

## 第6章 学部教育(デザイン学部)

## 第6章 学部教育（デザイン学部）

### 本学部の教育方針（ディプロマ・ポリシーより）

デザイン学部は、情報化、グローバル化など刻々と変化する社会にあって、社会動向を的確に把握することにより課題を自ら発見し、それをデザインによって表現・解決することを通じて、豊かで新しい生活と文化の形成に必要なデザイン専門力とマネジメント能力を有する、地域と世界に貢献できる人材の育成を目指しています。

したがって、本学部では次の能力を身に付け、かつ卒業の要件を満たした者に学位を授与します。

- 人間・社会・自然に関する十分な情報分析ができ、それを応用できる構成力及びデザイン力を身に付けている
- 豊かな教養と高い人間性を基礎として、新たな生活と文化の価値を創造する能力を身に付けている
- 発想・想像力、課題発見・解決力及び企画提案力を身に付けている
- 国際化に対応できる外国語によるコミュニケーション能力及びグローバルな視点を身に付けている
- 常に知的好奇心を持ち、学習継続意欲を身に付けている

### 教育課程（カリキュラム）の概要（カリキュラム・ポリシーより）

- 1 カリキュラムは、共通教育科目と連携を図るべく編成されており、幅広い教養とコミュニケーション能力及びグローバルな視点を身に付けるための共通教育科目と、両学科に必要とされるデザイン基礎を中心とした科目編成をしています。
- 2 2年次からは両学科とも領域に分かれて、新たな文化価値を創造するために必要な学科専門教育科目及び講義と演習が体系化された領域専門教育科目を履修します。
- 3 学科専門教育科目では、各自の志向に基づき、自主的に選択できる演習科目を中心として編成しています。  
企画提案力に必要な発想から情報分析、課題解決までのプロセスを身に付けるために、領域専門教育科目は複数の専門領域が用意されており、横断的に学ぶこともできるよう編成されています。
- 4 自ら発見した課題解決のために1年間を通じて卒業研究を履修します。

# 1 デザイン工学科

## 1.1 本学科の教育方針（ディプロマ・ポリシーより）

デザイン工学科は、人間・社会・自然の関係性に十分配慮し、持続発展が可能な社会実現のため、デザインの専門力とマネジメント能力により、地域社会や産業界に貢献できるデザイナーや建築家の育成を目指しています。

したがって、本学科では次の能力を身に付け、かつ卒業の要件を満たした者に学位を授与します。

- それぞれ専門領域における必要な論理的思考力及びデザイン基礎力を身に付けている
- 持続発展が可能な社会実現のため、豊かな生活を創造できる能力を身に付けている
- 発想・想像力、課題発見、解決力を総合的に活かし、グローバルかつローカルに活躍し得る企画・提案能力とコミュニケーション能力を身に付けている

## 1.2 教育課程(カリキュラム)の概要（カリキュラム・ポリシーより）

- 1 十分な情報分析・構築力及びデザイン基礎力をベースとして、発想・構想力、課題発見・解決力及び企画提案力を涵養し、グローバルな視点を持って地域社会や産業界に貢献できるデザイナーや建築家の育成を目的に、「製品・情報デザイン領域」と「建築・都市デザイン領域」の2つの領域を置いています。
- 2 1年次は、共通教育科目及び造形デザイン学科と共通となる「学部基礎教育科目」を学び、広範な知識や理論を養います。また、「学科専門教育科目」では、両領域に共通するデザイン技法などの科目を提供します。
- 3 2年次からそれぞれの領域に進み、「学科専門教育科目」と並行して各領域の独自性を織り込んだ「領域専門教育科目」を学びながら、専門の知識・技能修得と実践的かつ論理的な思考力を身に付けます。また、地域社会における課題を発見し解決できる能力を養うため、プロジェクト型の演習にも取り組みます。各デザイン領域においては、段階的かつ横断的な科目選択ができるようにキャリア・ポートフォリオ(進路分野別)を準備し、専門領域への科目選択のガイドラインを提供します。
  - ・製品・情報デザイン領域では、プロダクトデザイン及び情報デザインの講義・演習を横断的に選択できるよう編成し、将来のキャリアプランへの判断が早期かつ柔軟にできるよう編成しています。
  - ・建築・都市デザイン領域では、建築計画・デザイン・技術・法規から都市計画に至るまで、多岐にわたる分野を総合的に学ぶための体系的なカリキュラムを準備しています。また、一級建築士・二級建築士・木造建築士の受験資格を得るために必要な選択科目を提供します。
- 4 将来の進路に関して、1年次より卒業生やプロデザイナーによる「フレッシュマン就業力セミナー」や「キャリアゼミナール」などを設けています。3年次以降では、市役所、企業やデザイン事務所でのインターンシップやデザイン実習、産官学連携授業など社会との接点の機会を提供します。
- 5 4年次には、1年間を通じて卒業研究に取り組みます。卒業研究は3年次までのカリキュラムの集大成として位置付けられており、中間発表会や最終発表会では他領域の教員も参加して活発な意見交換を行います。

