

静岡文化芸術大学 デザイン学部 ディマプロポリシー

学習・教育目標	対応するディプロマ・ポリシー(デザイン学部)	
DP1 知識・理解	デザインに関する幅広い知識を体系立てて修得しており、重要な課題への理解とその解決にあたり、デザインの果たす役割を考える力を身につけている。	DP1
DP2 汎用的技能	磨かれた感性と論理的な思考に基づき、社会に対しデザインを通して提案を行い、その実現をはかる技能を身につけている。	DP2
DP3 態度・志向性	社会のさまざまな課題に対し、主体性と高い倫理観をもってその解決に取り組む意欲と、多様な人々との協働を進める能力を身につけている。	DP3
DP4 総合的な学習経験と創造的思考力	デザインに関する学際的・総合的な学習を経験し、社会と文化に寄与できる創造的な思考力と提案力を身につけている。	DP4

カリキュラムマップ(デザイン学部)

区分	科目名	開講時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン必修	デザイン概論	1前	2		デザインを初めて学ぶにあたって、本科目では近・現代のデザイン思想や様々なデザイン領域における試行の歴史的な変遷を通して、デザイン行為の基本となる発想や考え方を体系的に学修する。多様化する生活様式・ものづくり・情報伝達・住環境・社会システムを踏まえ、デザイナーとしての職能やそのあり方、活動分野、今後の展開を考える上で必要なデザインの基礎的知識を身につける。	◎	-	-	-
デザイン必修	基礎造形(平面)	1前	2		すべてのデザインの基礎となる観察力、描写力、構成力を身につけ、さまざまな見方や気づきの得るため、平面造形表現を軸とした実習を行う。観察描写を通じて目にするものを精査し、自然なパースを理解して正確に描くための技法を学ぶ。また、基礎的な描き起こしスケッチや、形・色を題材とした平面構成課題等を体験し、頭に思い浮かべた造形を的確に表現する能力を養う。	-	◎	-	-
デザイン必修	基礎造形(立体)	1前	2		デザインのあらゆる分野で必要とされる基本的な立体造形力を身につけるため、立体構成の基礎を学ぶ。演習では、立体造形感覚を養うため複数の素材を用い、カービングやモデリングなど素材に合ったアプローチの仕方を模索し、平面表現とは異なる形の緊張感とバランス感覚、視点の移動による立体の見え方の変化、素材による特性、立体造形表現の多様性や展開力を習得する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (基礎理論)	プロダクトデザイン概論	1後		2	プロダクトデザインの歴史や具体的な事例を通じて、社会への影響や効果について学ぶ。また、国内外の市場や文化の差異、素材と生産・加工技術との関わり、デザインを具現化するための表現技術、技能について学び、デザイン業務の現場における作業内容や作業環境への理解を深め、プロダクトデザイナーとして求められる基礎的な知識を習得する。	◎	-	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (基礎理論)	匠造形概論	1後		2	本科目では、造形芸術への理解を深め、現代社会における造形芸術のあり方を学ぶことを目的とする。特に工芸技法による造形作品とその作家を事例に、制作当時の時代的・社会的背景や様式や、それらの造形表現に伴う技術および技法と素材からみる特性に焦点を当て論じる。さらに古代から現代に至る建築空間や総合芸術等にもみられる造形芸術から、文化の形成に関わる造形のあり方を概説する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (基礎理論)	グラフィックデザイン概論	1後		2	グラフィックデザインの歴史的な背景や構成要素である造形や概念を踏まえ、具体的な事例を通して広告・CI/VI・パッケージ・サイン・エディトリアルなど各専門分野の果たすべき役割や最近のデザイン動向について概説する。学生自身がそれらをヒントにして、グラフィックデザインによって視覚化された数多くの情報を理解できるようになることで、多様なメディアにむけた様々なデザイン活動に取り組む上での基礎的知見を身につける。	◎	-	-	-
デザイン選択 (基礎理論)	映像構成論	1後		2	映像創作のための基礎的な知識・考え方について学ぶ。なかでも物語構造や作品構想とシーン、カットの効果による映像表現について、映像作品やそれらの演出作業を事例に紹介する。また、テレビ、Web、ビデオゲーム、アートなど多様なメディアにおける映像について、人間・社会・文化に関する様々な学問分野との関わりを体系的に理解し、横断的な観点から概説する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (基礎理論)	建築デザイン論	1後		2	建築デザインの実現にかかわる様々な要素、技術及びそれらの背景となる思想について学び、建築デザインの理解や設計に活かすことを目的とする。近代から現代を中心とした具体的な建築物の事例を周辺環境とのかかわりや構造形式、機能との関係など、多様な視点からの分析によって学習することを通じて建築デザインへの理解を深める。また建築を設計する際に考えるべき課題やそれらの空間的解決手法について考察する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (基礎理論)	ユニバーサル/インクルーシブデザイン概論	1後		2	少子高齢化、多様性の社会に求められるUD/インクルーシブデザインの基礎理論の修得を目的とする。身体や心の障がい、年齢、性別、言語、国籍、文化、能力、環境などを具体的な切り口に、人の多様性を多面的学び、様々な事例を通して体系的にUD/インクルーシブデザインの理解を深め、各々のフィールドで「誰もが自立した生活や社会参加できるデザイン」について考える力を身につける。	◎	-	-	-
デザイン選択 (基礎演習)	素材基礎演習	1後		2	素材の持つ特性を理解する事を主眼に立体の制作を行う。製品のデザイン・製造の現場ではマテリアル(素材)の選択は重要となる。本演習では実材を使い、素材の特性を生かしたデザインを考え、工夫しながら制作する作業プロセスを通して、素材の特性、加工法、組み立て法などを理解し、今後のデザインワークの基礎となる知識および技能を経験的に習得する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (基礎演習)	視覚表現演習	1後		2	視覚表現は、グラフィックはもとよりプロダクトや空間などあらゆるデザイン対象で幅広く用いられ、それらの機能向上やイメージ訴求において大きな役割を果たしている。本科目では、さまざまなデザイン分野で活用することが可能な視覚表現の基礎的能力の習得をめざし、文字やシンボルなど各種視覚要素のデザインに関する知識を獲得すると共に、演習課題への取り組みを通じてその表現技法を身につける。	-	◎	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (基礎演習)	写真撮影技法	1後		2	デザインののための写真撮影技法の理解を目的とした基礎的演習である。商品の撮影やポートフォリオ、プレゼンテーションパネルに使用する写真等、デザインプロセスのための写真撮影を中心に撮影技法を習得する。デジタルカメラで撮影したデータを、デザインに使用するための写真加工ソフトで加工・調整し、グラフィック編集に適した加工を体験する。これらのテクニックを習得するために作品制作を行う。	-	◎	-	-
デザイン選択 (基礎演習)	プログラミング基礎演習	1後		2	多様な機器の内部構造や機能をデザインし、実現するための核となるのは情報処理の技術である。本科目では、情報処理を理解し、現代に求められるデザインを実践できる能力を育成する。取り組みやすいプログラミング言語を選び、アルゴリズムの基礎について学習し、PC、スマートフォン、マイコン等の上で動作するプログラムを作成する。また、情報処理の歴史、情報処理技術が活用される最新の現場の状況等についても学習する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (基礎演習)	専門横断演習	3前		2	多様な専門的知見を必要とする地域・社会課題やプロジェクトテーマを設定し、デザイン提案に取り組む。テーマに対するリサーチやフィールドワークを経て理解を深め、異なる専門性を有する複数の教員が指導することで、専門性と横断的な視点を兼ね備えた成果物の提案へと結びつける。本科目での学びを通じて、実社会に展開可能なデザイン専門能力の習得とともに、デザイン活動における学際的な視座を獲得する。	-	-	○	○
