

デザイン学部の科目編成

—2023 年度入学生カリキュラム—

1. カリキュラム体系

(1) 基本概念

学部の4年間では、人の心に響きあう感覚を導き出す「感性演習」、その表現のための技術を身につける「スキル演習」、さらに総合的にデザイン領域を学ぶ「専門演習」「卒業研究」により、卒業するまでに学部で身につけてほしい6つのデザインの力「集中力」「発想力」「取材力」「チーム力」「提案力」「実現力」の修得を目指します。

教育目標を実現するための授業科目を計画的に履修し、卒業のための要件を満たしたうえで4年次の卒業研究審査を経て、後述する基準単位数に到達した学生に、その成果として学士（デザイン）を授けます。

専攻別に入学した1年次には、講義科目で教養教育科目と専門教育科目である「感性演習」、コンピュータ関連の科目により基礎知識を身につけ、2年次からは専攻別の「感性演習」に「スキル演習（前期は専攻別必修、後期は選択必修）」、後期にはコースの選択基準となる「コース専門演習Ⅰ」が始まります。年次に設定された科目は連動しており、横断的なカリキュラムによって学びを深めながら専攻の専門分野へと進んでいきます。

3年次前期からは、各専攻ごとに設定されている2つのコースに分かれます。どのコースもデザインというコミュニケーション手段によって社会に貢献する人材の育成を目指しています。

	1年次	2年次前期	2年次後期	3年次	4年次
視覚デザイン専攻	視覚デザイン専攻 感性演習Ⅰ,Ⅱ 描く・つくる	視覚デザイン専攻 感性演習Ⅰ,Ⅱ(伝える)	視覚デザイン専攻コース専門演習Ⅰ 視覚伝達デザインコース課題 視覚情報デザインコース課題	視覚伝達 デザインコース	視覚伝達デザインコース専門演習Ⅱ 視覚伝達デザインコース専門演習Ⅲ 専門スキル演習
		視覚デザイン専攻 スキル演習	視覚デザイン専攻 専門スキル演習	視覚情報 デザインコース	視覚情報デザインコース専門演習Ⅱ 視覚情報デザインコース専門演習Ⅲ 専門スキル演習
工業デザイン専攻	工業デザイン専攻 感性演習Ⅰ,Ⅱ 描く・つくる	工業デザイン専攻 感性演習Ⅰ,Ⅱ(関係づける)	工業デザイン専攻コース専門演習Ⅰ 空間演出デザインコース課題 工業ものづくりデザインコース課題	空間演出 デザインコース	空間演出デザインコース専門演習Ⅱ 空間演出デザインコース専門演習Ⅲ 専門スキル演習
		工業デザイン専攻 スキル演習	工業デザイン専攻 専門スキル演習	工業ものづくり デザインコース	工業ものづくりデザインコース専門演習Ⅱ 工業ものづくりデザインコース専門演習Ⅲ 専門スキル演習
	デザイン専門科目	デザイン専門科目	デザイン専門科目	コース 選択	デザイン専門科目
	デザイン共通科目	デザイン共通科目	デザイン共通科目		デザイン共通科目
	教養教育科目				

(2) 授業の実施

授業科目は1年間を前期、後期の2学期に分ける【セメスター制】を基本として実施されますが、1年次「感性演習Ⅰ・Ⅱ（描く、つくる）」、ならびに2年次「感性演習Ⅰ・Ⅱ（視覚デザイン専攻：伝える／工業デザイン専攻：関係づける）」、引き続き後期に履修する専攻別の「コース専門演習Ⅰ」は、1年間を4期に分ける【クォーター制】を導入、各コースで取り組む内容、特色を生かす課題を交互に学

んで、3年次におけるコース選択の判断に役立つ学修体系としています。また教養教育科目を中心に、学期末にはそれぞれ試験を課す科目がありますから、どの授業も毎回の受講を心掛けてください。なお授業スケジュールはカレンダーの通りではありません。授業開始までに大学の学年暦を確認するようにしてください。

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
前期 (セメスター / 15週)				後期 (セメスター / 15週)							
第1クォーター (8週) 第2クォーター (8週)				第3クォーター (8週) 第4クォーター (8週)							

2. 教養教育科目の編成と履修

教養教育科目は、人文、社会、外国語、情報・数理・自然科学、社会人基礎、ウェルネスの各分野で構成されており、専門教育科目を学修する際の理解を深めると共に、これまでの学びを継続する意味で必要な科目としています。