### 1.3 卒業要件と履修方法

#### (1) 卒業要件

卒業要件単位数は下表のとおりである。

	領域	必修科目	選択科目	計
共通教育科目	製品・情報デザイン領域	18 単位	16 単位	34 単位
	建築・都市デザイン領域	18 単位	16 単位	
学部教育科目	製品・情報デザイン領域	34 単位	56 単位	90 単位
	建築・都市デザイン領域	58 単位	32 単位	
計	製品・情報デザイン領域	52 単位	72 単位	124 単位
	建築・都市デザイン領域	76 単位	48 単位	

#### (2) 卒業研究の履修要件

4 年次に開講される卒業研究の履修要件は次のとおりである。

- ・卒業要件単位数 124 単位のうち、90 単位以上を修得済みであること。

#### (3) 他学部・他学科開講科目の取り扱い

造形デザイン学科開講の学部教育科目を単位修得した場合、6 単位を超えない範囲で、修得単位を「学部基礎教育科目」の選択科目の単位として取り扱う。保健福祉学部及び情報工学部開講の学部教育科目は自由科目として取り扱う。

#### (4) 所属領域の選択

領域の所属は 2 年次からである。領域選択の際は次のことを留意すること。

- ① 所属領域は 2 年次に、「領域専門教育科目」の登録で確定する。
- ② 学科教員による事前指導がある。
  - ・1 年次後期に、領域選択説明会を実施する。その際、希望調査用紙を配布する。
  - ・説明会以降、希望調査用紙回収日までに学科の全教員が領域選択に関する相談に応じる。
  - ・希望調査用紙回収後の集計結果によっては、履修登録前までに学科より指導がある場合がある。

## 1.4 資格の取得

デザイン工学科を卒業したものは、領域ごとに次の資格を取得できる。

### (1) 製品・情報デザイン領域

#### ・ 建築士試験受験資格

次ページ「建築士試験受験資格に必要な指定科目単位と建築実務経験年数」の表に示された条件を満たした者は、受験資格を有する。

#### ・ インテリアプランナー資格

試験を受ける年の4月1日現在20才以上の者は、インテリアプランナー試験受験資格を有する。インテリアプランナー試験に合格した者で、次のいずれかに該当する者は、インテリアプランナーとして登録できる。

- 1) 卒業後、インテリアに関する実務経験を6年以上有する
- 2) 一級建築士、二級建築士、または木造建築士

### (2) 建築・都市デザイン領域

#### ・ 一級建築士試験受験資格、二級建築士試験受験資格、木造建築士試験受験資格

次ページ「建築士試験受験資格に必要な指定科目単位と建築実務経験年数」の表に示された条件を満たした者は、受験資格を有する。

#### ・ インテリアプランナー資格

試験を受ける年の4月1日現在20才以上の者は、インテリアプランナー試験受験資格を有する。インテリアプランナー試験に合格した者で、以下のいずれかに該当する者は、インテリアプランナーとして登録できる。

