

グラフィックデザイン教育における 双方向型授業の導入に向けて － アイオワ大学視察報告 －

Interactive teaching in graphic design : observations at the University of Iowa

田中裕子

Yuko TANAKA

1. はじめに

海外著名大学で開講された講義や、教員と学生による双方向型の課題演習の様子がインターネットで動画配信され、一部で強い注目を集めた。これをきっかけに、テレビ番組としての放映や、多くの関連書籍が出版されるなど、大学教育に対する社会的関心が高まっている。

しかし、海外と日本では、文化的側面や学生がそれまでに受けてきた教育を始め、大学の教育体制、教育施設など、大学教育を取り囲むハード及びソフトの要因は様々に異なる。そのため、授業における双方向型授業の導入と活用にあたっては相応の困難が伴うが、社会的要請に応えるため、そして学生の学びの視点からもその効用は決して小さくないと考えられることから、各大学・各教員による試行が継続されている。

このような状況のなか、双方向型演習の導入に向けた取り組みの一環として、海外におけるグラフィックデザイン教育の現状調査を目的に、2014年3月1日～5日の5日間、米国アイオワ州のアイオワ大学を訪問する機会を得

た。短い期間ではあったが、アイオワ大学の Ab Gratama 教授の配慮によりグラフィックデザインコースの授業ならびに教育施設を見学することができた。

本稿では、会見した教員のインタビューおよび授業見学によって得た知見について報告を行う。

2. 会見した教員と見学した授業

2.1 会見した教員

University of Iowa, College of Liberal Arts and Sciences, School of Art and Art History, Media, Social Practice and Design

- ・ Bradley Dicharry, Associate Professor and Area Head
- ・ Vinicius Lima, Lecturer
- ・ Serina Sulentic, Visiting Assistant Professor

2.2 見学した授業と担当教員

○ 2014年3月3日(月)

- ・ 10:30～13:20 Typography
(Serina Sulentic)
- ・ 13:30～16:20 Graphic Design II

(Serina Sulentic)

・ 15:30 ~ 17:20 Website Design I

(Vinicius Lima)

・ 18:00 ~ 20:30 Website Design II

(Vinicius Lima)

○ 2014 年 3 月 4 日 (火)

・ 13:30 ~ 16:20 Graphic Design III

(Bradley Dicharry)

3. アイオワ州およびアイオワ大学

アイオワ州はアメリカ合衆国のほぼ中央に位置し、北海道の約 2 倍の面積を持つ。アイオワ大学がキャンパスを構えるアイオワシティは、人口約 6 万 7000 人の郊外都市である¹⁾²⁾。大学に最も近いイースタン・アイオワ空港はキャンパスまで車でおよそ 30 分の距離で、訪問時、当地は強い寒波に見舞われ、気温は約 -15℃ という厳しい寒さであった。

アイオワ大学は、1847 年に創立された州立の総合大学である。キャンパス内には様々な研究機関をはじめ、付属の大学病院、博物館、美術館、図書館、シアター、ホテル、アリーナ等の施設があり、およそ 120 棟の建物がその敷地に点在している。学生は現在 3 万人以上が在籍し、留学生は約 10% を占める³⁾。学期は Semester 制で、訪問時は春学期 (1 月 21 日 ~ 5 月 9 日) の 7 週目であった。

4. アイオワ大学グラフィックデザインコース

4.1 グラフィックデザインコースの概要

視察したグラフィックデザインコースが属する美術・美術史学部 (School of Art and Art History) は、アイオワ大学の中に 1936 年に設置された美術専門教育機関である。美術と美術史のエリアに大きく分かれ、美術エリアはさらに Printmaking、Painting & Drawing、Dimensional Practice (以下、DP)、Media、Social Practice & Design (以下、MSPD) の 4 領域に分かれている。

グラフィックデザインコースはアニメーション、インターメディア、写真の専門領域と共に MSPD に属している。美術エリアの学生は版画、絵画、ドローイング、陶芸、3D デザイン、ジュエリー & メタル、彫刻、グラフィックデザイン、インターメディア、写真の中から専攻を決める。グラフィックデザインコースの学部生の卒業に必要な単位は 120 単位以上で、最高 62 単位を美術学部の科目で単位を取得し、また最低 58 単位は他学部の科目や一般教養科目の履修を必要としている⁴⁾。単位取得以外にも、一定の専門科目を終えた時点で行われるクリアランス (clearance) と呼ばれる進級のための作品審査や、卒業制作展への参加が義務づけられていた。