(1) 人文・社会

人間として備えたい教養を身につけるために必要な科目です。常にグローバルな視野を持つことだけに留まらず、問題解決のための発想を身につけること、デザイン学部を卒業した後にも、社会人としての見識を広げるために必須です。特にデザインを学ぶためには「人と社会」の本質を理解すること、アイデアを展開するヒントとなる数々の発想が重要であり、そのための科目で構成されています。

(2) 外国語

入学後の1年次「フレッシュマンイングリッシュ I・II」は外国語（英語）の必修科目であり、“聞く・話す・読む・書く”という基本のコミュニケーション能力を確認しながら修得、2年次は選択必修科目、3年次では選択科目としてより実践的で高度なレベルの英語力を身につけます。グローバルな舞台で活躍するために、またビジネスの世界でも英語のスキルは共通言語として求められていることから積極的な履修を薦めています。

またデザインの専門教育科目と並行する2年次後期、3年次においても、さらに外国語（英語）を学ぶ意欲のある学生の要望に対応するべく、継続的な科目の設定で構成されています。

(3) 情報・数理・自然科学

選択科目で構成される情報・数理・自然科学の科目は、並行して学ぶ専門分野との連携が図られています。デザイン分野との関わりを考慮した各科目で設定されたカリキュラムは、専攻、コースに関わらず相互を理解する助けとなる事でしょう。

またコンピュータの概念を理解し、科学、物理、生物、化学、統計学、数学の知識を大学で身につけることは、高等学校までの学びとはまた異なる知識、考え方、問題解決方法に出会える好機であると認識してください。

(4) 社会人基礎

授業はデザインの学びを発揮する段階に必要なスキル修得とともに、実社会でも役立つ科目で構成されています。「フレッシューズゼミ」では大学生としての基本的な学びの姿勢を確認、大学生に相応しい知識と教養を身につけます。1年次の後期から始まる「キャリアデザインⅠ～Ⅴ」では、開講年次に合わせた継続的なカリキュラムと、進路・就職の採用活動の動向をいち早く捉えた実践的な授業内容により構成されています。

また学修内容には各産業の構造や体系、各業界の研究も含まれています。

社会人教育＝キャリアデザイン教育は就職活動のためだけに履修する科目ではありません。卒業後も長く続く自身のキャリアビジョンを描きながら、時間をかけて準備し、実現するために必要な知識を積層する、生きるための知恵を身につける科目です。

(5) ウェルネス

健康管理、栄養に関する確かな知識は年次に関係なく、複数の課題、研究が進行する時など集中するあまり、時間に不規則な生活に巻き込まれがちな学生にとって必須な科目です。またスポーツの理論と実技の科目を履修することは、大学生活を健やかに過すために有益なことでしょう。集中実技は通常授業のない時期に設定されますので、履修を希望する学生は学内の掲示を確認し、まずは説明会に参加してください。

3. 専門教育科目の編成と履修

専門教育科目はどの専攻でも必ず履修する「感性」、「スキル／専門スキル」、「専門演習」、「卒業研究」と、専門科目を学ぶ上で必要とされる知識、発想、視野の広さを学ぶ講義科目「共通科目」で構成されています。

科目は半期15回を基本に授業シラバスが設計されており、「共通科目」では予習・復習を重ねながら、学んだスキルの到達目標を確認するための課題制作、オペレーション技術の確認によっても評価されます。

1年次から2年次前期にかけて開講の「感性演習Ⅰ・Ⅱ」は、【クォーター制】の授業となり、週2回(6コマ)の授業では、一人一人の理解度を把握しながら課題が進んでいきます。どの課題もペースを考えながら時間をかけて取り組むことで、十分な学修効果を得ることが可能です。

2年次前期の「スキル演習」、後期の「専門スキル演習」は、【半期毎のセメスター制】とします。授業は週1回(2コマ)を基本としていますが、授業とは別に予習・復習をすることで、さらなる学修効果を得ることが可能となります。

2年次後期から始まる「コース専門演習Ⅰ」は【クォーター制】を導入、3年次の「専門演習Ⅱ・Ⅲ」は【半期毎のセメスター制】を導入していますが、専門演習はステップアップ制対象科目であるため(注:科目名の順序(Ⅰ→Ⅱ→Ⅲ)に従った履修が必要)、履修の条件があります。どの専門科目であっても、課題制作と指定された期限内の提出、さらには予習・復習として調査、資料収集は必須であるため、各自のスケジュール管理能力が求められます。