- 1) 卒業後、インテリアに関する実務経験を2年以上有する
- 2) 一級建築士、二級建築士、または木造建築士

建築士試験受験資格に必要な指定科目単位と建築実務経験年数

分類	本校における授業科目名	単位	一級建築士試験			二級・木造建築士試験								
①	建築 設計製図	建築設計演習1	2											
		建築設計演習2	2											
		建築設計演習3	2											
		建築設計演習4	2	7単位 以上	7単位 以上	7単位 以上	5単位 以上	5単位 以上	5単位 以上					
		建築設計演習5	2											
		建築設計演習6	2											
		建築設計演習7	2											
		建築設計演習8	2											
②	建築計画	建築計画論	2											
		施設計画論	2											
		福祉計画論	2											
		都市計画	2	7単位 以上	7単位 以上	7単位 以上	7単位 以上	7単位 以上	7単位 以上					
		建築デザイン論	2											
		空間デザイン	2											
		西洋建築史	2											
		日本建築史	2											
③	建築環境工学	環境原論	2							2単位以上	2単位以上	2単位以上		
④	建築設備	建築設備概論	2							2単位以上	2単位以上	2単位以上		
⑤	構造力学	構造力学Ⅰ	2							4単位 以上	4単位 以上	4単位 以上	6単位 以上	6単位 以上
		構造力学Ⅱ	2											
⑥	建築 一般構造	建築一般構造	2	3単位 以上	3単位 以上	3単位 以上								
		建築構造計画	1											
⑦	建築材料	建築材料演習	2	2単位以上	2単位以上	2単位以上								
⑧	建築生産	建築生産	2	2単位以上	2単位以上	2単位以上	1単位以上	1単位以上	1単位以上					
⑨	建築法規	建築法規	2	1単位以上	1単位以上	1単位以上	1単位以上	1単位以上	1単位以上					
⑩	上記以外	図学	1											
		製図技法	1											
		デザインドローイングⅠ	1											
		デザインドローイングⅡ	1											
		CAD演習	1											
		コンピュータデザインⅠ	1											
		コンピュータデザインⅡ	1											
		工作技能基礎演習	1											
		モデリング演習Ⅰ	2	適宜	適宜	適宜	適宜	適宜	適宜					
		モデリング演習Ⅱ	2											
		立体構成演習	1											
		近現代建築論	2											
		都市文化論	2											
		まちづくり論	2											
		都市環境調査	2											
エルゴノミクス	2													
建築・都市デザインインターンシップ	2													
合計単位数			60単位以上							50単位以上	40単位以上	40単位以上	30単位以上	20単位以上
建築実務の経験年数			2年							3年	4年	0年	1年	2年

上記の科目は、国土交通大臣によって指定された建築に関する科目である。

(なお、大学院においては、本大学大学院の指定科目を履修することにより、建築実務経験1年が認められる。)

1.5 授業科目

授業科目の名称	授業の方法	担当教員	開講年次及び必修選択の別				開講時間数	開講単位数	卒業要件単位数
			1	2	3	4			
学部基礎教育科目	デザイン史	※谷本	◎				30	2	90 単位
	デザイン史特論	小野・北山	○				30	2	
	日本デザイン論	吉原	○				30	2	
	造形文化論Ⅰ	樋笠	○				30	2	
	造形文化論Ⅱ	樋笠		○			30	2	
	専門英語Ⅰ(デザイン情報読解)	ブルネリ			○		30	2	
	専門英語Ⅱ(原書講読)	風早			○		30	2	
	マーケティング	助川		○			30	2	
	アートプロデュース論	※大月・佐藤			○		30	2	
	プレゼンテーション論	助川		○			30	2	
	デザインマネジメントⅠ	村木		○			30	2	
	デザインマネジメントⅡ	助川			○		30	2	
	地域とデザイン	※印南		○			30	2	
	デザイナーのための心理学	※栗川		○			30	2	
	造形材料論	金丸・難波		○			30	2	
	空間演出論	島田			○		30	2	
	エネルギーとデザイン	※藤原			○		30	2	
	空間デザイン【建】	福濱			△*1		30	2	
	建築デザイン論【建】	岩本		△*1			30	2	
	まちづくり論【建】	西川			○		30	2	
	情報処理論	益岡・山下(万)		○			30	2	
	インタラクティブデザイン論	尾崎・山下(万)			○		30	2	
	エルゴノミクス【建】	森下			○		30	2	
	特別講義	※宮脇			○		30	2	
	デザイナーのための文章表現	柴田			○		30	2	
	知的財産権	※平野			○		30	2	
	色彩学	山下(明)		◎			30	2	
	色彩計画演習	山下(明)			○		30	1	
	デザインプロジェクト演習	嘉数・他			○		120	4	
	キャリアゼミナール	学部全教員		○			30	1	
学科専門教育科目	モデリング演習Ⅰ【建】	金丸・西川・尾崎	◎				60	2	
	モデリング演習Ⅱ【建】	村木・益岡・津田・林	◎				60	2	
	立体構成演習【建】	金丸・福濱	○				30	1	
	工作技能基礎演習【建】	森下・朴・林・※石田	○				30	1	
	DTP演習	※谷	○				30	1	
	デザインドローイングⅠ【建】	津田・村木	◎				30	1	
	デザインドローイングⅡ【建】	村木・津田	◎				30	1	
	図学【建】	中西(勝)			○		30	1	
	製図技法【建】	西川・林		○			30	1	
	CAD演習【建】	林/西川			○		30	1	
	コンピュータデザインⅠ【建】	金丸/※未定			○		30	1	
	コンピュータデザインⅡ【建】	津田			○		30	1	
	デザインプランニング	尾崎			○		30	2	
	ユーザインタフェース	尾崎			○		30	2	
	製品機構学	※横井			○		30	2	
	製品工作論	※川月			○		30	2	
	映像デザイン	※五島			○		30	1	
	サウンドデザイン	※松根			○		30	1	
	家具設計	三原			○		30	1	
	エルゴノミクス演習	森下・上田			○		30	1	
	写真演習	※中村			○		30	1	
	デザイン分析	三原			○		30	1	
	タイポグラフィ	小野			○		30	1	
	インフォメーショングラフィックス	小野・上田			○		30	1	
	インタラクティブデザイン演習	尾崎			○		30	1	
	建築計画論【建】	岩本			△*1		30	2	
	施設計画論【建】	中西(勝)			△*1		30	2	
	都市計画【建】	西川			△*1		30	2	
	西洋建築史【建】	岩本			△*1		30	2	
	日本建築史【建】	福濱			△*1		30	2	
	近現代建築論【建】	未定			○		30	2	
	福祉計画論【建】	朴			△*1		30	2	
	都市環境調査【建】	西川・朴			○		60	2	
都市文化論【建】	未定・他		○			30	2		
卒業研究	学科全教員				◎	240	8		

