.0 credits from Liberal Studies from subjects ENGL HUMN IVCL IVCV SCTM

SOSC VISA VISC VISD VISM - Must be completed prior to taking this course.

[View Available Sections for ENVR-3015](#)**ENVR-3015インテリアデザイン：住宅 (0.5クレジット)**[プランにコースを追加する](#)

住宅スタジオプロジェクトの詳細なインテリアデザインの側面の開発は、このコースの主な焦点です。材料や色理論と組み合わせ、家具、照明、備品のデザイン語彙の開発に重点が置かれています。コンセプトとインテリアデザインのテーマと詳細デザイン、家具計画、家具スタイル、家具の選択との関係をさらに理解することが探求されます。インテリアデザインの知識は、さまざまな詳細設計の提供と、コンセプト、デザイン開発、材料プロジェクトの実現の関係を概説する材料ベースのプレゼンテーションを通じて開発されます。ENVR-3012 GDES-3022 GDES-3B24の単位を持つ学生は、単位のためにこのコースを受講することはできません。



このコースは計画されています。

必須：

全体で8.0単位 - このコースを受講する前に修了する必要があります。

ENVR-2003、最低成績60 - このコースを受講する前に修了する必要があります。

ENVRから3.0単位 - このコースを受講する前に修了する必要があります。

科目からのリベラル研究からの2.0クレジットENGL HUMN IVCL IVCV SCTM

SOSC VISA VISC VISD VISM - このコースを受講する前に修了する必要があります。

[ENVR-3015の利用可能なセクションを見る](#)

ENVR-2004 Structure 1 (0.5 Credits)

[Add Course to Plan](#)

Students will gain a thorough understanding of building materials and construction techniques. This knowledge impact on initial design decisions and is essential to the successful completion of structures. An understanding of fundamentals of natural and man-made structures is equally necessary for the development of strong and functional design. An investigation of engineered construction systems, fabrication and assembly techniques, as applicable to building structures will enable the student to realize the more pragmatic construction nature of their conceptual designs. Studio assignments will develop the student's skill in CAD drawing in support of developing an understanding of building technology, material and structures. Students with credit in ENVR-2B18 may not take this course for credit.



This course is planned.

Requisites:

3.0 credits overall - Must be completed prior to taking this course.
 1.0 credits from first-year Liberal Studies from subjects ENGL HUMN IVCL
 IVCV SCTM SOSOC VISA VISC VISD VISM - Must be completed prior to taking this course.
 2.0 credits from ENVR must be completed prior to taking this course. - Must be completed prior to taking this course.

[View Available Sections for ENVR-2004](#)

ENVR-2004 構造 1 (0.5 単位)

[プランにコースを追加する](#)

学生は建築材料と建設技術を徹底的に理解します。この知識は初期設計決定に影響を与え、構造を成功裏に完成させるために不可欠です。自然構造と人工構造の基礎を理解することは、強力で機能的な設計の開発にも同様に必要です。建築構造に適用される設計された建設システム、製造および組立技術の調査により、学生は概念設計のより実用的な建設性質を実現することができます。スタジオの課題は、建築技術、材料、構造の理解を深めるために、CAD描画における学生のスキルを開発します。ENVR-2B18の単位を持つ学生は、単位のためにこのコースを受講することはできません。



このコースは計画されています。

必須:

全体で3.0単位 - このコースを受講する前に修了する必要があります。
 科目からの初年度リベラル研究から1.0単位 ENGL HUMN IVCL IVCV SCTM SOSOC
 VISA VISC VISD VISM - このコースを受講する前に修了する必要があります。
 ENVRからの2.0クレジットは、このコースを受講する前に完了する必要があります。
 - このコースを受講する前に完了する必要があります。

[ENVR-2004で利用可能なセクションを見る](#)

7. 現地情報

(1) パソコン、携帯電話、インターネット（接続について）現地での利用はいかがでしたか？

キャンパス内では大学の Wi-Fi を問題なく使用できました。

(2) 現地で携帯電話、スマートフォンの利用手続きはどのようにしましたか？

PhoneBox というカナダ留学生向けのサービスがある会社に契約しました。
電車以外では問題なく使えます。

(3) 現地での支払い方法はどのようにしていましたか？

クレジットカード (WISE)