(1) 共通科目

共通科目はデザインの分野に共通する観察のための視点、知識、手法、デザインに結びつく発想を学ぶ講義科目と、課題を用いた試作、制作をすることで理解する演習科目から構成されています。導入として1年次には「デザイン概説Ⅰ・Ⅱ」、「色彩概論」など、その後の専門性を高めていく上で大切な科目と、専門領域で共通言語となるコンピュータの活用方法、技術のためのルールを学ぶ「デジタルスキルA・B」、各コースの基本的な領域を理解する「伝達デザイン論」「情報デザイン論」「空間デザイン論」「工業デザイン論」、他にも画像やテキストの著作権、使用に関するルールを学ぶ「知的財産論」など相互に関連する授業であり、年次毎に効果的な履修を計画することで理解力の向上が期待できます。

(2) 感性

1年次の「感性演習Ⅰ・Ⅱ」では専攻毎に開講される「描く(平面表現)」「つくる(立体・空間表現)」を通して、デザインの業務全般に必要な平面的及び立体・空間的な表現力、観察力、造形基礎力を養います。2年次の「感性演習Ⅰ・Ⅱ(伝える)(関係づける)」では、視覚デザイン専攻では「様々な手段を使い他者に伝えること」、工業デザイン専攻での「様々な要素を関係づけて表現する」ことを通してコミュニケーション力や提案力などのデザイン基礎を養います。授業では五感を駆使し、自らの思考を働かせ、さらに手を動かしながら考察する課題を数多く体験することにより、個々に潜在する感性をじっくりと引き出していきます。

(3) スキル/専門スキル

入学後の3年間でデザイン表現に必要なデジタル技術を身につけます。1年次2専攻共通の「デジタルスキルA,B」では、グラフィックソフトの基本操作の学修から始まり、2年次前期にはそれぞれの専攻に関連ある領域を中心に、機材の取り扱い方からアプリケーションソフトウェアの操作方法などの、デザイン表現に欠かせないデジタル技術の基礎を選択必修科目の「スキル演習」で学びます。そして、2年次後期の「専門スキル演習」からは、先端技術に対応したスキルを身につけ、4コースの演習でそれぞれ必要となるデジタル技術の実装と、高いレベルでのデザイン表現を目指します。

(4) 専門

講義科目では、デザイン分野に関連する知識から、専門分野に必要となる考え方、考えの導き方、そのための手法を学修し、専攻・コースに共通した特に身につけて欲しいデザインの思考力を修得することを目的としています。2年次後期の「コース専門演習Ⅰ」、3年次の「コース専門演習Ⅱ・Ⅲ」とも、視覚デザイン専攻では社会に伝えるコミュニケーションの手段を、視覚化することで実践し、領域を生かした問題の解決方法で提案するまでのプロセスを学びます。工業デザイン専攻では、人と人が出会う空間の効果的な環境を作り出すことや、プロダクトデザインとテクノロジーの融合を考察した提案を目指していきます。

演習では、設定された課題条件から出題者の意図をくみ取り、伝えるべき価値を見出します。授業では個人制作を基本としますが、課題の進行によりグループワークを実施して客観的な視点によるデザイン提案をすることがあります。

また考えを他者に説明するプレゼンテーションや、第三者との対話により得た意見を反映することも、各専門演習での授業に共通する到達目標としています。

(5) 卒業研究

卒業研究は、学部 4 年間の専攻、各コースで学んだデザイン領域を広く見渡し、社会との接点から独自に解決すべき問題点を見出し、問題解決のためのヒントとなる仮説を立てます。前期の「デザイン卒業研究Ⅰ」では、その仮説をもとにテーマを掲げ、先行する事例などを調査しながら、関連資料を収集、各自の仮説を証明するための作品を専門の領域によるデザイン表現を用いて試作します。

後期の「デザイン卒業研究Ⅱ」では、仮説として立てたテーマが実証可能か、実際の制作により確かめ、一方で客観的な視点も重要と考えることから、第三者に検証を求めることもあります。卒業研究により制作した作品は、各コースの担当教員により審査、評価がなされ、大学から社会に出る前の学修成果として、また社会へのはじめの一歩として「卒業制作展」を開催、学内外に向けて公開します。

4. 専攻とコース

デザイン学部の視覚デザイン専攻には、「視覚伝達デザインコース」「視覚情報デザインコース」の 2 コース、工業デザイン専攻には「空間演出デザインコース」「工業ものづくりデザインコース」の 2 コースが設置されています。どのコースでも各専攻の 1 年次から蓄積された基礎的なデザインの知識、技術の確認は必須であり、設定されたコースの各演習で、スキルとデザインに関する知見を身につけることにより、さらに高い専門性を追求することが可能となります。

