

【1-c】カリキュラムマップ（プロダクトデザイン学科 2020）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー						
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる				
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる				
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる				
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる				
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる				
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる				
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる				

							◎ DPを達成するために特に重要 ○ DPを達成するために重要 △ DPを達成するために望ましい						
科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ リング	開講期	知識	思考 力	行動 力	倫理 観	発想 力	構想 力	表現 力
ユニバーサルデザイン演習	必修	1年以上	演習	2	24KNO2S01	後期	◎						
プロダクトデザイン入門I	必修	1年以上	講義	2	24SCR1L02	前期				○	○		
プロダクトデザイン入門II	選必	2年以上	講義	2	24SCR3L03	前期				○	○		
表現基礎	必修	1年以上	演習	2	24EXP1S04	前期							◎
表現演習I	選必	1年以上	演習	2	24EXP1S05	前期							◎
表現演習II	選必	1年以上	演習	2	24EXP2S06	後期							◎
表現技法I	選必	1年以上	演習	2	24EXP2S07	後期							◎
製図演習	必修	1年以上	演習	2	24EXP1S08	前期							◎
FAB加工実習	選必	1年以上	演習	1	24EXP1S09	前期							◎
インテリア入門	選必	1年以上	講義	2	24PRO2L10	後期						◎	
家電入門	選必	1年以上	講義	2	24PRO2L11	後期						◎	
クリエイティブシンキングプロジェクト	選択	2年以上	演習	2	24IDE4S12	後期					◎		
素材・造形演習	選必	1年以上	演習	2	24EXP1S13	前期							◎
コンピュータ演習	選必	1年以上	演習	2	24EXP1S14	前期							◎
モビリティプロジェクト入門	選必	1年以上	講義	2	24PRO1L15	前期						◎	
3DCAD演習I	選必	1年以上	演習	2	24EXP2S16	後期							◎
CMF入門I	選必	1年以上	演習	1	24KNO1S17	前期	◎						
CMF入門II	選必	1年以上	演習	1	24KNO1S18	前期	◎						
プロダクトデザイン総合I	必修	1年以上	演習	2	24PRO2S19	後期						◎	
表現演習III	選必	2年以上	演習	2	24EXP3S20	前期							◎
3DCAD演習II	選必	2年以上	演習	2	24EXP3S21	前期							◎
CMF応用	選必	2年以上	演習	2	24KNO4S22	後期	◎						
UI/UX応用	選必	2年以上	演習	2	24LOG4S23	後期		◎					
モビリティプロジェクト応用	選択	2年以上	演習	2	24PRO4S24	後期						◎	
サステナブルデザイン論	選択	2年以上	講義	2	24KNO3L25	前期	◎						
UI/UX基礎	選必	2年以上	演習	2	24LOG3S26	前期		◎					
プロダクトデザインプロジェクトII	選必	2年以上	演習	2	24PRO3S27	前期							◎
プロダクトデザインプロジェクトIII	選必	2年以上	演習	2	24PRO4S28	後期							◎
クリエイティブシンキングI	選必	2年以上	演習	2	24IDE3S29	前期					◎		
表現応用I	選必	2年以上	演習	2	24PRO4S30	後期							◎
表現応用II	選必	2年以上	演習	2	24PRO4S31	後期							◎
表現応用III	選必	2年以上	演習	2	24PRO4S32	後期							◎
インタフェースデザイン論	選択	2年以上	講義	2	24LOG4L33	後期		◎					
クリエイティブシンキングII	選必	2年以上	演習	2	24IDE4S34	後期					◎		
プロダクトデザイン総合II	選必	2年以上	演習	2	24PRO4S35	後期							◎
ロジカルシンキング入門	選必	2年以上	講義	2	24LOG3L36	前期		◎					
ロジカルシンキング応用	選必	2年以上	講義	2	24LOG5L37	前期		◎					