(4) 現地で現金での支払いが必要な時はありましたか？

はい、友達と割り勘する時など

(5) 現地での資金調達はどのように行いましたか？

日本から現金を持って行ったので必要ありませんでした

(6) 日本から現地通貨の現金を持って行かれましたか？ はいの場合、いくら位持っていかれましたか？

はい、\$200 程度（2万円を両替していきました。）

(7) 現地では調達できない日本から持っていくべき物があれば教えてください。

アジアマーケットがあるため、調味料などはいらないと思います。
専攻にもよりますが、定規、カッターなどは持って行ったほうがいいと思います。

8. 留学体験記

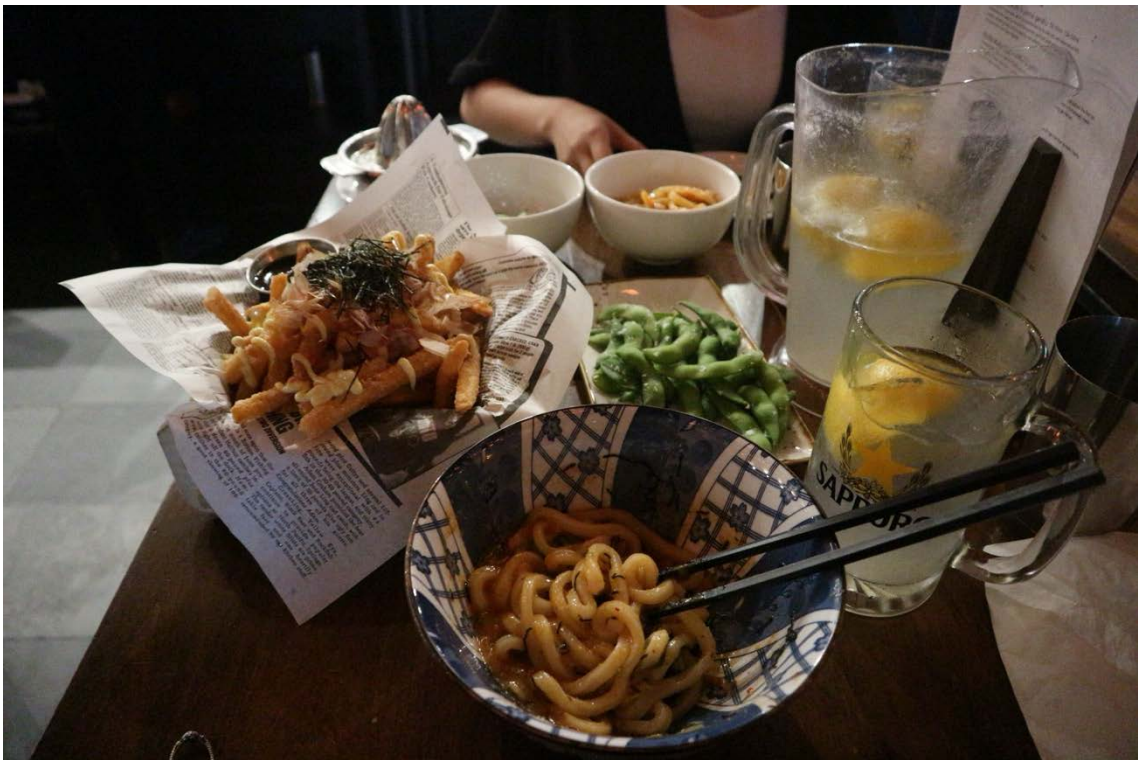
(1) 留学しようと思った理由は？

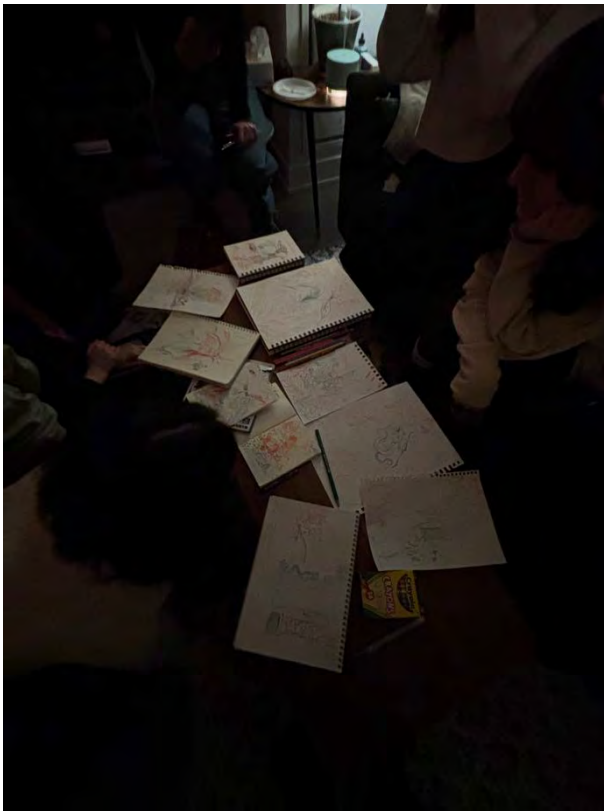
自分を取り囲む環境を変えて、新しいことに挑戦したいと思ったためです。

(2) 留学のためにした準備、しておけば良かったと思う準備はありましたか？

英語力の向上、環境デザイン専攻のため Rhino アプリを使えたらより学べると思います。
(3) この協定大学を選んだ理由は？
カナダは多国籍なため、様々な交友関係を築けると思ったから。
(4) 大学・学生の雰囲気はどんな感じでしたか？
とても良かったです。 学生も先生もとても優しく、分からなかった場合でも質問すれば丁寧に教えてくれました。
(5) 交友関係についてお聞かせください。
留学生のオリエンテーションに参加し、友達を作りました。 みんなでご飯を食べに行ったり、ナイアガラの滝や遊園地に行ったりなどして休日を満喫していました。
(6) 困ったこと、大変だったことがあればお聞かせください。
電車が頻繁に止まります。代わりにシャトルバスが出ますが、本当に時間がかかります。 電車は夜2時ごろまで、バスも夜3時ごろまで動いているので真夜中に帰っても大丈夫なのですが、特によく夜に止まるため、たまに焦ります。
(7) 現地での学習内容・勉強についてお聞かせください。
女子美の授業展開とは全く異なりました。 女子美環境デザインでは“何を作りたいか”から課題が始まりますが、OCAD は最初に建物を立てる場所の情報を集め分析をし、“何を作るべきか”というところに時間をかけるので全く新しいことを学ぶことができ、面白かったです。
(8) 海外生活の中で気がついたことなどあればお聞かせください。
刺激が多く、毎日が新鮮でした。 日本にいと人と比べてしまうことが多いと感じていましたが、学生はみんな多国籍で年齢もバラバラなのでみんなそれぞれ違う強みを持っていました。そんな人たちと一緒に同じことを学ぶのはとても楽しかったし、自分の成長につながりました。
(9) 海外生活の中で印象深いこと（風景、人、モノなど）を写真で紹介してください。4点以上









1. 基本情報	
留学先大学	OCAD 大学(カナダ)
協定留学プログラム	1セメスター
留学期間	2024 年 9 月～2024 年 12 月
名前	M・Yさん
学部・学科・専攻	芸術学部 デザイン・工芸学科 プロダクトデザイン専攻
留学した時の学年	3年次

2. 渡航前手続きについて(留学ビザ)	
ビザの種類	Electronic Travel Authorization (eTA)
申請先	canada.ca の web サイト
ビザ取得所要日数 (申請してから何日/週要したか)	<u>72 時間</u>
ビザ取得費用	<u>\$7(日本円 700 円)</u>
必要書類	パスポート、 <u>クレジットカード</u>
具体的な申し込み手順を、以下へ明記お願いします。	
<u>ウェブサイトに従って情報を入力するだけで簡単に申し込みが出来ました。</u>	
ビザ取得の際に、留学先国大使館で面接があった方は、どのような質問を受けましたか。	
<u>なし</u>	
ビザ取得に関して困った点・注意点について、以下へ明記お願いします。	
<u>なし</u>	

2. 渡航について	
利用航空会社	Air Canada
航空券手配方法	Air Canada 公式サイト
大学の最寄り空港名	トロント・ピアソン国際空港(YYZ)
現地到着時刻	午前 11 時
キャンパスへの移動手段	車
移動所要時間	約 30 分
空港からキャンパスへの移動の際の注意点などありましたら、以下へ明記をお願いします。	
<u>荷物が重いと思うので、タクシー(lift や Uber)を使うといいと思います。</u>	
渡航前に済ませておくべき準備などありましたら、以下へ明記をお願いします。	
<u>カナダで使うクレジットカードの発行(私は wise を使っていました) lift や Uber の登録。Uber よりも lift の方が安いのでオススメです、トロント以外(モントリオールなど)は lift が使えない時もあるので Uber も入れておく心安いと思います。</u>	
3. 住居について	
住居タイプ	シェアアパート
到着後すぐに居住入居できましたか？	いいえ。前の住人が 8 月 31 日まで部屋にいるとのことだったので、9 月 1 日までは AirB&B に滞在していましたが、住人がいなければすぐにでも入居できるようになっていたと思います。
部屋のタイプ	1人部屋
住居を探した方法	学生向けアパート紹介サイト
住居申し込み方法	Web サイトから申し込みし、what's app で担当者と連絡を取りました。
1カ月の宿舍費(現地通貨)	\$1450
注意点やアドバイスがあれば、以下へ明記をお願いします。	

4. 留学先オリエンテーションについて

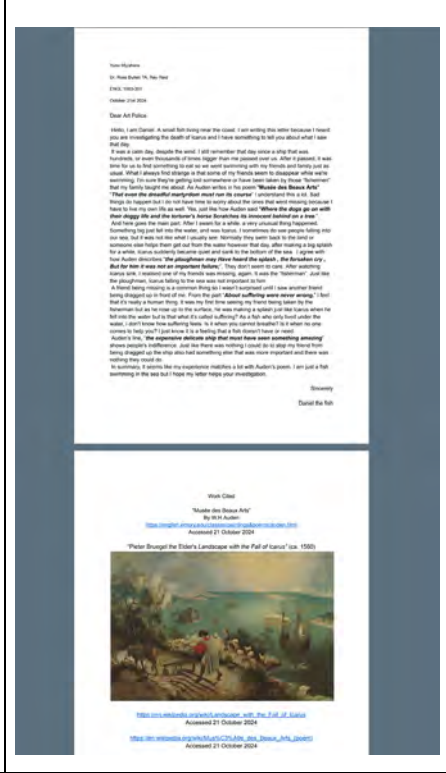
オリエンテーション有無	ありました
日程	2024年9月日
参加必須ですか？	はい