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	図学・製図	1前		2	本科目では、デザインに必要な基本的平面図形の理解と立体を平面表現により伝達する技法を学ぶ。講義と演習を通して、平面図形を構成する点・線・面および立体間の幾何学的関係を理解する能力と、透視投影法(一点透視図法・二点透視図法)により立体のイメージを表現する能力、製図により立体を平面図で表現し、読み解く能力を習得する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築図学・製図	1前		2	建築設計製図に必要な図学的把握と適切な表現のための製図技術を習得する。図面の表現と意味を理解することにより、正確な図面表現力を身につけてデザインを伝達する技術を獲得するとともに、図面を正確に読み理解する、図面読解力も身につける。図学では、図形の正確な描き方、立体の平面的表現方法について論理的に学び、製図では建築製図の諸規則等を学び、具体的事例の図面の作図等を通じて、建築設計製図表現技法を習得する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	デザイン思考	1後		2	現代の各分野における専門的な思考法の原点とも言われ、建築やプロダクト、サービスと多岐にわたるデザイン領域のデザインプロセスで活用される、ユーザー視点を軸にアイデアを導き出す古典的な思考方法である。本科目ではデザイン思考を用いた様々なデザイン事例の分析を通して、デザインプロセスにおける基本的な思考法として理解することをめざす。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	生体機能論	1後		2	できるだけ多くの人にとってより良いモノや空間をデザインするためには人間の差異や変化について幅広い知識を持ち、人間の持つ種々の特性について理解を深める必要がある。本科目では人間工学や人類学の観点から人間の形態的特徴、感覚・知覚の特性、それらの環境に応じた変化、加齢による変化、各地域における差異等の既存データや知見をもとに、様々なデザイン活動において必要とされる見識を深め、ユニバーサルデザインへつなげる考え方を養う。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	製品CAD	1後		2	3次元形状のモデリング手法を理解し、CADによる造形技法(モデリングプロセス)、レンダリング(マテリアル、カメラ、照明)や3Dプリンターによる造形技法について学ぶ。演習では幅広いデザイン領域に展開できる基礎的なデジタルスキルを習得する。さらに、3次元CADデータの管理、運用、活用についても学ぶ。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	ウェブデザイン	1後		2	本科目では、プラットフォームとしてのコンピュータ/インターネットの理解、「HTMLソースの読み/書き」に関する基礎知識、JavaScript/スタイルシート(CSS)/サウンド/マルチメディア・コンテンツなど、ウェブデザイナーとして高度なコンテンツを実現するための基礎的な情報処理技術について実践的に学習する。	-	◎	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築構造	1後		2	建築設計の基礎知識として、構造物の構成法や骨組みの特性を理解し、デザインの表現手法としての構法・構造を学ぶ。木構造・鉄筋コンクリート構造・鉄骨構造やハイブリッド構造等の構造種別の骨組み構成を視覚的に捉えることにより、それらのしくみを理解する。また床・壁・天井などの各種工法についても学ぶ。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築CAD	1後		2	建築設計デザインの表現手段としての、CAD (computer-aided design) について、基本的な知識と技術を習得することを目的とする。建築CADソフトを使用しての実践的な演習を通じて、CADソフトにおける図面作成手法・作図作法を学習し、基本的知識と表現技術、プレゼンテーションワーク技術を身につける。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築基礎演習	1後		2	建築・環境設計実技のスタートとなる最も重要な演習のひとつである。都市の中心部にある具体的な敷地において、小規模な建築物から中規模建築物までの複数の課題に対する設計行為と各自がデザインした作品の発表を経験する。計画理念の重要性とプレゼンテーション(相手にわかる発表行為)としての製図の役割を通じて空間デザインの基礎について学ぶ。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	現代デザイン論	2前		2	業界の先端で活躍する複数の講師の実体験や持論をととして、多様化するデザイン業界の現状を学ぶ講義である。デザイン実務の内容、デザイナーの役割、職業や職種についての知識、プロフェッショナルとしての矜持など、デザイン現場の最前線の情報を知ること、デザインの意義と学習者自らの将来像への考えを深める事をめざす。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	くらしと創造	2前		2	住まう・使うなどの生活行動から生まれるヒトとモノの関係性を知ること、人々の様々なくらしの中から如何にデザインが創造されてきたかについて学ぶ。街並みや公共空間、住宅や製品などのデザインを手がかりに、くらしの中に内在する問題点・課題点の発見と抽出によるコンセプトの立案、デザインの要素・要件を導き出す生活起点発想のデザインを考える礎とする。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	人間工学	2前		2	人間にとってよりよいモノや空間をデザインする際に必要となる人間工学の概念や手法について学ぶ。人間工学に関する研究の歴史的背景や現代の企業における応用例などを通し、使用者を中心に据えた製品や空間について企画・検討する力を養う。また、人間工学分野で活用されている各種の測定手法や設計時に使用される既存データに関して、生物学的側面および心理学的側面から概説した上で、その具体的な取得の手順についても理解を深める。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	UXデザイン論	2前		2	豊かで快適な生活を提供するためのデザインには、製品に代表される「モノ」だけでなく、それらを通して得られる体験や経験と言った「コト」発想も重要となる。本科目では、「モノ」を通したサービス体験から得られる嬉しさを捉え、提供価値を創出する「コト」デザインの考え方や手法を学ぶ。人と物と取巻く環境の関連性からデザイン発想を行い、「モノ・コト」両面から経験価値にアプローチしていく知識を深める。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	色彩計画論	2前		2	配色がもたらす効果や実際のデザイン現場での色彩の利用法等、より実践的な理解を促すことを目的とする。色彩知覚の仕組みや色の三属性、表色系といった基本事項の理解をベースとして、各色相系がもたらす心理的効果や配色のテクニック等、実際の制作に関わる知識を修得する。加えて、印刷、パッケージ、プロダクト、インテリア、都市環境等の色の使い方の代表事例を紹介し、より身近なツールとしての「色」を意識できるようにする。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	サウンドデザイン	2前		2	デザインの重要な要素であるサウンドの理解と活用を目指す。具体的には、「聴覚」「音の物理」「デジタルオーディオ」の基礎、DAW(デジタルオーディオワークステーション)の活用方法、様々な楽器の特性、MIDI仕様、サウンドと映像メディアの関係、サウンドのプログラミング環境などについて学ぶ。	◎	-	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	ゲーム・遊びのデ ザイン	2前		2	人類は、長い歴史の中で多くの「ゲーム」、「遊び」を発明し、改良してきた。これらの多様なゲームについて、ルール、デザイン、歴史、社会への影響等について学習するとともに、ゲームに関連する数理的な要素にも触れることにより、ゲーム自体をデザインする能力のみならず、ゲーム性や遊びの要素を、様々なプロダクトやサービスを魅力的にするために活かすことのできる知見を習得する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	ユニバーサルデ ザイン演習Ⅰ	2前		2	ユニバーサルデザインを具現化する際に必要な考え方、プロセスや手法などを実践的に習得することを目的とする。