グラフィックデザインコースが提供している専門科目は、グラフィックデザインやタイポグラフィ、ウェブデザイン、そして教員が個別指導を行う科目やインターンシップを単位として認める科目などがある⁵⁾。そのほとんどが 110 ~ 170 分の授業を週 2 回設ける構成で、応用の科目になるほど授業時間が長い。一般に、アメリカの大学の学生は 1 学期に 3 ~ 4 つの授業を履修し、残りの時間は予習・復習そして課題に費やす。グラフィックデザインコースの専門科目もまた、それぞれ週に 6 ~ 8 時間の授業外学習時間が求められていた⁶⁾。

授業における学生の定員数は、グラフィックデザインコースの最終専門科目である Graphic Design III で 21 名、それ以外の科目は 15 名程度である。また、それぞれの科目にグラフィックソフト操作方法のレクチャーを組み込み、2 年生から 3 年生の早い段階で基本操作を習得するカリキュラムであった⁷⁾。

4.2 グラフィックデザインコースの学部生

入学試験は学部別に行われず全学一括であり、美術・美術史学部への志望にあたって、特別な実技試験やポートフォリオ審査が課されることはない。また、アイオワ大学から入学許可

を得た学生は、美術・美術史学部の専攻を自由に決めて学ぶことが出来る。そのため、グラフィックデザインを学ぶことを目的に大学に入学する学生もいるが、入学後1～2年間で一般教養科目を履修したのち、グラフィックデザインの専攻を決める学生も少なくない⁸⁾。Bradley Dicharry 准教授によると、就職に繋がりがやすいという理由から、デザインを専攻に選ぶ学生も多いという。

年間45～50人の新しい学生がグラフィックデザインコースの最初の専門科目であるGraphic Design Iを履修する。その多くは米国中西部出身であり、特にアイオワ州、イリノイ州が挙げられ、また隣接するカンザス州やミネソタ州、ネブラスカ州からの学生も多い。グラフィックデザインコースには約10～15%の留学生がおり、10年前は韓国や台湾、マレーシア、ヨーロッパからの留学生が多かったが、現在そのほとんどが中国出身である⁹⁾。

4.3 美術・美術史学部の施設と設備

キャンパスのほぼ中央にある美術・美術史学部西棟がグラフィックデザインコースの拠点である。この建物はアメリカの建築家スティーヴン・ホールによる設計として知られ、池に迫り出したその形は特徴的である(写真1)。

内部は4階まで吹き抜けの階段ホールとな

っており、テーブルや椅子、ソファ、美術作品が至る所に置かれ、窓から入る池から反射した光が心地良い空間を提供している(写真2、3)。ギャラリーでは展示やオープニングレセプション、また講堂ではアーティストやデザイナーによるイベントなどが頻繁に行われるなど、アートおよびデザインの発信拠点として、地域社会にも開かれた施設となっている。西棟の3階にはグラフィックデザインコースの研究室や演習室があり、廊下には、色鮮やかなグラフィックポスターが並び、学生の作品を展示するスペースが設けられている(写真4)。

グラフィックデザインコースでは主に演習室が二つ用いられ、学部生対象の専門科目の授業が行われている。第一演習室には、コンピュー



写真2 美術・美術史学部西棟の階段ホール



写真1 アイオワ大学の美術・美術史学部西棟



写真3 美術・美術史学部専用図書館

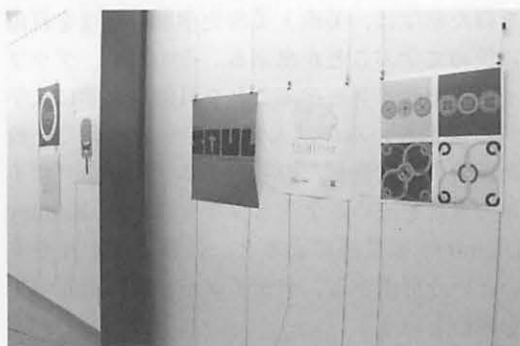


写真 4 廊下に展示されたグラフィックデザインコースの学生作品

タ (iMac) 18 台、レーザープリンター 2 台、TV スクリーン 2 台 (80 インチ)、そして中央にテーブルが備えられ、24 時間学生のアクセスが可能である。第二演習室には、コンピュータ (iMac) 21 台、レーザープリンター 2 台、TV スクリーン 4 台、作品撮影エリア、大判用プリンター 2 台、そして中央にテーブルが備えられている。どちらも天井から光が差し込む明るい教室で、学生がゆとりをもって作業出来る環境と設備を提供している (写真 5)。