テーマ	授業概要	到達目標
ユニバーサルデザインの基本スキル	UDの概念の理解と、自ら弱者になる体験を通じてのデザイン演習	UD要件を反映することの大切さを理解し、デザインに表現する
スタディ・スキル	基本的な受講姿勢や学修における心構えを習得する。 基礎知識としての「プロダクトデザインの歴史」について学ぶ。 全専任教員のオムニバス形式講義にて個々の専門性を学ぶ。	大学で学ぶ際に必要な基本的なことができるようになる。 産業革命前後のデザインから各地でのデザインムーブメントを理解し、現代デザ インへとつながる大きなデザイン史の流れが理解できるようになる
ソーシャル・スキル	卒業後の進路を考える上で、実際の社会人に対してインタビューを行うこ とを通して、自分なりのキャリアに対する答えを見つける	インタビュー、ワークショップを通して、自らのキャリアの基本的な構想を完成 させることができる
デザインスケッチの基本スキル	スケッチの練習 と スケッチによるアイデア展開力の習得	正しいパース描写から自らのアイデア展開までできるようになる
立体造形の入門スキル	美しいカタチの原理を知り、自分の手で表現する演習	美しく、魅力ある造形の基本を理解し、自ら表現することができる
立体造形の基礎スキル	曲面の造形方法と、構成的かつ構造的造形の性質と扱い方を学ぶ	滑らかな面や線面構成の仕組みを理解し、応用できるようになる
写真撮影・グラフィックデザイン基礎	作品説明やプレゼン資料のための写真・グラフィックデザイン	写真撮影からタイポグラフィー含めた平面構成ができるようになる
2次元製図の基本スキル	手描き製図の知識を学び、繰り返しの実習からスキルを習得する	製図法の原則を理解し、自己のデザインを図面化できる
樹脂加工塗装と金属加工の基礎演習	基本技法としての樹脂加工表面仕上げ塗装や金属加工の基礎を学ぶ	樹脂・金属加工、塗装技術を習得し、機材を扱うようになる
インテリアデザイン基礎知識	今後の授業選択のためインテリアデザイン関連の基礎知識を学ぶ	インテリアの基本手法を押さえて、デザインできるようになる
家電デザイン基礎知識	今後の授業選択のため家電デザイン関連の基礎知識を学ぶ	工業製品の基本的な成り立ちとヒト・社会とのかわかりを理解し基本的な提案が できるようになる
クリエイティブな発想法の応用	人と物との新しい関係性を探求する学年横断型ワークショップ	人と物との関係性を、自分独自の視点で再定義ようになること
木材加工に関する基礎演習	木工を中心としたFAB機材の扱い方、木工の基礎技術を習得する	自分用の収納家具制作により基本的な木工ができるようになる
グラフィック系ソフトの基本スキル	イラストレーター&フォトショッの使用法を習得する	基本操作を修得し、自分の意図通りのイメージを表現できる
モビリティデザイン基礎	モビリティデザインスケッチの基礎的表現方法（正しいパースでの手描 きスケッチ、フォトショップでのレンダリング等）を学ぶ	手描きスケッチでモビリティのスタンスが表現でき、フォトショップに取り込 んでレンダリングが完成できる
3次元CAD ソリッドワークス基礎	3次元モデリングの概念と基礎的なモデリング手法を学ぶ	3Dモデリング手法を理解し、MDX活用でモックアップを作成
素材加工に関する基礎知識	モノ作りに役立つ様々な素材特性と加工法を幅広く学ぶ	素材加工法を理解し、製品の適切な素材・製造方法を選択できる
色彩学に関する基礎知識	色と光の基本を理解することにより実践的な色彩能力を習得する	色と光の基本理解の上で、実践的な色彩計画・表現ができる
デザインプロセスの基本	PDCAの開発を通じて、基本的なプロセスを習得する	これ以降は自ら基本プロセスを進めることができるようになること
立体造形の応用スキル	過去の名品に散う製品レベルでの造形メソッドと応用力の習得	メソッドを活用し、自己のオリジナル造形として表現できる
ソリッドワークス応用	有機的なカタチを作るサーフェス・フィーチャーの技法を学ぶ	ソリッドレンダリングー3Dモデルー修正データを作る
色彩C・素材M・仕上げFの複合応用	製品の魅力度や価値向上につながるCMF複合能力を習得する	ユーザーコンセプトに適したムードボードが作成できる
UI/UXデザイン応用	UI/UXの基礎を踏まえ、便利さを越えた嬉しい体験のデザインを提案	モノを通して感性的な意味を持つ体験のデザイン提案ができるようになる
モビリティデザイン応用	モビリティデザインプロセスの基本、及び、CMFを含めてコンセプト、 スケッチから1/4スケールモデルの製作までの習得	モビリティデザインプロセスが理解でき、オリジナル性とカラーを含めた美し いモデルが完成できる
サステナブルデザイン	SDGSに向けた今後のデザインの役割について学ぶ	最新の指標としてSDGsを理解し、社会に対する責任としてのデザイン提案を実践 する
UI/UXデザイン基礎	コト思考のUXデザインメソッドを学び、UI試作まで体験する	モノでなくコト、体験価値の視点・発想力のベースが養える
産学連携プロ	企業の第一線のプロと現場から学ぶ新コンセプトデザイン提案	「モノ・コト・場」視点の深堀から、ポートフォリオに掲載できるオリジナル作 品を創出できる
産学連携プロ	企業の第一線のプロと現場から学ぶ新コンセプトデザイン提案	「モノ・コト・場」視点の深堀から、ポートフォリオに掲載できるオリジナル作 品を創出できる
発想力のエクササイズ	デザインの質を左右する、発想力の基本を身に着ける	アイデアを出す時に幅広い視点を持つよう、自分で気をつけることができるよ うになる
ファブリックデザイン基礎	バッグ等のファブリック素材プロダクトの制作法を習得する	ミシンの使い方や縫製の基礎を身に着け、自ら応用できる
照明デザイン基礎	「あかり」「光」を通して形と機能性の関係性を再確認する	照明の基本を学び、実際に照明器具を制作することができる
パッケージデザイン基礎	パッケージの基本知識からCMF活用のデザイン手法まで学ぶ	展開図作成からオリジナルのパッケージデザインを作ることができる
インターフェースデザイン研究	アナログ視点でのインタフェースから物との関係性を熟考する	インタフェースをデザインするという視点で発想することができる
クリエイティブな発想法の習得	常識を疑い、前提条件を変える新発想法メソッドを習得する	ロジカルや機能美では創出できないユニークな新価値を発想できる
専門別デザイン応用	家電、インテリア、雑貨分野に特化したデザイン応用演習	各分野の具体的な製品デザインプロセス経験から実践スキルを向上
ロジカルな思考法エクササイズ	デザイン思考に基づく、人間中心の論理的発想法を身に着ける	MECEやロジックツリーなど基礎的な論理的思考法を体得し課題に応用する事が出 来る
ロジカルな説得法の習得	プレゼンや説明資料における論理的な説明方法を習得する	論理性を担保しながら、自らの主張を解りやすく伝える事が出来る