環境、モノ、サービスなど様々なデザインにおける問題点を観察、調査、体験を通して見出し、「対象者の立場にたって課題を解決するデザイン」を考案し、説得力のある提案を行う力を身につける。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	プロダクトデザイ ン演習Ⅰ	2前		2	自身の身体を使って検証できる家電等の機器を題材に、製品デザインの入門的な演習を行う。市場調査、機能・構造の理解、コンセプト立案、アイデア展開を経て製品デザイン開発のプロセスを体験し、モデル製作・検証を通してプロダクトデザインに必要なイメージを形にするスキルを習得する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	CAD表現技法	2前		2	デザイン検討やプレゼンテーションにおいて必要なデジタルツールを用いた立体の二次元表現を学ぶ。コンピュータ上で行うデジタルスケッチをはじめとし、手描きスケッチ・写真・CGレンダリング等の加工技術を学び、デザイン開発ステージやプレゼンテーションの目的に合わせた様々な表現技法を習得する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	匠造形基礎演習	2前		2	日本の伝統建築や伝統的な工芸に関する知識と技術の一端を学習し、基礎的な演習を行う。伝統技能の初歩的体験によって、風土に合った素材や技法、デザイン、さらに「ものづくり」と向き合う姿勢について学ぶ。日本の伝統を基盤とする新しいデザインを創出するための素養を身につけることをめざす。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	素材加工演習	2前		2	日本の伝統的な工芸や建築に使用されてきた素材あるいは新しい素材を知り、それらの特性に適宜な技法を理解し、素材に応じた造形とは何かを学ぶ。デザインの具現化に必要な素材や技法の魅力を発見することをめざし、プラスチック加工、木工、染、織、漆、彫金、鍛金、鋳金、陶芸、ガラス加工などの技法から選択し体験的に習得する。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	グラフィックデザイ ン演習Ⅰ	2前		2	本科目では、複数のテーマに対する制作表現を通して広くビジュアル・コミュニケーション全般について学び、グラフィックデザインに必要な基礎的素養を身につける。画面構成／色彩構成／コラージュ／モンタージュ等のイラストレーション表現と、タイポグラフィ／広告／紙面構成等のグラフィック表現に関する知識・技法の習得を経て、グラフィックデザインの発想力、表現力、伝達力の向上へと結び付ける。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	アニメーション基 礎	2前		2	知覚心理学的観点から元にしたアニメーションの基礎を学ぶ。手描きアニメーションのキャラクターの動きがどのように設計され映像的に実現されるかを、作画を通して体験することによりCGなど様々な映像手法へと応用可能な(動きのデザイン)の基本原則を習得する。リミテッドアニメーションの作画工程の実習に加え、ストップモーションやビクシレーション等のアニメーション技法についても体験的に学習する。	-	◎	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	映像基礎演習	2前		2	映像制作の基本となる制作方法を体系的に学ぶ。動画撮影と照明機材の扱いを学習し、スタジオ撮影、オープン撮影それぞれにおけるフレーミングやポジションの選択、移動撮影が生み出す効果、照明による演出効果の違い等について実習を通して検証する。さらに映像編集のセオリーと多彩な視覚効果を生み出すための合成手法とモーショングラフィックスの手法を学ぶ。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	3DCG演習 I	2前		2	3DCGは、映像・ゲームをはじめとした多くのデジタルコンテンツ制作に欠かせない技術である。本科目は3DCGの入門として、専用ソフトウェアを使用した3DCGのメイン作業(モデリング、アニメーション、レンダリング等)に取り組む。3DCGの基礎演習とプロジェクト形式の制作を組み合わせることで、一連の制作プロセスへの理解を深め、3DCG制作に必要な基礎的能力を身につける。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築空間計画	2前		2	建築の計画・設計に必要な基礎的知識について、次の3点を主な内容として学ぶ。まず気候や地形などが、そこに成立する都市や建築におよぼす影響や、計画に注意すべき点を理解する。次に計画と設計のプロセスについて、空間の形態と機能、寸法と規模の関係といった観点を含めて学ぶ。そして、都市や建築の計画・設計における空間形成の要素について、人間の知覚と行動の特性も交えて、具体的事例を通して紹介する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	構造力学 I	2前		2	建築物や工作物・道具などの設計に必要な、デザインののための構造力学の基礎を学ぶ。集中荷重や等分布荷重等の簡単な荷重に対する片持ち梁・単純梁・トラスなどの基本的な静定構造物の応力を算定し、安定・不安定や形体・サイズ、あるいは力の釣り合いなど、建築・デザインに必要な様々な構造への直観力を養う。また、実際の構造物を通じて、形態と力学的要素の関係を理解する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	日本伝統建築	2前		2	日本の伝統建築は、古代、中世、近世、近代とその時代の歴史や文化を背景に様式を確立し、継承してきた。その建築様式と技術の歴史、さらに建築を構成する木材や石材、漆、鉄、紙等の材料や、建築を造り上げてきた鑿、鉋、鋸等の道具について幅広く学ぶ。また文化財政策の歴史と現状、伝統建築の保存・修理・活用に関しても理解を深め、地域の文化資産ともいえる伝統建築の在り方も考える。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	インテリアデザイン論	2前		2	ライフスタイルをかたちづくる建築・インテリア空間・インテリアエレメントの三つを対象とし、各々の意味・役割、関係理論・法的知識等から、インテリア計画を設計につなぐ考え方と手法を学ぶ。インテリアデザインの社会潮流との関わりにも注目し、事例研究や実例をもとに最新技術に支えられた設計手法を知るとともに、時代の思考や芸術文化の影響を受けてきたインテリアデザインの広がりを理解する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	空間演出計画 I	2前		2	空間把握に大きな影響を及ぼす視覚、聴覚を主体とする五感をテクノロジーで刺激、拡張する手法を理解する。様々な目的に合わせて、空間を演出しようとする時には、照明・音響・ランドスケープが重要な要素となる。これらの特性を学び、方法論や独特の指標、空間計画や空間設計の知識を基にして空間演出の基本的な知識を習得する。更に、具体的な空間演出事例を知り、空間演出の考え方と手法の基礎を学ぶ。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	空間演出演習 I	2前		2	[空間演出計画 I]で学んだ基本的な知識・考え方・手法に基づいて身近な空間を題材に実践していく。照明・音響・ランドスケープをテーマにして、実際に空間演出を目的とした作品を制作し、作品発表を行う。発表では空間演出独特の表現技法を学ぶ。実際に計画をおこなう事で論理的であった要素の感覚を体験し、照明・音響・ランドスケープの各テーマごとにさまざまなプロジェクトで空間演出を検討していく意識を身につける。	-	◎	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	空間表現技法	2前		2	空間デザインを行うための表現技法について、基礎的な知識と技術を学ぶ。空間の調査と分析からプレゼンテーションに至る過程には、コンセプト、スケッチ、図面、ダイアグラム、パース、模型、レイアウトなど、様々な表現技術を用いる必要がある。フィールドワークからプレゼンテーションのフィードバックまでの流れを実践的に体験することにより、これらの技術を幅広く理解し、他者に意図を伝達する表現力を身につける。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築設計演習Ⅰ	2前		2	[建築基礎演習]での学習を展開し、建築・環境に関する空間構成の手法と、それらの表現方法を修得することを目的とする。