5. 見学した授業の運営の様子

グラフィックデザインの授業における教員と学生の双方向型に着目し、計 5 つの授業を見学した。訪問 3 日目の Typography、Graphic Design II、Website Design I、Website Design

II、および 4 日目の Graphic Design III の授業である (表 1、2、3、4、5)。

詳細は後述の通りであるが、授業における双方向型の活用については、Typography、Graphic Design II、Graphic Design III の授業が特に象徴的であった。これらは、プレゼンテーションやディスカッションが取り入れられ、学生が授業の進行において大きな役割を担うなど、学生側の主体的な学びの様子に触れることができた。

また、学生のディスカッションへの参加技能に、経験の差によると思われる違いを見ることができた。例えば、Typography、Graphic Design II、Graphic Design III の授業は、それぞれに学生の受講時の学年や履修条件が異なるが、既修の内容が多く、それまでに経験したデ



第一演習室



第二演習室

写真 5 グラフィックデザインコース学部生用演習室

グラフィックデザイン教育における双方向型授業の導入に向けて

表 1 Typography 授業概要

担当教員	Serina Sulentic
時間	週 2 回 / 各 170 分 (月・水 / 10:30 ~ 13:20)
単位数・定員数	4 単位 15 人
当日の出席者	教員 : 1 名
	学部生 : 8 名 (女 6 名、男 2 名)
履修条件	Graphic Design I を履修済みである (本条件を満たせば、グラフィックデザイン専攻以外の学生も履修可能)
授業目的	タイポグラフィの基礎、歴史、目を引く構成、そして現代的な発展表現など、活字を中心としたデザインに取り組む。
制作課題	Expressive Typography、Typeface Poster、Typographic Calendar
使用ソフト	InDesign、Illustrator、Photoshop、After Effects

表 2 Graphic Design II 授業概要

担当教員	Serina Sulentic
時間	週 2 回 / 各 170 分 (月・水 / 13:30 ~ 16:20)
単位数・定員数	4 単位 14 人
当日の出席者	教員 : 1 名
	学部生 : 9 名 (女 4 名、男 5 名)
履修条件	・ Graphic Design I と Typography を履修済みである ・ グラフィックデザイン専攻である
授業目的	ビジュアルやタイポグラフィ要素の合成や強調により、アイデアやコンセプトを分かりやすく視覚言語へ置き換える技術を得得する。それにより、課題解決のためのグラフィックデザインを探索する。
制作課題	CD Packaging, Ticket and Poster, Postage Stamp, Design Magazine, Beverage Package Design
使用ソフト	InDesign、Illustrator、Photoshop

表 3 Graphic Design III 授業概要

担当教員	Bradley Dicharry
時間	週 2 回 / 各 170 分 (火・木 / 13:30 ~ 16:20)
単位数・定員数	4 単位 21 人
当日の出席者	教員 : 1 名
	学部生 : 9 名 (女 9 名)、大学院生 3 名 (女 2 名、男 1 名)
履修条件	・ Graphic Design II および Website Design I を履修済みである ・ グラフィックデザイン専攻である
授業目的	当該講義の受講までに学んだ知識や技術を応用し、複雑なデザイン問題に取り組み、適切なビジュアルコミュニケーションを制作する。デザイン制作を進めるうえでの計画、構成、また問題解決のためのデザイン戦略に関して、洞察力の養成とあわせ実践的スキルを学ぶ。
制作課題	学生自らプロジェクトをひとつ立ち上げ、学期を通してテーマの設定から調査、分析、デザイン、制作を行う。産学連携デザインプロジェクトを行うケースもある。
使用ソフト	指定無し