5. 授業について

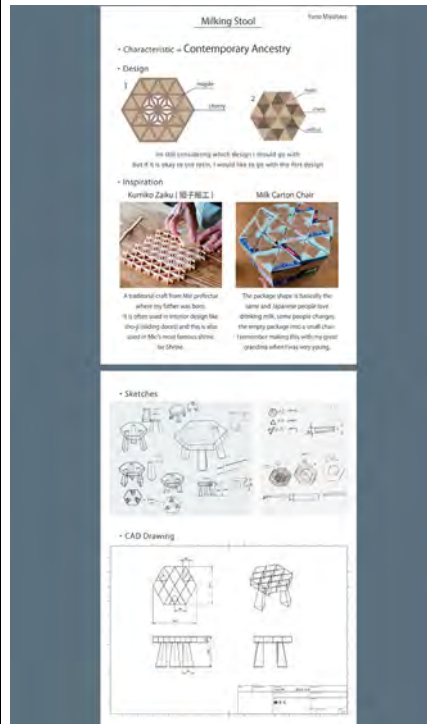
履修登録はいつどのような形で行いましたか？	到着前にオンラインで
履修科目・単位数は？	4科目 2.5単位
ボリューム的にどうでしたか？	ちょうどよかった

6. 履修科目詳細 ※履修した授業すべて記載してください。

履修学科名	Industrial Design
①履修科目コース名	ENGL-1003 The Essay and Argument
授業時間	180分
授業回数(週)	週2回
単位数	0.5
授業内容・課題・試験について	<p>レクチャーとチュートリアルがあり、各1時間半ずつの授業でした。 <u>レクチャーは主に課題に関連する短編小説や詩、映像などをみます。200人同時に授業を受けるので色々な生徒の質問や意見が聞けます。</u> <u>チュートリアルでは200人が11グループに分けられ、少人数で授業を進めます。</u> <u>レクチャーでは触れなかった細かい部分まで触れ、さらに生徒同士で意見交換をします。</u> <u>課題は全6個+自己評価レポートで、毎回読む本、詩、絵などは違いますが全てにおいて想像力が求められる課題だったと感じています。</u> <u>試験はありませんでした。</u></p>

<p>成果物の写真 2点以上を張り付けてください。</p>		<p>Yumi Miyahara Dr. Ross Butler TA, Ray Reid ENGL 1003-01 November 21st 2025</p> <p>Writing Workshop 5</p> <p>As you can guess, I have never been involved in a hijacking by an alien nor have I ever seen an alien. Compared to the story of Hime, my life is very ordinary. However, there are few scenes that I could relate to in this science fiction story. The first scenes I would like to share are the flashback on page 28 and 29 which is a scene where Hime's family doesn't support her when she got accepted by Omeiza Uni. Dede's words "We're Hime. God has already chosen our path"(Okazaki 28) reminded me of when I decided to go into art. In Japan, people think getting into a famous university and finding a job is very important in life, so when I told my grandparents that I wanted to study art, a subject that is not generally considered necessary for a company, they asked me, "What kind of job will you get if you choose that path? Wouldn't it be better to graduate from a well-known university for job-hunting?" Just like Hime had to follow her god's path, I felt like getting a job, getting a steady income every month, getting married, giving birth was the only way to live a happy life in Japan. I thought about aiming for a regular university after hearing their opinion. However, after hearing my parents' supportive thoughts, I made the decision to apply to an art university. The reason my parents supported me even though they had nothing to do with art, was their experience, just like Hime's. They went both the only ones in their families to attend university, and not just any local or Tokyo-based university, but a university in the United States. Because they understood the value, enjoyment, and challenges of pursuing something they were passionate about, they probably wanted me to experience it. I believe this is why my parents allowed me to do what I truly wanted to do.</p> <p>The next thing I felt related to was on page 21, where Hime says "It was only Hime on this ship, out of nearly five hundred passengers"(Okazaki 21). This reminds me of the day I first came to OCAD and joined the orientation. Since I am an exchange student from Japan, I usually go to a</p> <p>university where over 90% of the students are Japanese, so finding that my Japanese identity was in the majority at OCAD was a bit surprising. Before applying, I wanted information about this university, but I got really nervous when the lady at the International Center told me "No one has ever been to OCAD from our school". It was just like "No Hime has ever gone to Omeiza Uni"(Okazaki</p>
<p>②履修科目コース名</p>	<p>GDES-3014 Furniture Design 1</p>	
<p>授業時間</p>	<p>3 時間</p>	
<p>授業回数(週)</p>	<p>1</p>	
<p>単位数</p>	<p>0.5</p>	
<p>授業内容・課題・試験について</p>	<p>木で家具(まな板、椅子、サイドテーブル)を作る課題の材料についての説明だったり、機械の説明、他のデザイナーのデザインを見たりする授業でした。この授業の課題は主に、作る家具のデザイン案や試作の提出でした。試験はありませんでした。</p>	

成果物の写真
 2点以上を張り付け
 てください。



③履修科目コース名	GDES-3014 Furniture Construction
授業時間	3 時間
授業回数(週)	1
単位数	0.5
授業内容・課題・試験について	<p>Furniture Design の続きの授業で、実際に材料を買って作品を作ります。 <u>まな板、椅子、サイドテーブルの他にも half lap joint(相欠き継ぎ)をいかに丁寧に作れるか、などの課題もありました。</u></p> <p><u>大きな試験ではないですが、授業内で教わったテーブルソーの使い方をオンラインで答える試験がありました。</u></p>

<p>成果物の写真 2点以上を張り付けてください。</p>		
<p>④履修科目コース名</p>	<p>INDS-3011 Service Design</p>	
<p>授業時間</p>	<p>6 時間</p>	
<p>授業回数(週)</p>	<p>2</p>	
<p>単位数</p>	<p>1</p>	
<p>授業内容・課題・試験について</p>	<p>4~5 人のグループになり、授業で提示されたテーマから一つ選び課題をすすめます。今回は私のチームは OCAD の近くにある Eaton Centre というショッピングモールを「新しくカナダに移住した人々が家のように親しんでくれる場所を作る」というテーマでした。プレゼンは全 3 回ありました。<u>グループ課題はプレゼン資料の提出、個人課題は授業中に取ったノートの写真提出、授業を通して学んだことのレポートなどでした。</u></p>	

成果物の写真
2点以上を張り付け
てください。



GDES-3014 Furniture Design 1 (0.5 Credits)

Add Course to Plan

This course will provide an introduction to the fundamentals of furniture design with an emphasis on the exploration of furniture as a vital support for human activity. Students will undertake briefed design and research projects ranging in length from one day to one month. Each project explores the relationship between theory and practice and encourages design experimentation as a means of expression. The studio format includes lectures, projects, field trips and critiques. Students with credit in GDES-3B15 may not take this course for credit.