実際に調査可能な敷地を対象に、基礎的な演習課題の検討・計画・設計、およびそれらの作品としてのとりまとめ、プレゼンテーション等を実践的に取り組むことを通じて、設計の基礎知識・技術を修得するとともに、設計意図を模型、図面等により表現する手法を学ぶ。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	フィッティングデザイン	2後		2	使用者が個々に持つ身体的特性や心理的特性に道具や空間をより適合させるためのフィッティングデザインについて学ぶ。既存製品を通してフィッティングデザインの概念およびユニバーサルデザインとの関係性について理解を深め、さらに個々の特性・状況を捉えるための測定手法について習得した上で、それらのデータを活かすための人間中心設計の考え方についても学ぶ。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	ユーザーインター フェース	2後		2	生活や業務で用いられるIT通信機器や家電製品の情報化や高機能化による、多様なデバイス操作と情報表示方法について、ユーザーの使いやすさとわかりやすさを最適にしたデザインが求められている。本科目では具体的な事例を取り上げながら、視覚・認知・人間特性を考慮したインターフェースデザインを行っていくために必要な考え方や基礎手法を学ぶ。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	インダストリアルグ ラフィックス	2後		2	都市空間の中のサインや看板などの文字標識やシンボルマークのデザインから移動機器など種々の工業製品におよぶ色、文字、模様のグラフィックデザインの事例を通じて、プロダクトから建築、都市空間に亘る人工環境のグラフィックのあり方について、社会的背景や文化、時代などとの密接な関わりから理解する。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	移動のデザイン	2後		2	パーソナルトランスポーテーションを代表する自動車を中心に、移動機器の考え方やデザインについて学ぶ。具体的には、既存プロダクトを事例に、それらの造形やデザイン表現の背景にある課題、コンセプト、機能、構造、レイアウト等に見る移動機器特有のデザインについて理解するとともに、人類にとっての移動の意義と新たな価値について考察する。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	デザインとマーケ ティング	2後		2	消費社会の変遷や現在の諸特性を概観し、デザイン及びマーケティング各々の役割とその変化、関係性について理解を深める。商品の企画立案と生産、市場分析の基本的手法やブランド戦略、さらに宣伝、セールスプロモーション、流通まで、国内外の企業や様々な業態のケーススタディーを通じて考察し、デザインとマーケティング活動の実際とその応用を学ぶ。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	テキスタイル概論	2後		2	太古より人類は自然界にある繊維素材を抽出し、糸を紡ぎ布を織り、色や文様を染め、それらを衣環境・住環境に応用し、快適さや美しさを求めながら生活を豊かにしてきた。こうした人と繊維の関わりをみる歴史、文化、社会、技術、産業の変遷を通して文明やものづくりの基盤をなすテキスタイルに対する理解を深めるとともに、デザインにおける新たな可能性について学ぶ。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	木のデザイン	2後		2	日本人は昔から木の家に住み、木を用いた家具や道具に囲まれて暮らしてきた。先人たちは、木の種類ごとに異なる色、香り、表情、性質などの特性を活かして木工芸品を作ってきた。こうした生活環境と素材の特徴を知り、継承されてきた木工芸の知識や技術を理解することで、木のもつ魅力を今日に生かす新しいデザインについて学ぶ。	◎	-	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	地域産業デザイン	2後		2	「モノ」の意味や価値を「モノづくり」という視点から紐解き、地域振興・産業振興におけるモノづくりへのデザインの役割や可能性への理解を深める。様々なプロダクトやそれに関連するサービス・システムの事例を通して、作り手の意図がどのようにモノづくりに込められて、消費者を含むステークホルダーに伝えられるかについて学んだ上で、コミュニティビジネスや起業支援・インキュベーション、地域ブランドなどにも視野を広げていく。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	メディア産業論	2後		2	本科目では、メディア産業に関連する様々な立場(製造業、サービス業、個人クリエイター等)から、メディア技術の進展、およびそれによって生じた変化について学習する。また、それぞれの産業における具体的なデザイン上の課題を題材にした体験的学習を通じて、メディアを活用したソリューションについて理解を深める。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	ユニバーサルデザイン演習Ⅱ	2後		2	人の感覚や機能の多様性と可能性の体得を通じて視野を広げるとともに、ユニバーサルデザインの本質的な理解を深めることを目的とする。異なる特性をもつユーザーの感覚、認知、思考パターンなどの相違を生活者視点から体感しつつ、人の感覚や機能を可視化する手法や論拠を学び、デザインに活かす力を身につける。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	プロダクトデザイン演習Ⅱ	2後		2	製品デザインの基礎となる使い易さや審美性の検討に加え、製品を取り巻く環境が及ぼす心理的な影響にも配慮しデザインする力を身につける。本科目では、仮説に基づくアイデアを検討する簡易モデルの制作を通じて、設定した製品を使用する人の心理や行動を実証し、デザイン提案へと結びつける手法を学ぶ。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	パッケージデザイン演習	2後		2	本科目では、平面造形と立体造形の性質を兼ね備えるパッケージの特性を学び、パッケージデザインに求められる「形態／構造／素材／テクスチャの統合的な表現能力」を習得する。授業の前半では、イメージの視覚伝達とパッケージとの関係について理解を深め、後半ではショッピイメージに至るまでの全体的な表現・演出をテーマとして課題制作に取り組むことで、パッケージデザインの応用的手法を学ぶ。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	匠造形演習	2後		2	日本の工芸に代表される、金工、染、織、木漆芸、陶芸、木工など工芸分野の作品制作に取り組む。専門的な知識・技術や道具の扱い方を深く学ぶことで、デザイン力や造形力など「ものづくり」に必要な地力をさらに高める。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	グラフィックデザイン演習Ⅱ	2後		2	「何のために」「誰に」「何を」伝えるかというグラフィックデザイン本来の目的を踏まえ「ビジュアル・プロモーション」をテーマに、第三者にメッセージを伝えるビジュアル・アイデンティティのデザインおよび各種プロモーションツールのデザイン展開に取り組む。手書きでのイメージ展開過程とデジタルでのフィニッシュワークの双方を重視し、客観性をもった表現力と考察力を習得する。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	絵本・イラストレーション演習	2後		2	「ことばと絵によって物語る生き物」である絵本と、イラストレーションについての専門的な知識と技法を身につける。優れたビジュアルデザインを観察し、色彩・かたちとコンテキスト・構造・物語などとの関係について理解し、イラストレーションおよび絵本の制作を通して、調べる→考える→つくる→伝える、というデザインに必要なプロセスを体感することで、表現力、構成力、統合力を養う。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	映像技法演習	2後		2	ビジュアルコミュニケーションという視点から、制作者の意図したメッセージを観客に確実に伝達するための映像制作上のルールについて学習する。具体的には、広告表現において中心的な役割を担うCMを例にした講義によってプランニングから撮影、編集に至るCMの制作過程とその要点について理解を深める。