表 4 Website Design I 授業概要

担当教員	Vinicius Lima
時間	週 2 回 / 各 110 分 (月・水 / 15:30 ~ 17:20)
単位数・定員数	3 単位 14 人
当日の出席者	教員：1 名 学生助手：1 名
	学部生：11 名 (女 7 名、男 4 名)
履修条件	・ Graphic Design I と Typography を履修済みである ・ グラフィックデザイン専攻である
授業目的	ウェブの構造、操作、技術を学ぶ。特に文字と画像の構成に焦点をあてる。ウェブサイトデザインの基礎知識、HTML や CSS の基本、そして Dreamweaver の使用方法について、制作課題をこなすことで、それぞれを習得する。
制作課題	ウェブサイトデザインおよびコーディング 3 種 (それぞれ 4 ページ分、4 ページ分、6 ページ分)
使用ソフト・言語	Dreamweaver、HTML、CSS

表 5 Website Design II 授業概要

担当教員	Vinicius Lima
時間	週 2 回 / 各 150 分 (月・水 / 18:00 ~ 20:30)
単位数・定員数	3 単位 14 人
当日の出席者	教員：1 名
	学部生：10 名 (女 7 名、男 3 名)
履修条件	・ Graphic Design II および Website Design I を履修済みである ・ グラフィックデザイン専攻である
授業目的	グラフィックデザインの原則を、ウェブや様々なインタラクティブメディアに応用し、より深く掘り下げて学ぶ。HTML や CSS、そして関連する開発言語やフレームワークについて、さらに深く探求する。
制作課題	ウェブサイトデザインおよびコーディング (4 ページ)、スマートフォンのアプリケーションデザイン (8 ページ以上)、ポートフォリオウェブサイトデザインおよびコーディング
使用ソフト・言語	Dreamweaver、HTML、CSS、JavaScript、jQuery

資料：表 1 から表 5 は、Iowa Student Information System (<https://isis2.uiowa.edu/isis2/courses/search.page>) サイトに掲載されたシラバス、および訪問インタビューに基づき、筆者が翻訳、一部編集した。

ディスカッションが多いほど、授業での双方向が高度なレベルで進行していた。経験による差は、教員においてもまた同様であり、初期と後期にあたる授業科目において応対技能に明確な違いを見ることができた。

以下に、授業におけるディスカッションの運営・進行を中心に、当日の授業の様子を述べる。

5.1 Typography

授業の冒頭に、週末にかけての課題である Typeface Poster のスケッチをプレゼンテーションする時間が設けられた。学生が持参したスケッチを見せながらアイデア等をプレゼンテーションすると、教員は教室にいる学生全員に詳細な質問 (スケッチの線、色、形、空間、バランス、コントラスト、調和についてなど) を一つ一つ丁寧に投げかけていた。また、学生の答

えを受けて、教員は補足説明を行いながら、学生同士のディスカッションを促していた。学生1人につき10分～15分を費やし、全学生のプレゼンテーションが終了した後は制作作業に充てられ、教員はさらに個人指導を行った(写真6)。

本授業は、学生にとって初期にあたる受講科目であるため、学生主体のディスカッションは

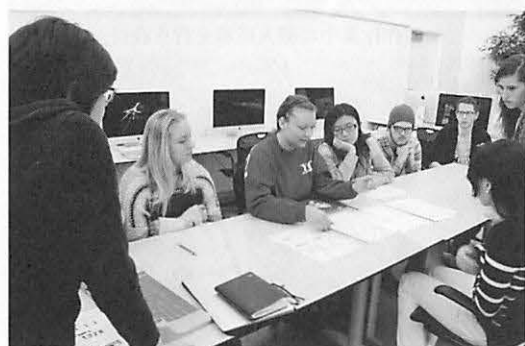
活発ではなく、教員の手引による部分が多い。教員は、応答が途絶えてしまいがちなクローズドクエッション(Yes/NOなど、設けられた選択肢で答える質問)を意識的に避け、What/When/Who/Which/Where/Why/Howを学生一人一人に訪ねるスタイルで学生側の回答を引き出していた。