GDES-3014 家具デザイン1 (0.5単位)

プランにコースを追加

このコースでは、家具デザインの基礎について紹介し、人間の活動に不可欠なサポートとしての家具の探求に重点を置きます。学生は、1日から1か月の期間にわたる、簡潔なデザインおよび研究プロジェクトに取り組みます。各プロジェクトでは、理論と実践の関係を探り、表現手段としてのデザイン実験を奨励します。スタジオ形式には、講義、プロジェクト、現地視察、批評が含まれます。GDES-3B15の単位を取得した学生は、このコースを単位取得のために受講することはできません。

GDES-3082 Furniture Construction (0.5 Credits)

Add Course to Plan

This course will instruct students on the construction of furniture. Materials, fasteners, finishes, joints tools and techniques will all be covered. The information and experience gained in this course will enable students to construct the furniture that they design in the Furniture Design classes. Students with credit in GDEX-3B04 may not take this course for credit.

GDES-3082 家具製作 (0.5 単位)

プランにコースを追加

このコースでは、学生に家具の製作について指導します。材料、留め具、仕上げ、ジョイント ツール、テクニックなどすべてについて学びます。このコースで得た情報と経験により、学生は家具デザイン クラスでデザインした家具を製作できるようになります。GDEX-3B04の単位を取得した学生は、このコースを単位取得のために受講することはできません。

INDS-3011 Service Design (1 Credits)

[Add Course to Plan](#)

Increasingly, Industrial Designers are engaging in the design of services that are delivered across physical, digital, and interpersonal touchpoints. Through research and prototyping, service design engages and combines user interface, interaction, and experience design to define: service delivery and use, physical/digital touchpoints, and service process and procedures. The discourse of service design is introduced, and service design tools and methods are applied. Students with credit in INDS-3008 INDS-3B33 may not take this course for credit.

INDS-3011 サービスデザイン (1単位)

[プランにコースを追加](#)

インダストリアル デザイナーは、物理的、デジタル、および対人的なタッチポイントで提供されるサービスの設計に携わることが多くなっています。サービス デザインは、リサーチとプロトタイピングを通じて、ユーザー インターフェイス、インタラクション、およびエクスペリエンス デザインを統合して、サービスの提供と使用、物理的/デジタル タッチポイント、およびサービス プロセスと手順を定義します。サービス デザインの論説が紹介され、サービス デザインのツールと方法が適用されます。INDS-3008 INDS-3B33 の単位を取得した学生は、このコースを単位取得のために受講することはできません。

ENGL-1003 The Essay & the Argument (0.5 Credits)

[Add Course to Plan](#)

This course is designed specifically for students who wish to sharpen their writing skills through intensive practice and review of composition mechanics and English grammar. Students will focus on grammar fundamentals, paragraph construction and reading strategies. This workshop allows students to explore aspects of essay composition while developing confidence in their own writing skills through practical exercises. Students who select this course will develop their basic writing skills such as sentence, paragraph and essay structure, punctuation, as well as critical thinking. Students with credit in ENGL-1004, ENGL-1B03, ENGL-1B04, LBST-1A41, LBST-1B11, ENGL-1B05, LBST-1A42, LBST-1B12, LBST-1004, LBST-1A43, LBST-1B13, LBST-1001, LBST-1A40 may not take this course for credit.

ENGL-1003 エッセイと議論 (0.5 単位)

[プランにコースを追加](#)

このコースは、作文の仕組みと英語の文法を集中的に練習し、復習することでライティングスキルを磨きたい学生向けに特別に設計されています。学生は文法の基礎、段落の構成、読解戦略に焦点を当てます。このワークショップでは、実践的な演習を通じて自分のライティングスキルに自信をつけながら、エッセイの構成の側面を探究することができます。このコースを選択した学生は、文、段落、エッセイの構成、句読点、批判的思考などの基本的なライティングスキルを身に付けます。ENGL-1004、ENGL-1B03、ENGL-1B04、LBST-1A41、LBST-1B11、ENGL-1B05、LBST-1A42、LBST-1B12、LBST-1004、LBST-1A43、LBST-1B13、LBST-1001、LBST-1A40 の単位を取得した学生は、このコースを単位取得のために受講することはできません。

7. 現地情報

(1)パソコン、携帯電話、インターネット(接続について)現地での利用はいかがでしたか？

Wi-Fiなどの設備は整っており、カメラや充電器も手続きをすれば貸してもらえると聞きました。

(2)現地で携帯電話、スマートフォンの利用手続きはどのようにしましたか？

差し替え不要のオンラインSIMカードを使っていました。

(3)現地での支払い方法はどのようにしていましたか？

主にクレジットカード
少し現金を持ち歩いていました。

(4)現地で現金での支払いが必要な時はありましたか？

友達との食事代支払いの時、プリクラのようなものを撮る時に使用しました。

(5)現地での資金調達はどうに行いましたか？

着いた日に現金をATMで200ドルほど調達しましたが、最終的に余りました。

(6)日本から現地通貨の現金を持って行かれましたか？ はいの場合、いくら位持っていかれましたか？

はい、200ドルくらい

(7)現地では調達できない日本から持っていくべき物があれば教えてください。

お茶漬。カイロ

8. 留学体験記

(1)留学しようと決めた理由は？

<p><u>元々海外に住んでいて、英語に基礎が出来ていたので大学で留学したいなとずっと思っていました。</u></p>
<p>(2)留学のためにした準備、しておけば良かったと思う準備はありましたか？</p> <p><u>サービスデザインの授業でビジネス英語を沢山使っていたので、日本でもっとビジネス英語を学んでおけば良かったなと思いました。他にも、家具デザインの授業で 3D ソフトを使用する場面が多かったので、もっとスムーズに進めるために日本でフュージョンなどの 3D ソフトにもっと触れておけば良かったなと感じました。</u></p>
<p>(3)この協定大学を選んだ理由は？</p> <p><u>カナダに行ったことが無かったのと、女子美からの初めての交換留学生というのにワクワクしたので選びました。</u></p>
<p>(4)大学・学生の雰囲気はどんな感じでしたか？</p> <p><u>女子美と違い色々な国籍、年齢、性別の人がいたので、仲良い人同士常に固まっている感じが無いのが留学生として有り難かったです。 先生と授業によりますが、生徒一人一人に寄り添ってくれていると感じました。</u></p>
<p>(5)交友関係についてお聞かせください。</p> <p><u>留学生同士友達になりました。トロント島、ナイアガラの滝、ミュージカル、アーティストのライブ、など本当に色々な所へいきました。 また、英語の授業や家具デザインの授業で友達が出来ました。前期に女子美に交換留学で来ていたドヨンちゃんが友達を紹介してくれて、沢山遊びに行きました。</u></p>
<p>(6)困ったこと、大変だったことがあればお聞かせください。</p> <p><u>色々な国に人がいる分、配慮することも増えました。お肉を食べない人、戦争を支援しているためスターバックスを飲まないだけでなく話題にも上げないようにしました。イスラム教の人にはメリークリスマスと言えなかったり、性別がわからない人もいたので he, she などを使わないようにしました。 多国籍な大学だったので、私が一学期だけの留学生であると先生に認識されず、難しい英語で説明されたりと大変な事もありましたが、交換留学生だと伝えてからは親身に対応してくれたので有り難かったです。</u></p>
<p>(7)現地での学習内容・勉強についてお聞かせください。</p> <p><u>生徒がそれぞれ違う授業を受けていたため、それぞれが過去に身につけた知識を交換して、実際に試したりして新しく知識を身に付けていきました。 課題の取り組みについても、日本と違い皆さまざまなルーツを持っているので、自分のルーツを課題で表現している人が多い印象でした。ただ女子美でプロダクトを学んでいた際は「使う人」の事をよく考えて作っていましたが、OCAD では作りたいものを作っている生徒が多いと感じました。</u></p>