演習ではシナリオとストーリーボード(絵コンテ)の制作法について学び、自作のオリジナルシナリオに基づいた作品制作を行う。	-	○	△	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	サウンドデザイン 演習	2後		2	[サウンドデザイン]で学んだ内容に基づいて、実践的な演習を行う。DAW(デジタルオーディオワークステーション)を用いたコンテンツ制作、サウンドに関するプログラミング技法などを学ぶ。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	3DCG演習Ⅱ	2後		2	本科目は、[3DCG演習Ⅰ]で学んだ内容を基に、3DCGの表現技術を高めるための科学的(数理、光学等)側面について演習を通じて学習する。また複数のソフトウェアや技術を組み合わせたプロジェクト型の実践的演習に取り組み、関連する知識や技術を高める。 3DCGの多様なプロセスへの理解を深め、修得した技術を創造的かつ自主的に活用できる素地を養う。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	デジタルコンテ ンツ演習	2後		2	インタラクティブな表現を学び、アニメーションやゲーム、Webサイトデザイン構築のための技術の理解を深める演習である。アニメーション技術、ゲーム制作技術、インタラクティブな表現を実現するスクリプト制御等習得することで、さらに高度なインタラクションの実現を目指し、インスタレーション制作のためのコンセプトワーク、アイデア具現化のプロセスも並行して理解・考察していく。	-	◎	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築設計演習Ⅱ	2後		2	[建築設計演習Ⅰ]での学びを展開して、より多様な用途の建築の設計に取り組む。演習の前半は個人課題で、設定された複数の用途の中から一つを決定して、単体の建築物を設計する。後半ではそれらをまとめて一つの複合用途の建物として再構成し、グループでデザインを行う。建築の用途として、不特定多数の人が訪れる施設を設定することによって、それらに必要な諸室の配置についても学ぶ。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	世界建築史	2後		2	世界の建築史の概要を理解する。古代から現代まで世界の建築と都市がいかに成立してきたのか、その過程を各時代の代表的な建築の事例をもとにして読み解く。建築空間には多様な形式があり、その背景となる思想も様々である。都市建築空間を成立させてきた歴史的背景を、社会的、文化的、地理的条件との関係も含めて知ることにより、世界の建築史の流れを俯瞰的に知るとともに、現代社会における建築の意義を考察する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	都市デザイン論	2後		2	都市およびそれらの構成要素である建築のあり方を具体的事例を通して学ぶことにより、人が集まって住まうことについて考え、良好な都市・地域環境、生活環境の創造に生かすことを目的とする。事例の構成や成立背景、変遷など様々な視点から理念と実践について学ぶとともに、都市や地域環境を成立させる建築環境に関して考えるべき課題を見極め、計画に反映する方法を考察する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	構造力学Ⅱ	2後		2	[構造力学Ⅰ]で学んだ静定構造物は直観で力の流れを捉えることができるが、複雑な形態を持つ実際の建築物を力学的に直観で捉えることは難しい。まず、外力に対するフレームの力の流れを実感するために、外力によって構造物がどのように変形するか視覚的に理解する。そして、たわみ角法や固定法の原理を学び、手計算によって応力を求めることで不静定構造物の力の流れを把握できる能力を身につける。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	環境計画	2後		2	地球環境問題や持続可能な社会形成など地球規模の課題から、快適な室内環境形成という身近な課題まで、建築環境の側面から建築・デザインの知識・技術を理解し、人間生活を取り巻く自然環境と人工環境を融合させるデザインについて学ぶ。また、パッシブデザイン・再生可能エネルギー・燃料電池などエネルギーの観点から環境に配慮した設計・デザインの考え方を習得する。	○	-	△	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	空間演出計画Ⅱ	2後		2	[空間演出計画Ⅰ]で学んだ空間構成要素である照明・音響・ランドスケープをもとに、パブリックスペース、商環境、店舗内空間のディスプレイ、エンターテインメント空間の空間演出計画を理解する。具体的事例をもとに、日々進化する空間演出にみる先端表現を解説し、その考え方と手法を学ぶ。インタラクティブな演出など五感で感じる空間のさまざまな演出について学び、演習に活かせる知識を習得していく。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	空間演出演習Ⅱ	2後		2	[空間演出計画Ⅱ]で学んだ知識・考え方・手法に基づいて、空間演出のデザイン演習をする。高度な演出技術や美しさのメカニズム、演出効果に焦点を当て、商業・エンターテインメント・展示空間等における先駆的な体験演出と空間表現に挑戦していく。コンセプトを表現するための演出について追求し、提案時に伝えることが困難な演出のプレゼンテーションの手法についても学ぶ。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	木造建築演習	2後		2	日本の風土から生まれた木造建築の空間・意匠等の様々な特徴を理解し、木造建築の構法と大工技術について学ぶ。また、文化財建造物・木造住宅の耐震化については大きな課題であり、木造建築の構造や耐震化についても理解を深める。最終的に木造軸組模型の制作課題を通して木造建築の構法と特徴を理解し、森林国日本における建築の在り方について考える。	-	○	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	コミュニケーション デザイン論	3前		2	情報／思考／意思等の伝達行為である「コミュニケーション」を題材に、デザインの観点から理解を深める。コミュニケーションの定義・原理や分類、社会におけるコミュニケーションの変遷、また広告をはじめとした様々なビジュアル・コミュニケーションのデザインに関する事例考察など、コミュニケーションに関する多角的な論考を通じて、総合的なコミュニケーションデザイン能力の獲得を目的とする。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	サウンドメディア論	3前		2	[サウンドデザイン]で学んだ内容を発展させて、「サウンド」に関して深く学ぶ。具体的には、サウンドメディアの歴史、サウンドに関係するメディアアート・インスタレーション・パフォーマンス、作曲／編曲のための音楽理論・コード理論、サウンドスケープなどについて学ぶ。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	ファニチャーデザ イン	3前		2	生活の中で用いられる多様なファニチャーのデザインにおける考え方や方法論について、文化や生活環境と使用者との関係をふまえながら学ぶ。生活環境だけでなくオフィス環境や都市空間といった使用場面ごとの機能性、審美性、嗜好性等の観点や、素材に応じた生産プロセスごとの産業面での課題など、種々の事例を通じて理解を深める。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	エンターテインメント デザイン	3前		2	本科目では、五感を刺激するエンターテインメントシステムを題材に、未来のコミュニケーションメディアのあり方について考察する。メディア・アート、映像産業・ゲーム業界、広告の現場などで展開する様々なエンターテインメントシステム(ゲーム、Web、映像、マンガなど)の最新事例について知見を深め、同時にそれらの制作を想定したツールの検討、およびフローチャート・シナリオ・コンテ等の体験的学習にも取り組むことで、コミュニケーションメディアの表現技術の可能性について学習する。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	インタラクションデ ザイン	3前		2	新しい製品・サービスを開発し、新しいエクスペリエンスを生み出す上で、重要な要素となるインタラクションをデザインする幅広い能力の育成を目標とする。