学生らはデザインの経験や知識が少ないこともあり、この段階では学生同士の双方向の意見交換やデザイン提案が交わされることは少なかった。

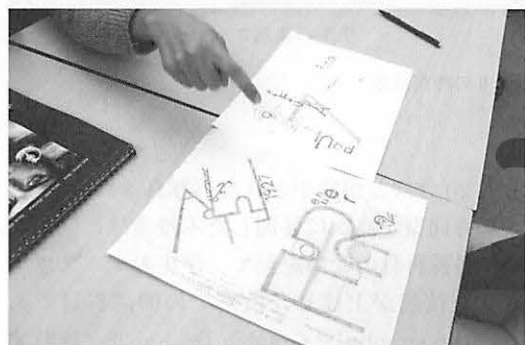
5.2 Graphic Design II

授業の冒頭に、事前に課されていた課題(CDパッケージ、ポスターそしてチケットのデザイン制作)に対し、相互に検討する時間が設けられた。はじめに、ある学生がプレゼンテーション(デザインの概要説明、進行状況、および今後の作業予定について)を行うと、教員はすぐさま聴講側の学生全員に意見を求めた。学生たちは躊躇することなく積極的に意見を述べ、ディスカッションが始まった。全員の相互検討作業が終了すると、残りの時間はそれぞれの制作作業に充てられた。学生は作品の精度をより高めるべく、ディスカッションから得た意見やアイデアを積極的に取り入れ、また制作作業時間のなかで学生は相互に積極的に新たな意見交換を行っていた。教員は学生の作業状況を把握しながら、制作の追加指導を行っていた(写真7)。

本授業では、学生がディスカッションの進行を主導するなど、学生側にも慣れや技能の向上を見ることができた。教員は、Typographyの授業のように学生に細かく質問はせず、必要以上に割り込まずにファシリテーターの役割を担っていた。また、ディスカッションが活発であるが故に起こりがちである情報過多によって、学生がデザインコンセプトから外れることの無いよう、教員は注意を配りさりげなく指導を行うなど、Typographyの授業とは明確に教授法が異なっていた事も興味深い。



プレゼンテーションの様子



学生のスケッチ



制作作業中に質問する学生

写真6 Typographyの授業風景



ディスカッションの様子



制作用業中に個人指導を行う教員



学生同士の双方向のデザイン提案の様子



学生の課題ファイル

写真 7 Graphic Design II の授業風景

5.3 Graphic Design III

本授業は、授業内で個別の作業時間をとらないスタイルであり、すべての回がプレゼンテーションおよびディスカッションを中心とした形式で運営されている。

履修生のうち、学部生 5 名により課題の進捗状況を共有するプレゼンテーションが行われた。学生が実際に取り組んでいたプロジェクトは、イラストレーションブックや Data Visualization、ブランディング等で、進捗は様々であった。講堂の大型スクリーンに、アイデアスケッチや参考資料、制作物をデジタルで表示しながら、リラックスしたムードで進行した。プレゼンテーションが終わると、自然な流れでディスカッションが始まり、様々な意見が飛び交いながら、プレゼンテーションと質疑応答に、

1 人 20 分ほどが費やされた (写真 8)。

双方向型が高次に展開した本授業は、低年次での各種科目の受講を経て、学生のディスカッション技能が上達した段階での開講科目である。Typography や Graphic Design II と比較す



写真 8 Graphic Design III の授業風景

ると明白な違いを見ることができ、プレゼンテーションを行う側の学生が聴講者に質問を投げ返して進行を主導するなど、ディスカッションの形式自体が異なっている様子であった。また学生は、発表者の立場では課題解決を求めるクライアントのごとく立ち回り、一方でディスカッション参加時には発表者の課題を解決するデザインチームの一員かのごとく役割を果たすなど、意識の切り替えが明確であり、その時々々の役割へ没頭していた。

5.4 Website Design I、Website Design II

見学当日、これらの授業は教員が一方に情報を伝達するスタイルであった。Website Design I では 4 ページに及ぶサイトデザインをコーディングする作業日であり、また Website Design II では教員が学生一人一人とアプリデザインのスケッチを基にした個別相談日

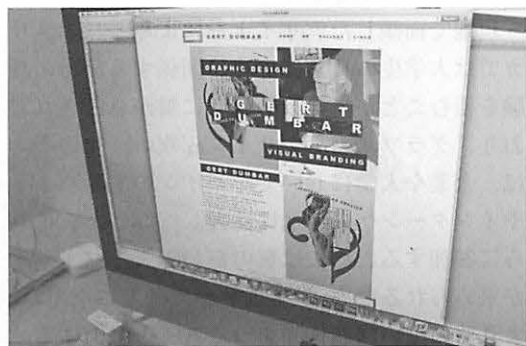
であった。Website Design I では質問や意見交換を行う学生が少しみられたが、Website Design II では学生同士のコミュニケーションがなかった（写真 9）。