協定海外留学レポート

Joshi University of Art and Design

(8) 海外生活の中で気がついたことなどあればお聞かせください。

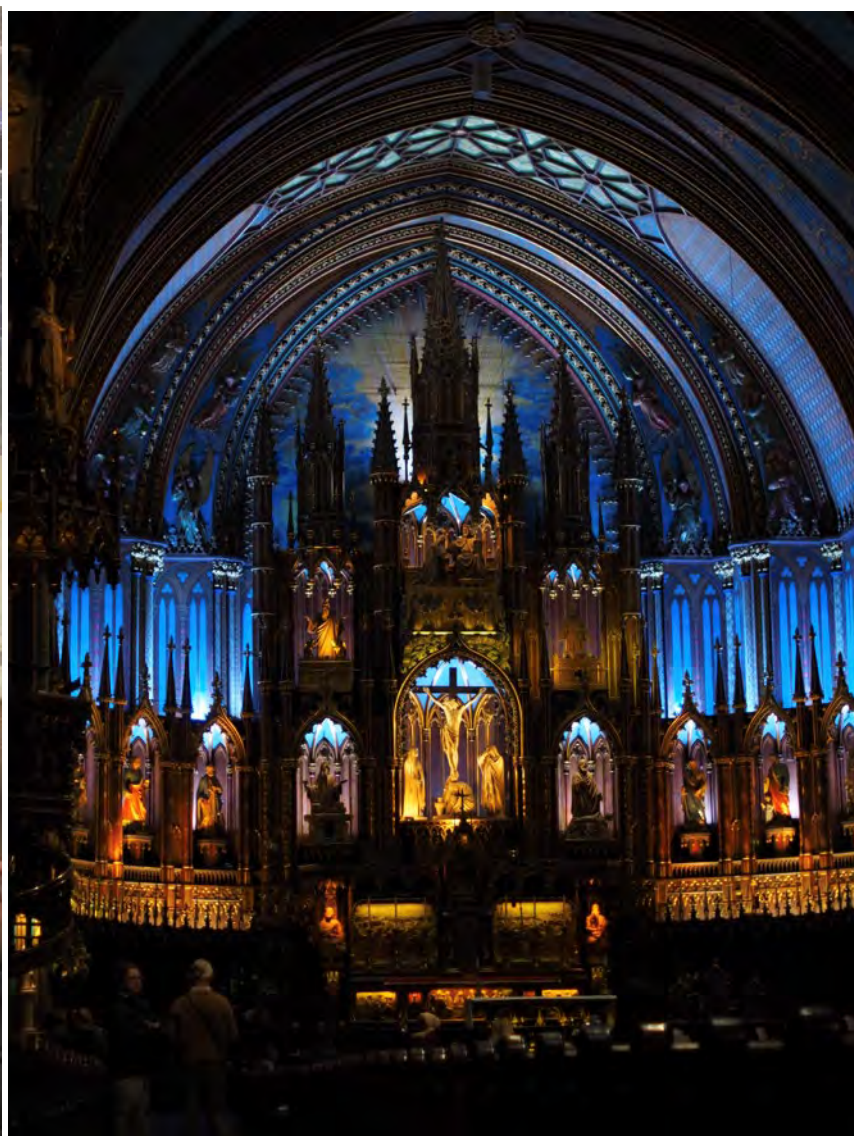
日本の良い点と悪い点を海外で過ごしてから改めて気付きました。国ごとに違う事もあれば、国は違えど共感できる部分もあって、本当に色々な事に気が付いた4か月でした。

(9) 海外生活の中で印象深いこと(風景、人、モノなど)を写真で紹介してください。4点以上



協定海外留学レポート
Joshihi University of Art and Design





1. 基本情報

留学先大学	OCAD大学 (カナダ)
協定留学プログラム	1セメスター
留学期間	2025年9月～2025年12月
名前	S・Eさん
学部・学科・専攻	芸術学部 デザイン・工芸学科 メディア表現領域
留学した時の学年	3年次

2. 渡航前手続きについて(留学ビザ)

ビザの種類	ビザ不要・パスポート
申請先	-
ビザ取得所要日数 (申請してから何日/週要したか)	-
ビザ取得費用	-
必要書類	-
具体的な申し込み手順を、以下へ明記お願いします。	
渡航にあたりビザ・ETAは不要でした。	
ビザ取得の際に、留学先国大使館で面接があった方は、どのような質問を受けましたか。	
面接なし	
ビザ取得に関して困った点・注意点について、以下へ明記お願いします。	
なし	

2. 渡航について

利用航空会社	American Airlines
航空券手配方法	American Airlines
大学の最寄り空港名	トロントピアソン国際空港
現地到着時刻	午後10時45分
キャンパスへの移動手段	電車・バス
移動所要時間	約1時間
空港からキャンパスへの移動の際の注意点などありましたら、以下へ明記お願いします。	
到着が遅い場合や荷物が重い場合は、Uberを使うべきです。	
渡航前に済ませておくべき準備などありましたら、以下へ明記お願いします。	
到着後すぐに、(交通カード)PRESTOカードを取得するか、Apple Walletに無料のPRESTOカードを追加するべきです。	

3. 住居について

住居タイプ	シェアハウスの一室
到着後すぐに居住入居できましたか？	いいえ
部屋のタイプ	1人部屋
住居を探した方法	トロントの大学生の知り合いの紹介
住居申し込み方法	大家の担当者と直接やり取り・WhatsApp
1カ月の宿舍費(現地通貨)	CAD\$1250
注意点やアドバイスがあれば、以下へ明記をお願いします。	
家賃は現金で支払っており、ATMで引き出す必要がありました。高額な為替手数料を避けるために、Wise(国際送金アプリ)を利用し、事前に物理カードを取り寄せました。この準備には時間がかかるため、注意が必要です。	

4. 留学先オリエンテーションについて

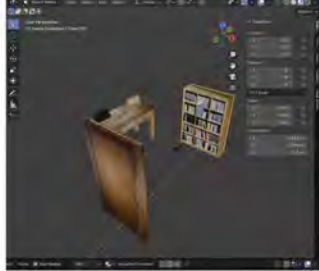
オリエンテーション有無	ありました
日程	2025年9月3日
参加必須ですか？	はい

5. 授業について

履修登録はいつどのような形で行いましたか？	到着前にオンラインで
履修科目・単位数は？	4科目 2.5 Credit
ボリューム的にどうでしたか？	とても大変でした