授業科目の名称	授業の方法	担当教員	開講年次及び必修選択の別				開講時間数	開講単位数	卒業要件単位数
			1	2	3	4			
製品・情報デザイン領域	製品・情報デザイン領域演習1	演習	村木・益岡・林		□*1		45	2	90 単位
	製品・情報デザイン領域演習2	演習	小野・尾崎・林		□*1		45	2	
	製品・情報デザイン領域演習3	演習	金丸・三原・林		□*1		45	2	
	製品・情報デザイン領域演習4	演習	益岡・村木・林		□*1		45	2	
	製品・情報デザイン領域演習5	演習	三原・金丸			□*1	45	2	
	製品・情報デザイン領域演習6	演習	尾崎・小野			□*1	45	2	
	製品・情報デザイン領域演習7	演習	森下・上田			□*1	45	2	
	製品・情報デザイン領域演習8	演習	上田・林			□*1	45	2	
	製品・情報デザインインターンシップ	演習	森下・益岡			○	60	2	
	製品・情報デザインゼミナールⅠ	演習	領域全教員			■	30	1	
製品・情報デザインゼミナールⅡ	演習	領域全教員			■	30	1		
領域専門教育科目 建築・都市デザイン領域	建築設計演習1【建】	演習	岩本		△*2		45	2	
	建築設計演習2【建】	演習	岩本・※榎本		△*2		45	2	
	建築設計演習3【建】	演習	西川・津田		△*2		45	2	
	建築設計演習4【建】	演習	福濱・※ラングナー		△*2		45	2	
	建築設計演習5【建】	演習	未定・※未定			△*2	45	2	
	建築設計演習6【建】	演習	岩本・※未定			△*2	45	2	
	建築設計演習7【建】	演習	福濱・※未定			△*2	45	2	
	建築設計演習8【建】	演習	西川・朴・※未定			△*2	45	2	
	環境原論【建】	講義	西川		▲		30	2	
	建築設備概論【建】	講義	※白井			▲	30	2	
	構造力学Ⅰ【建】	講義	津田		▲		30	2	
	構造力学Ⅱ【建】	講義	津田			▲	30	2	
	建築一般構造【建】	講義	津田・福濱		▲		30	2	
	建築構造計画【建】	演習	津田・※樹田			▲	30	1	
	建築材料演習【建】	演習	津田・※未定			▲	60	2	
	建築生産【建】	講義	※白井			▲	30	2	
	建築法規【建】	講義	※三村			▲	30	2	
	建築・都市デザインインターンシップ【建】	演習	福濱・朴			○	60	2	
建築・都市デザインゼミナール	演習	領域全教員			▲	30	1		

注) 「◎」印は両領域必修科目  
「○」印は両領域選択科目  
「■」印は製品・情報デザイン領域必修科目、建築・都市デザイン領域は選択科目  
「□」印は製品・情報デザイン領域選択必修科目（「□\*1」の科目から計14単位以上を必修）、建築・都市デザイン領域は選択科目  
「▲」印は建築・都市デザイン領域必修科目、製品・情報デザイン領域は選択科目  
「△」印は建築・都市デザイン領域選択必修科目（「△\*1」印のうちから8単位を必修、「△\*2」の科目から計14単位以上を必修）、製品・情報デザイン領域は選択科目  
【建】は建築士試験指定科目  
学部教育科目の卒業要件単位数は90単位、卒業要件単位数は124単位（共通教育科目34単位を含む）  
全教員担当科目は教授・准教授・講師・助教を担当教員とする。また、科目により助手が授業補助にあたる場合がある。  
※は非常勤講師