インタラクションデザインを構成する諸要素に関して、歴史的な背景や特徴について学習するとともに、インタラクションデザインを具体的に構築するための技法を体験的に学ぶ。インタラクションデザインを活用する現代のアートの形態である「メディアアート」についても本科目の中で扱う。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	デザイン英語	3前		1	グローバル市場に対応するデザイン開発に必要な英語コミュニケーション、特に辞書や学習書だけでは習得の難しいデザイン表現のための英語を学ぶ。デザイン検討やプレゼンテーションに使われる英語を中心に、色・形・機能などのカテゴリーごとの学びを通じてディスカッション能力を身につけ、デザインの目的や手法について英語でプレゼンテーションできる力を習得する。	○	-	○	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	プロダクトデザイン 演習Ⅲ	3前		2	プロダクトデザインに関連する様々な既習の知識・手法を用い、実務家としてのデザイナーの役割を想定することによって、より高度なデザイン提案へ結び付けられる専門性を身につける演習とする。プロダクトやサービスのデザイン実務を遂行するうえで現実的な課題となる調査手法の選択や、コスト、強度、法律などの諸問題を視野に入れ、各過程における専門技術に焦点をあてて習得する。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	グラフィックデザイン 演習Ⅲ	3前		2	本科目では、ブランディングデザインを軸とした実践的な企画制作への取り組みを通じて、ビジュアル・コミュニケーションに関する理解をいっそう深めるとともに、高度なグラフィックデザイン能力の修得をめざす。デザインの発想力や表現力の修練はもとより、ブランディングの中核となる魅力や特性を抽出するための調査・分析力、多岐に渡るデザイン成果物を視覚面で統一的に展開するデザイン計画能力の修得も視野に入れる。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	UI・UXデザイン演習	3前		2	ユーザーが享受する豊かな体験や経験価値などのサービスの実現に向け、デザイナーは機器を通じたユーザー行動の洞察や最新のテクノロジーを探り、価値提案を進めていくことが求められている。本科目では、IT製品やデバイス機器の技術・機能を理解した上で、潜在・顕在欲求に応えたデザイン提案を行うことを目的に、観察・発見・分析・価値創出の手法を実践的に学び習得する。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	デジタルプレゼン テーション	3前		2	コンピュータを活用したデスクトップパブリッシングを中心に、ビジュアルデータ(文字および文章、記号と図形、表、イラスト、写真、映像や音等)を解りやすく、正確に、無駄なく伝える手法を学ぶ。媒体別の表現方法の違いを意識しながら、同時に口頭でのプレゼンテーション能力も高めることを目的としている。座学、制作、プレゼンテーション実践を相互に組み合わせながら、プレゼンテーションツールを習得、特徴を把握していく中で、最適な手段、戦略を模索していく。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	映像表現演習	3前		2	2年次までの科目の理解と経験を踏まえ、さらに高度で実践的な映像制作技法を学ぶ。実写素材とCGの合成手法やフトリアルなレンダリング手法、映像の編集・加工技術などを学びながら、課題制作を通してアイデアの立案から演出、編集までの一連の映像制作の流れを習得する。具体的にはショートムービー、プロモーションビデオ(PV)、ミュージッククリップ、インタラクティブムービー、XR映像等の制作を行う。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	地域計画論	3前		2	日本の国土・地域・都市の行政施策としての「計画」の系譜をたどり、環境、自然、歴史・文化などの今日的課題に対応した計画論の方向性についても概説する。計画の圏域とジャンルは多種多様であり、様々な計画の考え方を理解する。特に、都市規模や農山村など地理的な立地条件の違いや、歴史的経緯などを踏まえた計画を概説し、そこで果たしてきた計画の意味合い、主体のあり方、可能性と解決すべき事項などについて、具体的な事例を取り上げながら考える。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	ランドスケープ計画	3前		2	地球規模で環境を考えなくてはならないことが周知されてきたのは20世紀後半になってのことである。21世紀は、ユニバーサルで多様性を持つ循環型の世界の在り方が問われている。このような視点に立って、自然と文化両面における指標である景観(ランドスケープ)の価値を正しく理解し、ランドスケープの基本的な考え方とランドスケープデザインに関する方法論を学んでいく。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	空間演出総合計画	3前		2	本科目は、空間デザイン系科目の集大成の位置付けにあり、現代社会の複合的デザインの潮流に適応できるよう、現実空間から仮想空間まで多岐に亘る空間デザインを多面的・網羅的に取り扱う。社会における多様な空間デザインの最新動向を学び、また、各種空間デザインのケース分析を通じて実社会においても有用となる知識を習得する。	○	-	△	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築材料	3前		2	建築を構成する、木材・石・煉瓦・コンクリート・鉄・アルミニウム・ガラス等のさまざまな建築材料の基本的な性質を学ぶ。建築空間を適切に構成するためには、各種素材の特徴を知りその性質を活かす必要がある。そのためには、材料の物理的特性を理解しなければならない。「鉄筋コンクリート構造」等、素材の長所の組み合わせによって特徴ある空間が構成されることを知り、さらに素材の視覚的な特徴、肌ざわりなどの特性とその効果的な利用方法について学ぶ。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	設備設計	3前		2	低炭素な社会づくりとサステナブル建築の実現に向けた省資源・省エネルギー化を図る最先端の技術・システムを理解し、建築・デザインの立場から快適な環境を創造する為の建築設備の知識・技術・設計手法を学ぶ。建築における意匠・構造・設備との関わりから建築設備の役割と責任を学び、給排水衛生設備・空調換気設備・電気設備における基礎知識や設計・デザイン手法、並びに建築設備における実務や建物の運用管理まで幅広い知識と技術を習得する。	○	-	△	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築設計演習Ⅲ	3前		2	1年・2年を通して学んできた都市、建築、インテリア、地域環境、景観など対象となる様々な空間とテーマを選択し、設計を行うことによって、各自の専門的な課題の探求の導入的な位置づけを持つ科目である。この演習では、よりテーマに沿った分析と思考が求められるが、成果品については担当教員全員の講評を通じて空間の多元的な視点についても学ぶ。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	コンピューテーシ ョナルデザイン	3前		2	現代の空間デザインには、コンピューテーショナルなデザインの知識と技術が欠かせない。「コンピューテーショナル」が含む意味は広範であるが、特に3DCADソフトを扱う技術、デジタルファブリケーションについての知識、生成AIの活用方法などを横断的に修得することにより、コンピューテーショナルな技術の空間デザインへの展開可能性を追求する。さらにコンピュータを用いた最先端のデザイン事例を知り、その意義を理解する。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	デザインマネジメ ント	3後		2	本科目では種々のデザイン事例をもとに、組織・企画・工程・資金計画と多様な観点からのデザインの効率化、効果促進を促す「デザインマネジメント」の知見を習得することをめざす。また、学びの深度を増すために現場と経営双方の視点から「デザイン経営」に関する基本的な知識・事例紹介・分析にも触れ、デザイン(クリエイティブ)の経営への高度な影響についても学ぶ。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	プロダクトデザイ ンプロセス	3後		2	デザインを製品に具体化していく上で必要となる知識・技術を学ぶ。