(1) 視覚デザイン専攻

視覚デザイン専攻は 3 年次より「視覚伝達デザインコース」と「視覚情報デザインコース」の 2 コースに分かれます。

共通してデジタル技術の活用と、視覚デザイン分野の専門性を学修すること、使う人の気持ちに寄り添うデザインの提案を行います。「視覚伝達デザインコース」では、多くの人々を対象に言葉や考え方を伝える視覚デザイン表現を追求します。「視覚情報デザインコース」では、ICT（情報通信技術）を中心とした情報デザイン分野から、Web、UI（ユーザーインターフェイス）、UX（ユーザーエクスペリエンス）、3DCG などの技術をフルに活用したデザインを修得し、拡張する情報を個々に届ける視覚デザイン提案を追求します。

・視覚伝達デザインコース／多くの人々を対象に言葉や考え方を伝える視覚デザイン表現を追求
社会における出来事や人々の想いを視覚的に伝達することを対象に、人と人をつなぐコミュニケーションを生み出すデザインの提案をします。タイポグラフィ、イラストレーション、写真、映像などの専門的な知識と技術を駆使して、印刷物、Web、デジタルサイネージなどの媒体に、広告、ブランディング、VI（ビジュアル・アイデンティティ）計画、書籍、ポスター、インフォグラフィックス（データや情報の分かりやすい表現方法）などを展開するグラフィックデザインの手法を学ぶことができます。そして 2 年間を通じ、社会の様々な問題の背景にある人々の欲求、目標、真意を深く観察し、解決するための視覚デザインを追求していくコースです。

- ・視覚情報デザインコース／拡張する情報を個々に届ける視覚デザイン提案を追求

私たちの日常生活に強く影響を及ぼすようになったインターネットや SNS などの情報活動をデザイン研究の対象として、デジタルデバイスのためのコンテンツやアプリケーションの企画・デザインを行います。また大量の情報を整理し分かりやすく伝えるだけでなく、問題の発見から使う人の視点に立ったデザインソリューション（デザインによる問題解決）に導くことも目指します。映像、Web、インタラクティブデザイン（相互作用）、UI/UX、GUI（グラフィカルユーザーインターフェイス）構築、3DCG などの知識と技術により、拡張する社会のための視覚デザインの可能性を追求していくコースです。

（2）工業デザイン専攻

工業デザイン専攻は3年次より「空間演出デザインコース」と「工業ものづくりデザインコース」の2コースに分かれ、デザイン思考の方法を基盤としながら、これからのサステナブル（持続可能な）社会を見据えたデザイン提案を行います。

「空間演出デザインコース」では VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、プロジェクションマッピングなどの映像技術を活用した新しい空間演出デザインの提案力を修得し、「工業ものづくりデザイン専攻」では IoT（モノのインターネット）などの先端技術を活用した新しいプロダクト製品の提案力を修得するカリキュラムで構成されています。

- ・空間演出デザインコース／先端的な映像技術を活用した新しい空間演出デザインの提案力を修得

公共空間、住空間、商用空間、地域環境を対象とし、近未来のライフスタイルをイメージしながら、様々な空間の演出・企画やプロダクトの提案を行います。現場での事例調査と分析・考察を重ね、グループディスカッションなどによりアイデアを発展させ、イメージスケッチ、スケールモデル制作、3D ソフトによるシミュレーションなどのプロセスを経て、最終的なプランを策定します。さらにプロジェクションマッピングや映像による空間演出手法を提案に盛り込み、新しい空間演出デザインについて考察を深めるコースです。

- ・工業ものづくりデザインコース／先端技術を活用した新しいプロダクトの提案力を修得

日常生活の中で使われる工業製品（プロダクト）を対象として、近未来のライフスタイルをイメージした、製品や機器などのプランニングを行います。既製のプロダクトの調査と分析を重ね、グループディスカッションなどにより発展的にアイデアを展開させ、イメージスケッチ、3D モデリングソフトによる検証、モックアップ（模型）制作などのプロセスを経てプランを立案します。プロダクトデザインの提案、制作だけでなく、IoT 技術などを活用したシステム構築や、社会から注目される製品の企画、ブランディングなどのデザインマネジメントを含めながら、広くプロダクトデザインについての考察を深めていくコースです。