6. 履修科目詳細 ※履修した授業すべて記載してください。

履修学科名	Digital Futures
①履修科目コース名	Game Engines
授業時間	3時間
授業回数(週)	週1回
単位数	0.5 Credit
授業内容・課題・試験について	<p>レクチャーとチュートリアルがあり、それぞれ1時間半ずつ行われていました。毎週リーディング課題があり、授業前にゲームプレイ理論やゲームの歴史についての文献を読む必要がありました。また、毎週異なるゲームエンジンについて学び、週ごとの課題に加えて、大きな課題が2つありました。リーディング内容に関する試験もありました。この授業を通して「ゲームとは何か」という自分の考え方がチャレンジされました。クラスの全員がとても個性的で、皆の創造力に強く刺激を受けました。</p>

<p>成果物の写真 2点以上を張り付けてください。</p>	<p>Inspired by Quentin Colus' "RITUEL" I wanted to create a breathtaking outdoor cinematic with ambient music. Something that feels post-human and spiritual. Moodboard:</p>  <p>I started with a piece called "Mountain" by Lightning Traveler on FMA. Then, following examples such as "Complete Beginner Guide To Unreal Engine 5" I created a basic terrain map to add objects to.</p>  <p>When out of the night, which was fifty below, and into the din and the glare, There stumbled a miner fresh from the creeks, dog-dirty, and loaded for bear.</p> <p>look at him closer look around watch him</p>  <p>Asset creation: I took photos of familiar objects and turned them into textures in Blender. I then UV mapped them onto low-poly mesh objects. For example, the bookshelf is a picture I took from the OCAD library, and the door is from my room.</p>
<p>②履修科目コース名</p>	<p>Atelier III: Investigation</p>
<p>授業時間</p>	<p>6時間</p>
<p>授業回数(週)</p>	<p>週1回</p>
<p>単位数</p>	<p>1 Credit</p>
<p>授業内容・課題・試験について</p>	<p>この授業はレクチャーとワークショップの両方あり、3時間ずつ行われました。屋外アートインスタレーションの提案を行うため、実際の設置予定地へのフィールドトリップがありました。ワークショップでは、最終課題に向けて、学内のさまざまな施設を訪れ、制作に必要な道具の使い方を学びました。大きな課題が2つあり、自分たちで1-5人のチームを組んで作業しました。最終課題は審査員の前で発表しました。この授業は非常に密度が高く、学生と教授のディスカッションが行われるため、主体的に参加する機会が多くありました。さらに、ゲストスピーカーによる講義も行われました。</p>

成果物の写真
2点以上を張り付け
てください。



Elena Smille
NeoPixel and NeoPixel ring example:



Trillium Park site 4:



Our model is based on the idea of shelter from a thunderstorm. The tent structure is propped up by a pole that hides all the wiring inside. When the visitor sits on the bench, sounds of thunder start playing as flashes of lighting strike from above in different colors and patterns. The light is refracted by the translucent plastic of the tent/umbrella. The idea was inspired by lightning's inherent random rhythms and the sounds that it creates, as well as its transient and fleeting nature.

Elena Smille
TIP 120 transistors and high watt LEDs:



I was inspired by the simplicity of Diane Landry's works, how he uses shadows to show the geometric patterns of everyday mass-produced objects. Through this workshop I got a good understanding of how to use my Arduino to control a high watt light. Most of all I am excited to use my knowledge to fabricate plastic in future projects.



I found a scrap piece of remoldable neon acrylic which I brought to the plastics studio. (I also got a demo on how to use the vacuum forming machine).

Circuit drawings:



3. Connecting TouchDesigner and Arduino
TouchDesigner is a node based programming language and works well with multimedia applications. One strategy to transform sound and image with TouchDesigner using Arduino is the Firmata object.
By connecting the Firmata port to the Arduino, TouchDesigner has direct access to the pins. Making a movie input and dragging and dropping your "button" null to the movie's "play" with [ValuePinIn] will create a simple button controlled video player, such as the one seen below.



Project Summary

Protopaws is an interactive projection that welcomes visitors into the winter season. Using TouchDesigner and an Arduino microcontroller, a frozen pond is projected onto the ground when an ambient outdoor soundscape plays, inviting people into the space. When the foot is stepped on, the ice then reacts with a magical animation featuring the sounds of animals and cracking ice. During class, we learned into a winter aesthetic, enhancing elements of Ontario's climate during the time of year. Visitors are greeted with a soundscape filled with calls from local animals, particularly those represented in the Toronto Wildlife Centre's soundscapes. We put elements from [Firmata] to further integrate these sculptures and make the installation fully site-specific. The projection and audio are designed to be in conversation with the existing art in Butcherfield Park, creating a cohesive celebration of the space.



The most difficult part of the installation was obtaining the weather. It was challenging trying to keep focus on the issues at hand and having warm hands of the equipment work faulty because of the cold but we had to mess with the circuit constantly which proved difficult with gloves.
Our main issue with the circuit where the terminal block would not hold the wires in place and kept falling out. After re-wiring the wires multiple times and testing them to ensure the extension and projection were functional.

PROTOPAWS - Troubleshooting

*There is more photo documentation from earlier in the day before it got too cold to even pull out a phone.

③履修科目コース名	Literary Journal Creation
授業時間	3時間
授業回数(週)	週1回
単位数	0.5 Credit
授業内容・課題・試験について	この授業では、チームで協力してOCAD学内のジャーナル/ZINEを制作しました。クラス全体で1つの号を担当し、教授は各チームの調整役として関わりながら、テーマはクラスで話し合って決めました。掲載される作品はすべて学生からの投稿で、デザイン、会計、編集、投稿受付などのチームに分かれて作業を進めました。完成した冊子は翌学期に実際に出版される予定です。全体として、実際の出版の流れを体験できる、プロフェッショナルで実践的な授業でした。

成果物の写真
2点以上を張り付けてください。



④履修科目コース名	Intro Comp Sci-Logic & Coding
授業時間	3時間
授業回数(週)	週1回
単位数	0.5 Credit
授業内容・課題・試験について	完全にオンラインの授業でした。先生が書いているコードの説明を見て、そのあと自分で試して結果を再現する、という流れです。作業はすべて個人で行い、定期的にコードクイズもありました。画像生成やアニメーションのためのコードを、少しずつ複雑なものに進めていきました。毎週の課題があり、さらに4つの大きな課題もありました。課題の量はかなり多く、週に約10時間くらいの作業が必要でした。先生にはコードの質問ができる時間もあり、学生同士もチャットルームで互いを助け合っていました。

成果物の写真
 2点以上を張り付けて
 ください。

```

explorer  x  a3.js
assignments > a3 > a3.js
- assignments
  - a1
  - a2
    # a2-1.canvasSetup
    # a2-2.object1Starts
    # a2-3.object2Circle
    # a2-4.object3Diss
    # a2-5.addingShape
  - a2-6.experiment
    # a2.css
    # a2.html
    # a2.js
  - a3
    # a3-1.settingUpCanvas
    # a3-2.requestingAnimation
    # a3-3.updatingProperties
    # a3.css
    # a3.html
  - a3.js
  - modules
    # m1
    # m2
    # m3
    # m4
    # m5
    # m6
    # m7
    # css.css
  - OUTLINE
  - TIMELINE
  