「家電」「通信機器」「生活設備」「自動車」等、様々なプロダクトデザイン分野の特徴ある業務プロセスや表現技術、専門知識、必要とされる技能などを中心に製品デザイン現場の実際を学ぶとともに、関連する国内外の市場情報や文化情報、技術情報等の紹介も行う。将来の進路選択も視野に入れて、デザイン業務の現場における実際の作業内容や作業環境への理解を深める。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	グラフィックナラ ティブ	3後		2	人類は、古代の洞窟壁画から現代のバーチャルワールドに至るまで、様々な方法で「イメージ」と「物語」を紡ぎ、それらと共に過ごしてきた。本科目ではこうしたあり様を「グラフィック・ナラティブ」と呼称し、芸術／歴史／人類学／社会的視点からの横断的アプローチで、グラフィック・ナラティブが様々な時代／場所／文化の中でどのように育まれ、どう位置付けられているのかを学ぶ。そして、現代の様々なビジュアルコンテンツを異なる視点で分析する能力を修得し、イメージと物語を結び付けるデザイン表現能力の向上へと結び付ける。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	装飾文様論	3後		2	文様は視覚言語の一つであり、各々の社会において通用する意味を象徴化し、文化の醸成とともに洗練された造形である。本科目では、色彩・文様の意味や象徴について、種々の美術・工芸の事例を手がかりに、それらを形づくる素材・加工など技法的過程などからも詳しくみる。その上で、汎世界的に存在する文様の背景をなす歴史・風土・社会・文化との関わりを理解するとともに、デザインにおける装飾および文様の意義を学ぶ。	○	-	○	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	絵本論	3後		2	「ことばと絵によって物語る生き物」である絵本について学ぶ。豊かな人間性と生きる力を育む心の栄養としての絵本は、タイポグラフィ、イラストレーション、グラフィック、ページ構成、編集、印刷、ブックデザインなどさまざまな要素を統合してつくられる。時間的、空間的視点から絵本を読み解くことで、デザインの多様の要素を統合するための知識を獲得し、探究力、思考力、伝達力を養う。	○	-	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	インタラクティブプロダクト演習	3後		2	本科目は、電気回路、プログラミング、メカトロニクス、デジタルファブリケーション、ユーザインタフェース、造形等の知識を活用して、インタラクティブな要素を持つ具体的なプロダクト・サービス等について演習を通じて学習する。企画、設計、製作、評価、ドキュメンテーション等の作業を行うことで、インタラクティブなシステムを構築する能力を体験的に身につける。	-	○	○	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築法規	3後		2	建築基準法及び関連法規について、必要な基礎的知識を学習するとともに、建築士として備えるべき社会的役割と責任を理解することを目的とする。将来一級建築士取得を目指し、建築設計や監理の建築活動に携わる者にとって必要な知識である建築基準法並びにその関連法規等を身につけ、我が国の建築行政と建築関連法規の体系とその背景を把握することにより、建築士として備えるべき社会的責任を理解し、実社会で活躍する人材を育成する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	構造計画	3後		2	構造物に生じる力に対応する合理的な形態についての考察を通して、デザインと構造計画の関係性がいかに重要か理解を深める。形態抵抗構造のしくみを学ぶとともに、免震構造や制振構造等も含む構造物の耐震性向上の基礎知識も身につけ、構造設計する際に必要な幅広い知見を得ることを目標とする。構造物の安全性や持続性に向き合うことを責務と捉え、全体のみならずディテールを考えることの重要性も学ぶ。	◎	-	-	-
デザイン選択 (専門理論／ 専門演習)	建築生産	3後		2	建築を設計・デザインするには、施工の知識が必要である。建築材料ごとに細分化された工事種別と仕組みに加え、現場での施工から工場加工への変化、最新木造建築、耐震改修技術等、時代に対応する技術などへの知見が設計者に求められている。建築施工の知識習得をベースに、今日における建築生産の仕組みや現場での実情について理解を深め、現場における課題解決を図る能力を身につける。	○	-	○	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	視覚芸術論	2前		2	視覚芸術の意味と可能性を探るために、視覚芸術の発展を振り返り、「見ること」と「表象すること」の関わりを具体的作品を例に挙げながら分析的に考察する。また、視覚表現を成立させている要素に焦点を当て、イメージの持つ機能や力についても考察する。視覚の持つ影響力の大きさが人間の思考と密接に関連しながら社会の中でどのような変化をもたらしうのか、またそれぞれの時代にどのような影響を与えたのか、具体的事例に照らしつつ示す。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	広報・広告論	2前		2	産業のグローバル化や社会の高度情報化の進展により、企業や行政における広報・広告の位置づけは大きく変容しつつある。この授業では、現代社会における広報と広告のそれぞれの役割と機能、そしてその両者の関係性について考察する。さらにその考察をもとに広報・広告の送り手としての役割を担える能力と方法を身につけるとともに、広報・広告の受け手として消費社会に対応できるリテラシー能力を高める。それにより広報・広告を活用するとともに、より深く理解できる人物を育成する。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	マーケティング論	2前		2	経営環境が大きく変化する中で、企業が市場創造や市場適応を図る上での基本的手段としてマーケティングは重要である。この講義では、マーケティングの目的、基本体系等についての理解を得ることを目的とする。具体的には、マーケティング・コンセプト、市場標的の設定や製品政策、価格政策、プロモーション政策、流通チャネル政策などの統合的管理等がテーマとなる。また、マーケティング領域の広がりという観点から、新たなマーケティング動向についても議論する。	○	-	△	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (学部間共通 科目)	劇場芸術論	2後		2	社会と共に歩んできた演劇は、劇場との融合から生まれてきた。俳優や舞踊家に先立つ劇場空間が演出を生み出し、演劇や舞踊作品が創造されることを前提に、演劇の基本を学ぶ。歌舞伎劇場、文楽劇場、能舞台、円形劇場、アンフィシアター、プロセニウム形式の劇場などで上演される舞台芸術作品が、なぜ文化施設の計画や運営に関係するのか。劇場の観客なしでは成立しない演劇、ミュージカル、ダンス作品と劇場芸術の世界を革命的に変えた、演劇や劇場人の言説、先行する論考から理解を深める。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	都市経営論	2後		2	都市の経営とは何かということについて、人口減少下に入った今日における経営資源の有効活用の視点、個々の都市政策の実現のプロセスを概観する。同時に、都市の経営を、広く、行政、市民、企業等らの協働する都市のマネジメントと捉え、成熟都市社会における展開方向について考察する。都市経営の範囲は、社会経済、社会資本、コミュニティ、観光、文化など多岐にわたり、これらに関する典型的な事例を取り上げて学習する。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	産業遺産と産業史	2後		2	この講義の主な対象は産業遺産・近代化遺産であり、その調査・研究・保存・利活用の実態について講義する。まず、産業遺産の重要性を理解するためには、それらが保存されてきた背景としていかなる産業史の実態があったのか、講義する。また、産業遺産の保存と関連して、日本・世界の文化財政策の流れの中にそれを位置づけ、それらの利活用に関しては、都市計画や再開発、まちづくり、産業観光などの流れから捉えることを講義の目的の一つとする。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	経営学	3前		2	営利企業のみならず非営利企業においても重要となる企業経営に関する基本的な概念・フレームワーク・理論について総合的に講義する。