1.6 授業科目の配置関係

注) 前期/後期の配置は変更する場合がある。

分野	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期	4年前期	4年後期
共通教育科目	大学で学ぶ							
	フレッシュマン就業力セミナー							
	自然科学入門							
	人文・社会科学入門							
	おかやまボランティア論	おかやまを学ぶ						
	ELP1	ELP3	ELP5	ELP6				
	ELP2	ELP4						
	統計学の基礎A	美術の歴史						
						専門英語 I	専門英語 II	
学部基礎教育科目	デザイン史	日本デザイン論 デザイン史特論 造形文化論 I	造形文化論 II	地域とデザイン デザイナーのための心理学 プレゼンテーション論	特別講義 デザイナーのための文章表現 アートプロセス論 知的財産権 デザインマネジメント I デザインマネジメント II	まちづくり論		
	色彩学	情報処理論	マーケティング	色彩計画演習	空間演出論 空間デザイン	エネルギーとデザイン		
			インタラクティブデザイン論 造形材料論 エルゴノミクス 建築デザイン論					
学科専門教育科目	デザインドローイング I	デザインドローイング II	図学	コンピュータデザイン I	コンピュータデザイン II			
		製図技法	CAD演習					
		DTP演習						
	モデリング演習 I	モデリング演習 II						
	工作技能基礎演習	立体構成演習						
			タイポグラフィ 写真演習 デザインプランニング 製品工作論 映像デザイン	エルゴノミクス演習 インフォーマーショングラフィックス 家具設計	デザイン分析 製品機構学 インタラクティブデザイン演習	サウンドデザイン ユーザインタフェース		
		都市文化論	近現代建築論	建築計画論	施設計画論 西洋建築史 都市環境調査	福祉計画論 日本建築史		
				都市計画				
								卒業研究
製品・情報 デザイン領域			製品・情報デザイン領域演習1 製品・情報デザイン領域演習2	製品・情報デザイン領域演習3 製品・情報デザイン領域演習4	製品・情報デザイン領域演習5 製品・情報デザイン領域演習6	製品・情報デザイン領域演習7 製品・情報デザイン領域演習8		
					製品・情報デザインインターンシップ			
					製品・情報Dゼミナール I	製品・情報Dゼミナール II		
建築・都市 デザイン領域			環境原論			建築設備概論		
			建築一般構造	構造力学 I	構造力学 II	建築構造計画 建築材料演習		
					建築生産	建築法規		
			建築設計演習1 建築設計演習2	建築設計演習3 建築設計演習4	建築設計演習5 建築設計演習6	建築設計演習7 建築設計演習8		
					建築・都市デザインインターンシップ			
								建築・都市Dゼミナール

## 2 造形デザイン学科

### 2-1 本学科の教育方針（ディプロマ・ポリシーより）

造形デザイン学科は、デザインによって地域特性を考慮した問題及びグローバルな視点で課題解決に取り組み、人間・社会・自然の関係性に十分配慮し地域社会や国際社会に貢献できるデザイナー及び造形のスペシャリストの育成を目指しています。

したがって、本学科では次の能力を身に付け、かつ卒業の要件を満たした者に学位を授与します。

- それぞれの専門領域に関する十分な知識と情報分析・構築力及びデザイン基礎力を身に付けている
- 個々の自由な発想に基づき、新たな視点と文化の価値を創造する能力を身に付けている
- ビジュアル・造形力を活かしたコミュニケーションデザインによる企画提案力を身に付けている

### 2-2 教育課程(カリキュラム)の概要（カリキュラム・ポリシーより）

- 1 あらゆる分野に求められる快適で美しいデザイン環境を創り出すため、十分な情報分析・構築力及びデザイン基礎力をベースとして、発想・構想力、課題発見・解決力及び企画提案力を涵養し、グローバルな視点を持って社会に貢献できる人材育成のために、「ビジュアルデザイン領域」と「造形デザイン領域」の2つの領域を置いています。
- 2 1年次は、多様なデザイン理論や、デザイン基礎科目群を学びます。また、プレゼンテーションの基礎となる理論や演習、デザイン発想・表現の基礎となる演習科目に取組み総合的に基礎力を養います。
- 3 2年次からそれぞれの領域に進み、多様な専門講義科目を学ぶとともに、さらに充実した演習科目への取り組み、豊かな知識を基にデザイン力とプレゼンテーション力を養います。また、演習などではチーム編成による課題においてコミュニケーション力も育みます。
  - ・ビジュアルデザイン領域では、グラフィック、写真、映像、CG、Web など、さまざまな分野を組み合わせたビジュアルデザインを学修するとともに、社会に通じるデザインビジネス展開に向けた企画提案を行います。
  - ・造形デザイン領域では、木工、陶磁、染織、印刷など伝統技術に芸術的視点を意識した新しい発想を組み入れ、さらに立体、空間、メディアを活かし、生活文化に貢献できる企画提案を行います。
- 4 高年次では、著名デザイナーの特別講義や演習、インターンシップやデザイン事務所、企業での学外実習、チームを組んで学内・学外イベントへの出展など、実社会を体感する機会を多く設け、実社会に通用する力を養います。4年次では、自ら発見した課題解決のために1年間を通じて卒業研究を履修します。また、学外で研究成果を発表する場を設定しています。