```

```

var allShapes = createData(100);
//var allCircle = createData(100);(100)
var startCondition = false; //watch true/false
console.log(allShapes); //100 object
//console.log(allCircle);

setCanvas();
animationLoop();
//shapeCity(1);

setTimeout(function() {
  for (var i=0; i<allShapes.length; i++) {
    allShapes[i].change.a += 0.1;
  }
  startCondition = true;
}, 5000);

setTimeout(function() {
  for (var i=0; i<allShapes.length; i++) {
    allShapes[i].change.s = rand(0,1);
  }
  startCondition = true;
}, 3000);

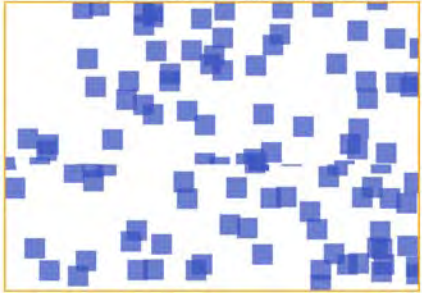
function animationLoop() {
  clear(); //clear screen
  rect(s1);
  updateProperties_rect_RandomTrajectory(s1);
  bounce(s1);

  if(startCondition) {
    for (var i=0; i<allShapes.length; i++) {
      rect(allShapes[i]);
      updateProperties_rect(allShapes[i]);
      toroid(allShapes[i]);
      moveInRectangleFormation(allShapes[i]);
      //moveInRectangleFormation(allShapes[i])
    }

    if(allShapes[i].a>0) {
      allShapes.splice(i, 1);
    }

    if(allShapes[i].p > 0.75) { // fade in and stop at .75 alpha
      allShapes[i].a = 0;
      //allShapes[i].change.a = 0.1;
    }
  }
  requestAnimationFrame(animationLoop);
}
    
```


module 6: Intervals and shape movement patterns



documentation

1. Intervals and shape movement patterns
2. The shapes in an interval
3. Filter shapes with their time delay
4. Filter shapes with their velocity
5. Random trajectories
6. Assignment 2 outcome, 55 slides

Assignment 2



documentation

1. Update an object
1. Update 1 random function from left and stored on object 1
2. Shape sizes and shapes rect
2. Steps to make a simple shape/rect to the center using bounce 1. I used Math.PI, sin, atan to create a simple 7 point star
3. Second shape and shape/Circle
3. Third shape and shape/Thomson
3. Steps to make shape/Thomson with shape randomizer (random) for each point
4. Add the shape functions in Circle and Thomson
4. Add randomizer function, and a function to loop for every variation, and color changes
5. Experimentation with one pattern and adding randomizers to the others
5. Add randomizer function with randomizer to update colors

sources

1. ShapeCity on canvas
2. Thomson shape on canvas

DIGF-3007 Game Engines (0.5 Credits)

[Add Course to Plan](#)

A game engine is a powerful development tool: enabling complex interactive experiences by providing a pre-defined structure from which to start. This course presents a critical introduction to the history, structure and craft of digital and analog game engines. It examines the affordances, mechanics, and techno-cultural histories behind a range of historic, contemporary and emerging engines and frameworks. Today's game engines are platforms on which creators build rich narratives, immersive experiences, and unique interfaces, within and beyond games. Students will gain a nuanced understanding of the ways in which game engines support and/or disrupt particular design, experiential, and cultural goals.



This course was attempted or already completed.

Requisites:

Take at least one of: DIGF-1007, DIGF-2013 DIGF-3006 OR DIGF-3013 or permission of the instructor - Must be completed prior to taking this course.

DIGF-3007 ゲームエンジン (0.5 クレジット)

[コースをプランに追加する](#)

ゲームエンジンは強力な開発ツールであり、あらかじめ定義された構造を提供することで、複雑なインタラクティブ体験を実現します。本コースでは、デジタルおよびアナログゲームエンジンの歴史、構造、そしてその技術について、批判的な視点から概説します。歴史的、現代的、そして新興の様々なエンジンやフレームワークの背後にある機能、メカニズム、そして技術文化史を検証します。今日のゲームエンジンは、クリエイターがゲーム内外で豊かな物語、没入感のある体験、そして独自のインターフェースを構築するためのプラットフォームとなっています。受講生は、ゲームエンジンが特定のデザイン、体験、そして文化的な目標をどのようにサポートし、あるいは阻害するのかについて、より深い理解を得ることができます。



このコースは受講を試みた、または既に修了済みです。

必要条件：

DIGF-1007、DIGF-2013、DIGF-3006、DIGF-3013のいずれか1科目以上を履修するか、担当教員の許可を得てください。このコースを受講する前に、これらの科目を修了している必要があります。

**DIGF-3008 Atelier III:
Investigation (1 Credits)**[Add Course to Plan](#)

This studio-seminar course provides students with the opportunity to further develop their analytical and problem-solving skills in a collaborative praxis (practice through research) environment with the engagement of faculty and industry partners. Atelier III: Investigation is a theme-based course. The core seminar topic is developed on an annual basis through a faculty and student curriculum retreat process. Engagement with industry partners is a key component of the course and underpins student-driven projects. Atelier III: Investigation is a prerequisite for Atelier IV: Synthesis. Students with credit in DIGF-3003, DIGF-3D02 may not take this course for credit.



This course was attempted or already completed.

Requisites:

DIGF-2015 or permission of the instructor - Must be completed prior to taking this course.

**DIGF-3008 アトリエIII：調査編
(1クレジット)**[コースをプランに追加する](#)

このスタジオセミナー形式のコースでは、教員や業界パートナーとの連携を通して、学生が共同実践（研究を通じた実践）環境で分析力と問題解決能力をさらに伸ばす機会を提供します。アトリエIII：調査はテーマに基づいたコースです。セミナーの主要テーマは、教員と学生によるカリキュラム合宿を通して毎年決定されます。業界パートナーとの連携はコースの重要な要素であり、学生主導のプロジェクトの基盤となります。アトリエIII：調査は、アトリエIV：統合の前提条件です。DIGF-3003、DIGF-3D02の単位を取得済みの学生は、このコースを単位取得のために受講することはできません。



このコースは受講を試みた、または既に修了済みです。

必要条件：

DIGF-2015、または講師の許可が必要です。このコースを受講する前に完了しておく必要があります。

CRWR-3005 Literary Journal Creation (0.5 Credits)

Add Course to Plan

In this hands-on course, students will work collaboratively as an editorial board to commission, select, and compile the contents of the Creative Writing program's literary journal. Throughout the course, students will acquire a range of real-world publishing skills, from working with a mandate to establishing submission criteria, editing their peers' work, fundraising and promotion. Students will also engage with an array of literary journals, both online and in print, examining issues of 'gatekeeping,' implicit power structures, underrepresented voices, and the value of literary journals in contemporary cultural and literary contexts. This course develops content that will be published by PRPB-3009.



This course was attempted or already completed.