企業経営の要諦は、ヒト、モノ、カネ、情報などの経営資源を活用し、社会にとって価値ある製品やサービスを提供することにある。その過程で企業は、戦略策定の問題、経営資源の管理問題、市場適応問題、地域・社会貢献の問題など多くの課題に直面するが、それらに関する基礎的な事項を理解することが本科目の目的である。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	ルネサンス文化史	3前		2	西欧近代文明の源となったルネサンス期の文化を幅広い観点から考察し、その文化遺産に関する知識を深めるとともに、根底にある思想と精神を明らかにする。美術、建築、音楽、文学の領域について、歴史的・社会的背景とともに特徴を概説し、さらに、祝祭、衣装、食住など生活文化についての理解も深める。「人文主義」「芸術家」「個人」をキーワードに、ヨーロッパ文化におけるイタリア文化の位置づけと、現代まで及ぶその影響について論じていく。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	メディア文化論	3前		2	この授業では、メディアが人々や社会に与える影響や、メディアが生み出す文化について考察する。現在、ITや映像を活用した多様なメディア実践が出現し、私たちの日常世界に浸透している。こうした現在の状況を俯瞰しつつ、その環境を理解するために、新聞や書籍等の印刷メディア、あるいは映画やテレビといった既存の映像メディア等、従来からのメディアが担ってきた役割や意味を考察する。その上で、多様化する現代メディア社会における人々の情報選択やコミュニケーションの実践についての理解を深める。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	美術史(西洋)Ⅰ	3前		2	先史時代から近世ヨーロッパの美術の歴史を学ぶ。また美術作品が誕生した社会背景もあわせて考える。前半は西洋美術の基礎ともいえる古代ギリシア・ローマ時代からキリスト教美術の誕生と発展を経て、ルネサンスに至る軌跡を、後半ではバロック、ロココという近世近代におけるヨーロッパ圏の文化交流を、さまざまな作品を紹介しながらとどき、それらの作品に固有の様式的特性を見極め、さらに様式分類や図像分析といった美術史研究の基礎的な方法論も探求する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	美術史(日本・東洋)Ⅰ	3前		2	古代から中世に至る日本美術の主要な作品の画像を見ながら、それぞれの時代にどのようなものが制作されていたのか、またそれぞれの様式的特徴はいかなるものか明らかにする。その時中国・朝鮮半島の美術から日本が何を受け取り、そこからどのようなものを作り出したのかといった視点から、日本美術の特色とは何か検討する。また、そのような作品が制作された社会背景、思想的背景などにも考えを及ぼす。これらによって日本美術史の基本的な研究方法に触れるようにしたい。	◎	-	-	-

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
デザイン選択 (学部間共通 科目)	経営戦略論	3後		2	経営戦略論は、経営学の主要領域の一つで、経営活動に中長期的な基本枠組みと方向性を与え、企業の業績や存続を大きく左右するものである。経営戦略は、一般に事業領域の選択や事業ごとの経営資源配分といった全社を対象とする企業戦略と個々の事業レベルでいかに競争優位を構築するかという事業戦略に大別することができる。本講義では、これら経営戦略に関する基本的理論や実践例を学び、戦略面から企業経営を分析する力を養成する。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	地域ビジネス論	3後		2	中小企業は、その経営規模のために、大企業とは異なる独自の経営課題と経営機会を持っている。具体的には、大企業に比べて資金調達が不利となる一方で、機敏性・専門性を発揮して新たな市場機会が獲得できること等が指摘されている。この講義では、このような中小企業独自の経営課題と経営機会について、様々な観点から理解を深めることを目的とする。さらに、新分野進出や新製品開発などの点で存在感を示す中小企業の事例を紹介し、将来の展望などについても論じる。	○	-	△	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	美術史(西洋)Ⅱ	3後		2	[美術史(西洋)Ⅰ]で学んだ知識を基礎として、フランス革命以降の近代ヨーロッパから20世紀前半の美術の歴史を学ぶ。また、美術作品が誕生した社会背景もあわせて考える。ルネサンス時代に起こった社会の大きな変化に伴う芸術上の大変革からバロック、ロココ時代を経て、19世紀近代、さらには20世紀に至るまでの社会の変遷と美術史の流れを、各時代、地域、作家等による様式の違いや影響関係を確認しながら歴史を俯瞰する。	◎	-	-	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	美術史(日本・東 洋)Ⅱ	3後		2	[美術史(日本・東洋)Ⅰ]に引き続き、中世から近世に至る日本美術の主要な作品の画像を見ながら、それぞれの時代にどのようなものが制作されていたのか、またそれぞれの様式的特徴はいかなるものか明らかにする。その時中国・ヨーロッパの美術から日本が何を受け取り、そこからどのようなものを作り出したのかといった視点から、日本美術の特色とは何か検討する。また、そのような作品が制作された社会背景、思想的背景などにも考えを及ぼす。これらによって日本美術史の基本的な研究方法に触れるようにしたい。	◎	-	-	-
デザイン選択 (学部間共通 科目)	文化と芸術D	3後		2	文化、芸術の多様な展開について、理論と実際の視点から諸現象の現状や特色などを理解するとともに、それらを学問的に取り扱う方法や、それによって明らかになることについて考える。文化、芸術についての学問的理解の上で欠かせない歴史的展開や最新の状況、社会や時代の要請に応じた現象も取り扱うこととする。	◎	-	-	-
総合演習	総合演習Ⅰ	3後		4	本科目は、より高度で専門的な能力を各学生が個別に修得するために、担当指導教員の指導のもとで学ぶ演習(ゼミ)である。3年前期までに修得したデザインに関する知識・技術・経験など総合的な学習経験に基づき、個別にテーマや課題を企画・立案し研究・制作する創造的思考力を涵養し、[総合演習Ⅱ]および[卒業研究・制作]へつなげる態度・志向性を身につける。	-	-	-	◎
総合演習	建築総合演習Ⅰ	3後		4	科目担当教員が設定した課題からテーマを選択することによって、建築・環境分野における専門領域の課題について、より多様で深い内容からの考察を行う内容となっており、この考察を通じて、課題への幅広い対応力を身につける。これまでに履修した講義や演習の成果の応用篇であるとともに、[総合演習Ⅱ]及び[卒業研究・制作]へつなげる前段階の自発的な研究および制作演習である。より高度で専門的な能力を修得する。	-	-	-	◎
総合演習	総合演習Ⅱ	4前		4	本科目は、[総合演習Ⅰ]の総合的な学習経験をふまえ、さらに高度で専門的な能力を習得する演習である。これまでに履修した講義・演習の成果を具体的に応用するとともに、社会の課題解決への主体性と高い倫理観を前提に、多様な人々と協働する姿勢を通じて研究・制作を行う。[卒業研究・制作]へつなげる前段階として、テーマの企画、立案、日程管理、予備の実験および試作などを行う自発的な研究・制作態度を身につける。	-	-	-	◎

区分	科目名	開講 時期	単位数		科目概要	デザイン学部DPとの関連			
			必修	選択		DP1	DP2	DP3	DP4
総合演習	建築総合演習Ⅱ	4前		4	1年・2年・3年を通して学んできた都市、建築、インテリア、地域環境、景観などを対象として、各自の専門的な課題の探求の導入的な位置づけを持つ。これまでに履修した講義や演習の成果の具体的な応用篇であるとともに、[卒業研究・制作]へつながる前段階として、テーマの企画、調査・分析、立案、予備的実験及び試作などを行う自発的な研究および制作演習である。学習プロセスの最終的な段階と位置づけて、高度で専門的な能力を修得する。	-	-	-	◎
卒業研究	卒業研究・制作	4後	4		4年間の総合的な学習効果を自ら選んだテーマで研究・制作する。1)卒業研究・制作テーマ設定、2)既存の関連研究・デザイン情報の収集、3)研究・制作方法の決定と資料の収集、4)研究・制作、5)研究・制作の結果得られた成果に対する考察の手順で研究を遂行し、[総合演習Ⅱ]または[建築総合演習Ⅱ]で捉えた問題意識や創造的思考をもとにテーマを企画立案し、最終作品または卒業論文にまとめるとともに発表を行い、社会と文化に寄与できる創造的な思考力と提案力を修得する。	-	-	-	◎