### 2-3 卒業要件と履修方法

#### (1) 卒業要件

卒業要件単位数は次表のとおりである。

	必修科目	選択科目	計
共通教育科目	18 単位	16 単位	34 単位
学部教育科目	14 単位	76 単位	90 単位
計	32 単位	92 単位	124 単位

## (2) 卒業研究の履修要件

4年次に開講される卒業研究の履修要件は次のとおりである。

- ・ 卒業要件単位数124単位のうち、90単位以上を修得済みであること。

## (3) 他学部・他学科開講科目の取り扱い

デザイン工学科開講の学部教育科目の単位を修得した場合、6単位を超えない範囲で、修得単位を「学部基礎教育科目」の選択科目の単位として取り扱う。保健福祉学部および情報工学科開講の学部教育科目は自由科目として取り扱う。

## (4) 所属領域の選択

領域教育プログラムは2年次からスタートする。領域選択の際は以下の点に留意すること。

- ① 所属領域は2年次に、「領域専門教育科目」の履修登録で確定する。
- ② クラス担当教員を進行役として、学科教員による領域紹介など下記の指導助言プログラムが準備されている。
  - ・ 1年次後期に、領域選択説明会を実施予定。その際、希望調査用紙を配布する。
  - ・ 説明会以降、希望調査用紙回収日までに学科の全教員が領域選択に関する相談に応じる。
  - ・ 領域定員は設けていないが、希望調査の集計結果によっては、履修登録前に学科より指導がある場合がある。

## 2.4 授業科目

授業科目の名称	授業の方法	担当教員	開講年次および 必修選択の別				開講 時間数	開講 単位数	卒業要件 単位数
			1	2	3	4			
学部基礎教育科目	デザイン史	講義 ※ 谷本	◎				30	2	90 単 位
	デザイン史特論	講義 小野・北山	○				30	2	
	日本デザイン論	講義 吉原	◎				30	2	
	造形文化論Ⅰ	講義 樋笠	○				30	2	
	造形文化論Ⅱ	講義 樋笠		○			30	2	
	専門英語Ⅰ(デザイン情報読解)	講義 ブルネリ			○		30	2	
	専門英語Ⅱ(原書講読)	講義 風早			○		30	2	
	マーケティング	講義 助川		○			30	2	
	アートプロデュース論	講義 ※ 大月・佐藤			○		30	2	
	プレゼンテーション論	講義 助川		○			30	2	
	デザインマネジメントⅠ	講義 村木		○			30	2	
	デザインマネジメントⅡ	講義 助川			○		30	2	
	地域とデザイン	講義 ※ 印南		○			30	2	
	デザイナーのための心理学	講義 ※ 栗川		○			30	2	
	造形材料論	講義 金丸・難波		○			30	2	
	空間演出論	講義 島田			○		30	2	
	エネルギーとデザイン	講義 ※ 藤原			○		30	2	
	空間デザイン	講義 福濱			○		30	2	
	建築デザイン論	講義 岩本		○			30	2	
	まちづくり論	講義 西川			○		30	2	
	情報処理論	講義 益岡・山下(万)	○				30	2	
	インタラクティブデザイン論	講義 尾崎・山下(万)		○			30	2	
	エルゴノミクス	講義 森下		○			30	2	
	特別講義	講義 ※ 宮脇			○		30	2	
	デザイナーのための文章表現	講義 柴田			○		30	2	
	知的財産権	講義 ※ 平野			○		30	2	
色彩学	講義 山下(明)		◎			30	2		
色彩計画演習	演習 山下(明)			○		30	1		
デザインプロジェクト演習	演習 嘉数・他			○		120	4		
キャリアゼミナール	演習 学部全教員		○			30	1		
学科専門教育科目	基礎造形Ⅰ	演習 中西(俊)・真世土	○				60	2	
	基礎造形Ⅱ	演習 樫尾	○				30	1	
	印刷基礎演習	演習 関崎	○				30	1	
	平面構成演習Ⅰ	演習 山下(明)	○				30	1	
	立体構成演習	演習 西田・作元	○				30	1	
	ビジュアル表現演習	演習 関崎	○				30	1	
	空間造形演習	演習 島田	○				30	1	
	メディアコミュニケーション	演習 齋藤	○				30	1	
	タイポグラフィⅠ	演習 野宮	○				30	1	
	タイポグラフィⅡ	演習 野宮		○			30	1	
	ベーシックフォト	演習 北山	○				30	1	
	スタジオワーク	演習 嘉数		○			30	1	
	CG演習	演習 中西(俊)・石	○				30	1	
	コピーライティング	演習 柴田		○			30	1	
	デザイン発想演習	演習 南川・西田	○				30	1	
	イラストレーション	演習 中西(俊)	○				30	1	
	パッケージデザイン	演習 西田		○			30	1	
	コミュニケーションデザイン演習	演習 西田			○		30	1	
	ウェブコンテンツ演習	演習 中西(俊)		○*1	○*2		30	1	
	平面構成演習Ⅱ	演習 齋藤・樫尾		○			30	1	
	デザイン材料演習Ⅰ	演習 ※ 笹谷		○			30	1	
	デザイン材料演習Ⅱ	演習 難波		○			30	1	
	デザイン材料演習Ⅲ	演習 ※ 野田			○		30	1	
	デザイン材料演習Ⅳ	演習 作元			○		30	1	
	デザイン材料演習Ⅴ	演習 ※ 吉村				○	30	1	
	動画撮影・編集基礎	演習 山下(万)・石		○			30	1	
	作品展示計画	演習 北山・島田			○		30	1	
	遊びとデザイン	演習 南川			○		30	1	
	プレゼンテーション演習	演習 嘉数			○		30	1	
	インターンシップ	演習 学科全教員			○		60	2	
卒業研究	演習 学科全教員				◎	240	8		