教員によると、およそ 95% の学生がウェブについて知識も経験も無い状態で本授業を履修するという。ビジュアルのデザインの他に情報やユーザインタフェースデザイン、技術的な知識の指導といった要素も加わるが、一方で学生ごとに練度の差が大きいことから、ディスカッションスタイルの授業は難しいと推測される。

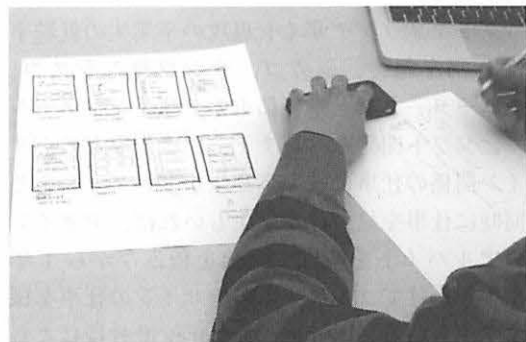
6. 円滑な双方向型授業の実現要因

一般に、授業内でのディスカッションでは、学生側あるいは教員側の一方のみではなく、双方が進行・運営において役割を果たすことが求められる。見学した授業においても、それぞれが役割を担っている様子を見ることができた。ここで、学生側および教員側のそれぞれで、円滑なディスカッションを可能にした要因について検討してみたい。

はじめに学生側について考えてみると、経験によるディスカッション技能の向上を挙げることができる。すでに述べたとおり、初期の受講科目である Typography と、後期のものである Graphic Design II および Graphic Design III とを比較すると、学生のディスカッションへの参加・運営技能の上達度が異なり、特に Graphic



学生のウェブサイトデザイン作品



学生のアプリデザインのスケッチ



個人指導を行う教員

写真 9 Website Design I、Website Design II の授業風景

Design IIIでその差が明確であった。当該科目の受講に至る過程においてディスカッションの経験が積み重ねられ、素養が培われた様子がうかがわれた。

次に、教員側を考えると、ディスカッションの進行を促す対応力を挙げることができる。Graphic Design IIIの授業では、ディスカッションの際に、教員が参考となる資料やデザイナー、デザイン作品などの話題をタイミングよく口述だけでなくビジュアルで提示し、議論を引き出し、また暗示的に先導することで、ディスカッションを活性化させながら進行を助けていた。また、ディスカッションの進行を想定して準備を行っており、事前に学生の作品の進捗状況を把握しておくといった、状況把握への注力も対応力の一要素と言えよう。

7. グラフィックデザインコースの活況と学生の意識

7.1 当該コースの活況の要因

Bradley Dicharry 准教授によると、一部に残る経済不況により他大学のデザインプログラムが学生獲得に懸命である中、アイオワ大学のグラフィックデザインコースが属する MSPD は学生数が増加しているという。

その要因として考えられているのは、時代のニーズに即したカリキュラムや、新しく充実した施設と著名な建築家を起用した話題性を持つ新校舎設立である。これらが、新入生増加の後押しとなっていると考える。

アイオワ大学美術・美術史学部の美術エリアのカリキュラムは、10 年ほど前に大きく改編されている。グラフィックデザインの対象領域は、印刷物のデザインに留まらず、ウェブやアニメーション、ユーザーインターフェース、情報デザインなど広域に渡っているが、こうした時代のニーズの変化にあわせて、グラフィックデザイン専攻の学生が包括的に学ぶことの出来るプログラムであるべく構成されている。

また、現在建築中の美術・美術史学部東棟は、

西棟と同様にスティーヴン・ホールによる設計で 2016 年に完成し、Printmaking、Painting & Drawing、DP 領域が入る予定である。キャンパスのほぼ中央に位置する新しい施設が象徴するように、美術・美術史学部はアイオワ大学の中において、高く評価されていることがわかる。