Requisites:

None

CRWR-3005 文芸誌制作 (0.5単位)

コースをプランに追加する

この実践的なコースでは、学生は編集委員会として協力し、クリエイティブライティングプログラムの文芸誌のコンテンツの企画、選定、編集を行います。コースを通して、学生は出版に関する幅広い実践的なスキルを習得します。具体的には、出版方針の策定、投稿基準の設定、仲間の作品の編集、資金調達、プロモーションなどです。また、学生はオンラインと印刷媒体の両方で様々な文芸誌に触れ、「ゲートキーピング」の問題、暗黙の権力構造、過小評価されている声、現代の文化的・文学的文脈における文芸誌の価値について考察します。このコースで作成されたコンテンツは、PRPB-3009によって出版されます。



このコースは受講を試みた、または既に修了済みです。

必要条件:

なし

SCTM-2005 Intro Comp Sci- Logic & Coding (0.5 Credits)

Add Course to Plan

This course introduces students to the fundamentals of logic, and computer programming. It emphasizes object-oriented languages, allowing students to understand and later develop capacity in a wider range of programming methods. The material will be contextualized within both art and design practices, introducing students to programming for environments, objects and online, as well as practices of interaction, automation, generation, networks and visualization. Students will understand how to incorporate and recombine existing code and to use established design patterns. Basic foundational coding languages will be used to introduce key concepts that students can employ in their subsequent study of advanced programming languages. Students will be asked to bring in work-in-progress from their studio courses that can be implemented through coding. Students with credit in SCTM-2B06 may not take this course for credit.



This course was attempted or already completed.

Requisites:

None

SCTM-2005 コンピュータサイエ ンス入門 - 論理とコーディング (0.5 単位)

コースをプランに追加する

このコースでは、論理学とコンピュータプログラミングの基礎を学生に紹介します。オブジェクト指向言語に重点を置き、学生がより幅広いプログラミング手法を理解し、後にその能力を伸ばせるようにします。教材は、アートとデザインの実践の両方の文脈の中で展開され、環境、オブジェクト、オンライン向けのプログラミング、およびインタラクション、自動化、生成、ネットワーク、視覚化の実践を紹介します。学生は、既存のコードを組み込んで再構成する方法、および確立されたデザインパターンを使用する方法を理解します。基本的なコーディング言語を使用して、学生がその後の高度なプログラミング言語の学習で活用できる重要な概念を紹介します。学生は、スタジオコースでコーディングによって実装できる進行中の作品を持参するように求められます。SCTM-2B06の単位を取得済みの学生は、このコースを単位取得のために受講することはできません。



このコースは受講を試みた、または既に修了済みです。

必要条件：

なし

7. 現地情報

(1) パソコン、携帯電話、インターネット(接続について)現地での利用はいかがでしたか？

キャンパス内では大学の Wi-Fi を問題なく使用できました。キャンパス外ではeduroamにOCADのメールでログインすれば、どの大学のキャンパスに行ってもWi-Fiを使えました。

(2)現地で携帯電話、スマートフォンの利用手続きはどのようにしましたか？
MobiMatterというESimアプリを利用しました。
(3)現地での支払い方法はどのようにしていましたか？
クレジットカード(WISE)
(4)現地で現金での支払いが必要な時はありましたか？
はい、ファーマーズマーケットや現金のみの八百屋がありました。
(5)現地での資金調達はどのように行いましたか？
クレジットカードを使用してATMで現金を調達しました。
(6)日本から現地通貨の現金を持って行かれましたか？ はいの場合、いくら位持っていかれましたか？
はい、CAD\$150位
(7)現地では調達できない日本から持っていきべき物があれば教えてください。
-
8. 留学体験記
(1)留学しようと思った理由は？
周りの人から刺激を受けることが多いので、環境を変えるのが自分に必要だと思いました。
(2)留学のためにした準備、しておけば良かったと思う準備はありましたか？
ありませんでした。
(3)この協定大学を選んだ理由は？
カナダに行ったことがなかったのと、専攻「Digital Futures」について調べたら、自分が学びたいことにぴったり合っていると思ったからです。
(4)大学・学生の雰囲気はどんな感じでしたか？
ちょっと勇気を出せば参加できる会話やディスカッションがたくさんあります。先生は一人一人の意見や質問を聞いてくれるので、学生も気軽に話せると思います。自分のスケジュールで学校に通っていて、学生たちはリラックスした雰囲気ですが、やる気もあります。
(5)交友関係についてお聞かせください。
The relationships I made during this trip have profoundly changed me in a way I did not expect. I believe I made a lifelong friendship, and got along well with the other exchange students. After my semester in Toronto ended, I went to visit 4 of them in their countries where I was warmly welcomed. Scotland, Germany, Czech republic. I also made connections with Toronto locals who I want to visit in the future. My Digital Futures professors also recommended I come back to do a Masters, and insisted I stay in touch.
この留学でできた人間関係は、思っていた以上に自分に大きな影響を与えてくれました。一生続く友達ができたと思いますし、他の交換留学生ともすごく仲良くなれました。トロントでの学期が終わった後は、そのうち4人の友達の国を訪ねて、温かく迎えてもらいました。スコットランド、ドイツ、チェコです。トロントの現地の人たちともつながりができて、将来また会いに行きたいと思っています。「Digital Futures」の教授たちも、修士課程で戻ってくることを勧めてくれて、連絡を取り続けるように言ってくれました。

(6) 困ったこと、大変だったことがあればお聞かせください。

この大学の作業量は思っていたよりずっと大変でした。交換留学生のみんなもすごく忙しくて、よくギリギリで課題をやったり、寝る時間を削ったりしていました。11月には、課題を1つ出しそびれ、それがきっかけでどんどん提出を逃してしまいました。その授業(Intro Comp Sci-Logic & Coding)の作業を止めて、残りの3つの授業に集中することにしてその結果、成績が下がりました。

(7) 現地での学習内容・勉強についてお聞かせください。

生徒それぞれが違う授業を受けていたり、学問的なバックグラウンドも違うので、お互いに過去に身につけた知識を交換していました。
女子美と違って、スタジオや設備はほとんどの専攻の学生が自由に使えて、授業のためじゃなくても機材を借りられます。もし設備の利用にトレーニングが必要な場合でも、受講していない授業のトレーニングに参加できたり、先生に直接聞いて教えてもらうこともできます。皆の将来のプロジェクトに使えるような素材、道具やスキルを集めることが出来ます。

(8) 海外生活の中で気がついたことなどあればお聞かせください。

I realized that the world is in need of artists who will raise their voice to confront the problems in the world. I often don't hear any world topics discussed in Joshibi, where as at OCAD, students are involved in protests, informed about politics, and how to fight defunding. Sexual wellness and safety is also a taboo topic so it is not discussed much in Japan, though it is very topical and important for women our age.

世界の問題に声を上げて向き合うアーティストが必要だと思いました。女子美では世界の話があまり授業以外に話されないことが多いです。OCADでは学生たちが抗議活動に参加したり、OCADの予算削減に対抗する方法を考えたりしています。セクシャルウェルネスや性的同意、安全についても、日本ではまだタブー視されがちですが、OCADではオリエンテーションで全員に説明されました。私たちの世代の女性にとって、とても身近で大切なテーマだと感じました。

(9) 海外生活の中で印象深いこと(風景、人、モノなど)を写真で紹介してください。4点以上