授業科目の名称		授業の方法	担当教員	開講年次および 必修選択の別				開講 時間数	開講 単位数	卒業要件 単位数	
				1	2	3	4				
領域 専門 教育 科目	ビ ジ ュ ア ル デ ザ イ ン 領 域	ビジュアルデザイン論Ⅰ	講義	北山・関崎		▲			30	2	90 単 位
		ビジュアルデザイン論Ⅱa	講義	野宮・西田		△*1			30	2	
		ビジュアルデザイン論Ⅱb	講義	山下(万)・石		△*2			30	2	
		ビジュアルデザイン論Ⅲa	講義	山下(明)・野宮			△*3		30	2	
		ビジュアルデザイン論Ⅲb	講義	嘉数・齋藤			△*4		30	2	
		ビジュアルデザイン論Ⅳ	講義	領域全教員			▲		30	2	
		ビジュアルデザイン領域演習Ⅰ	演習	北山・関崎		▲			60	2	
		ビジュアルデザイン領域演習Ⅱa	演習	野宮・西田		△*1			60	2	
		ビジュアルデザイン領域演習Ⅱb	演習	山下(万)・石		△*2			60	2	
		ビジュアルデザイン領域演習Ⅲa	演習	山下(明)・野宮			△*3		60	2	
		ビジュアルデザイン領域演習Ⅲb	演習	嘉数・齋藤			△*4		60	2	
		ビジュアルデザイン領域演習Ⅳ	演習	領域全教員			▲		60	2	
		ビジュアルデザイン基礎ゼミナール	演習	領域全教員			▲		30	1	
		領域 専門 教育 科目	造 形 デ ザ イ ン 領 域	造形デザイン論Ⅰ	講義	吉原・南川		■			
造形デザイン論Ⅱa	講義			真世土		□*1			30	2	
造形デザイン論Ⅱb	講義			難波・島田・樫尾		□*2			30	2	
造形デザイン論Ⅲ	講義			南川・他			■		30	2	
造形デザイン論Ⅳ	講義			領域全教員			■		30	2	
造形デザイン領域演習Ⅰ	演習			南川・難波・作元		■			60	2	
造形デザイン領域演習Ⅱa	演習			真世土		□*1			60	2	
造形デザイン領域演習Ⅱb	演習			樫尾		□*2			60	2	
造形デザイン領域演習Ⅲa	演習			南川・吉原・中西(俊)			□*3		60	2	
造形デザイン領域演習Ⅲb	演習			久保田			□*4		60	2	
造形デザイン領域演習Ⅲc	演習			島田・樫尾			□*5		60	2	
造形デザイン領域演習Ⅳ	演習			領域全教員			■		60	2	
造形デザイン基礎ゼミナール	演習			領域全教員			■		30	1	

注) 「◎」印は両領域必修科目、「○」印は両領域選択科目(両領域選択科目において\*1とあるのはビジュアルデザイン領域の履修年次、\*2とあるのは造形デザイン領域の履修年次)