7.2 学生の意識 - 授業に積極的に取り組む背景

グラフィックデザインコースの学生の多くが、デザイナーになりたいという強い意志を持って専攻を決め、履修授業を選択する。学生の履修科目の選択にあたっては、どの授業を履修すれば優れたポートフォリオとなる作品を残すことが出来るかといった相談ができるアカデミックアドバイザー制が設けられている。また、コミュニケーションやジャーナリズム、マーケティング、コンピュータサイエンス等の専攻とグラフィックデザイン専攻を同時に学び、ダブルメジャーにする学生も多い¹⁰⁾。

現地で面談したデザイナーによると、アメリカでは大学生のうちに専攻に関係する仕事の経験を積むことが卒業後の就職に繋がるとされており、グラフィックデザイン専攻の学生の多くは、企業や大学においてデザインのアルバイトやインターンへの参加に注力している¹¹⁾。これらに参加するためには質の高いポートフォリオが求められるため、学生は熱心に授業に取り組み、より質の高い課題作品をつくろうと努力する一面がある。

グラフィックデザイン専攻の卒業生の就職率は 9 割を超え、シカゴ、サンフランシスコ、ニューヨークなど主要都市のデザインファームや、ソフト開発系ベンチャー、広告などのデザイン関係の仕事に就く卒業生が多い¹²⁾。卒業と同時に仕事を見つける学生もいれば、デザインのアルバイトを続けて経験を積みながら 1 年や半年かけてフルタイムのデザインの仕事を探す学生もいる。Bradley Dicharry 准教授によると、アメリカにおける大学卒業のグラフィックデザイナーの初年の年収は、平均で約 \$ 35,000

であるという。

授業を積極的に取組む背景には、こうした学生の将来への具体的なビジョンと学びの意識による部分がある。

8. おわりに

以上のように、本稿では、アイオワ大学の視察で会見した教員のインタビュー、そして授業見学によって得た知見を中心に報告を行った。

冒頭に述べたとおり、社会的な背景として、大学教育のありかた、とりわけ双方向型の授業について関心が高まっている。今回の視察においても、特に注意を向けたのはディスカッションやプレゼンテーションを取り入れたグラフィックデザイン教育の双方向型授業の実践方法であった。

日本での双方向型授業の実践における議論においては、その課題として学生の消極性・受動性といった意識の面が挙げられることがある。しかし、今回の視察において注意をひかれたのは、学生のディスカッションへの参加技能や教員の対応技能などといった、双方向型を可能にするための技術的な側面でもあった。

今回の視察で得たグラフィックデザイン教育における教授法は非常に有益であり、これらを筆者の運営する授業へ取り入れる予定である。最後に、今回の視察を快く受入れて頂いた、Ab Gratama 教授をはじめとするアイオワ大学のグラフィックデザインコースの教員、および学生に心から感謝する。

注及び参考資料

- 1) “アイオワ州概要(平成26年7月現在)”.
在シカゴ日本国総領事館 . [http://www.](http://www.chicago.us.emb-japan.go.jp/about_ia.pdf)

[chicago.us.emb-japan.go.jp/about_ia.pdf](http://www.chicago.us.emb-japan.go.jp/about_ia.pdf),
(参照 2014-08-01)

- 2) “Economic Development: About Iowa City” . City of Iowa City, Iowa. http://www.chicago.us.emb-japan.go.jp/about_ia.pdf, (参照 2014-08-01)
- 3) “Admissions ” University of Iowa. <http://www.uiowa.edu/homepage/about-university/admissions>, (参照 2014-09-01)
- 4) “Bachelor of Fine Arts (B.F.A.) in Studio Arts | School of Art & Art History ” University of Iowa. <http://www.art.uiowa.edu/undergraduate-program/studio-art/bachelor-fine-arts-bfa-studio-arts>, (参照 2014-09-01)
- 5) “Iowa Student Information System” . University of Iowa. <https://isis2.uiowa.edu/isis2/courses/search.page>, (参照 2014-08-01)
- 6) 5)、および Serina Sulentic (Visiting Assistant Professor, University of Iowa) 訪問インタビュー調査に基づく。
- 7) 6) に同じ
- 8) Bradley Dicharry (Associate Professor and Area Head, Media, Social Practice and Design, University of Iowa) 訪問インタビュー調査に基づく。
- 9) 8) に同じ
- 10) 8)、および見学した Graphic Design II の学生インタビュー調査に基づく。
- 11) Ann Freerks (Designer, Office of Strategic Communication, University of Iowa) 訪問インタビュー調査に基づく。
- 12) 8) に同じ