「▲」印はビジュアルデザイン領域必修科目、造形デザイン領域は選択科目

「△」印はビジュアルデザイン領域選択必修科目(\*1または\*2のいずれか必修、\*3または\*4のいずれか必修)、造形デザイン領域は選択科目

「■」印は造形デザイン領域必修科目、ビジュアルデザイン領域は選択科目

「□」印は造形デザイン領域選択必修科目(\*1または\*2のいずれか必修、\*3から\*5のいずれか必修)、ビジュアルデザイン領域は選択科目

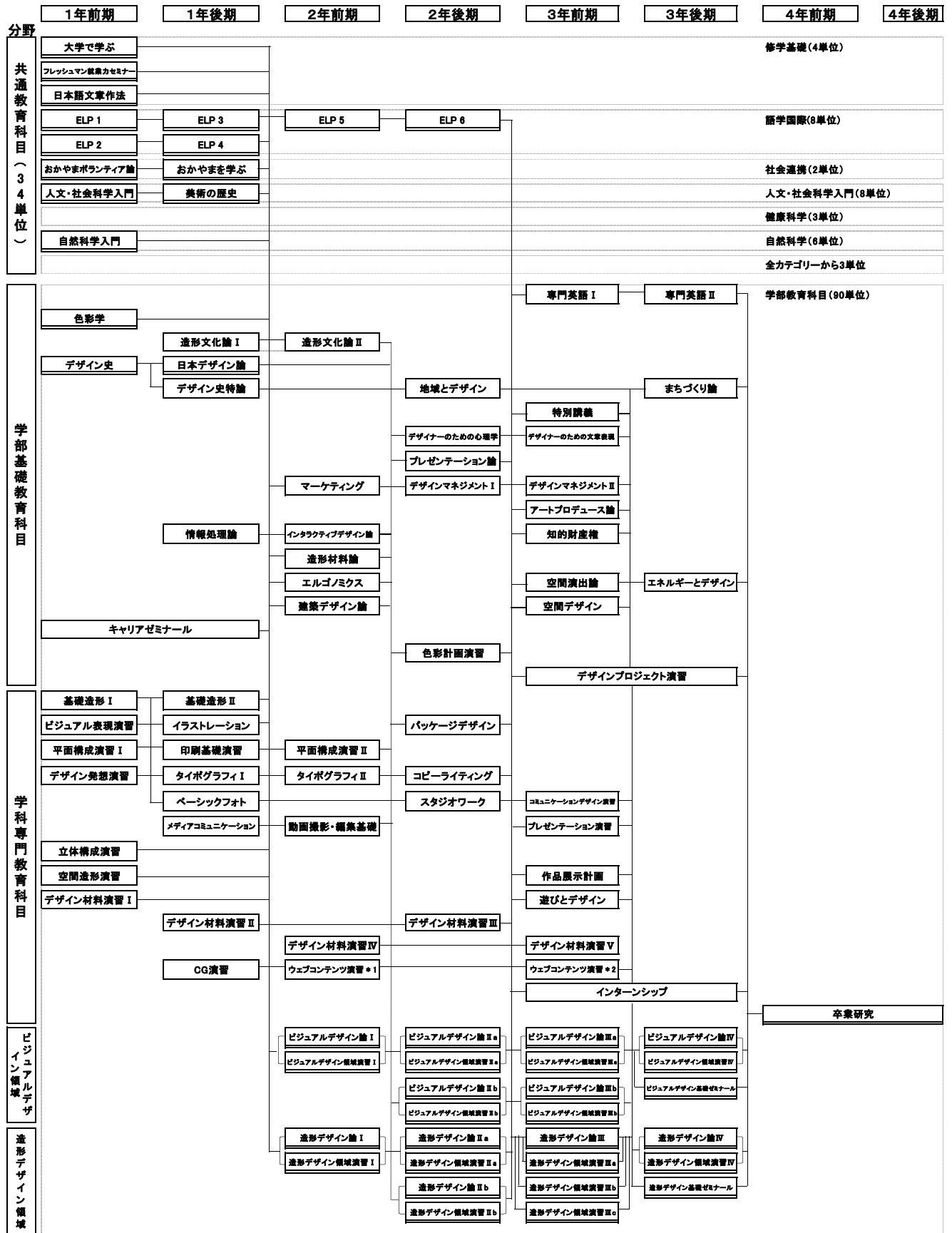
学部教育科目の卒業要件単位数は90単位、卒業要件単位数は124単位(共通教育科目34単位を含む)

全教員担当科目は教授・准教授・講師・助教を担当教員とする。また、科目により助手が授業補助にあたる場合がある。

※は非常勤講師

担当教員は変更になる場合がある。

## 2.5 授業科目の配置



\*1はビジュアルデザイン領域

\*2は造形デザイン領域