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	ナンバリング	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力
プロダクトデザインプロジェクトⅣ	選必	3年以上	演習	2	24PRO5S38	前期						◎	
プロダクトデザインプロジェクトⅤ	選必	3年以上	演習	2	24PRO6S39	後期						◎	
デザインキャリア	選必	3年以上	講義	2	24SCR5L40	前期			○	○			
表現技法ベーシックⅠ	選必	1年以上	講義	2	24EXP1L41	前期							◎
表現技法ベーシックⅡ	選必	2年以上	講義	2	24EXP3L42	前期							◎
表現技法ベーシックⅢ	選必	3年以上	講義	2	24EXP5L43	前期							◎
アドバンスドデザインⅠ	選必	3年以上	演習	2	24PRO5S44	前期						◎	
アドバンスドデザインⅡ	選必	3年以上	演習	2	24PRO6S45	後期						◎	
プロダクトデザイン総合Ⅲ	選必	3年以上	演習	2	24PRO5S46	前期						◎	
プロダクトデザイン総合Ⅳ	選必	3年以上	演習	2	24PRO6S47	後期						◎	
プロダクトデザイン研究	必修	4年	演習	4	24ALL7S48	前期	○	○	○	○	○	○	○
卒業研究・制作	必修	4年	演習	4	24ALL8S49	後期	○	○	○	○	○	○	○
キャリアインターンシップⅠ	選択	2年以上	演習						○	○			
キャリアインターンシップⅡ	選択	2年以上	演習						○	○			
キャリアインターンシップⅢ	選択	2年以上	演習						○	○			

テーマ	授業概要	到達目標
産学連携プロ	企業の第一線のプロと現場から学ぶ新コンセプトデザイン提案	「モノ・コト・場」視点の深堀から、ポートフォリオに掲載できる高質デザイン作品を創出できる
産学連携プロ	企業の第一線のプロと現場から学ぶ新コンセプトデザイン提案	「モノ・コト・場」視点の深堀から、ポートフォリオに掲載できる高質デザイン作品を創出できる
キャリア・スキル	就活に向けたポートフォリオ作成方法と知財知識を習得する	3年間の作品を魅力的にポートフォリオにまとめることができる
基礎的な表現力の補修	基礎表現力の不足分を補い、表現方法をしっかり身に着ける	形や質感を正しく伝えるデザインスケッチが描けるようになる
基本的なデザインプロセスの補修	P D C Aの基本プロセスの実践で、再度スキルを定着させる	基本プロセスを身に着け、自ら開発推進できるようになる
基本的なデザイン提案力の補修	最終アイデアの精度やアウトプットレベルの向上力を鍛錬する	用と美を兼ね備えた質の高い最終案に導くことができるようになる
専門別特化演習	家電、CMF、雑貨、インテリア、UI/UX、家具分野の外部プロに学ぶ	各分野のプロメソッド活用による、新スタイル作品を創出できる
専門別特化演習	家電、CMF、雑貨、インテリア、UI/UX、家具分野の外部プロに学ぶ	各分野のプロメソッド活用による、新コンセプト作品を創出できる
専門別デザイン研究	各分野に特化したデザイン応用演習	課題設定型開発による、新スタイル作品を創出できる
専門別デザイン研究	各分野に特化したデザイン応用演習	課題設定型開発による、新コンセプト作品を創出できる
卒業制作 プレ研究	卒業研究にふさわしいテーマ設定とリサーチ考察から課題を設定	卒業研究にふさわしいテーマ設定とリサーチ考察から課題を設定
卒業制作 本研究	4年間の集大成として制作活動で最終審査会、卒業制作展に繋げる	4年間の集大成としての制作活動で自己の目指す領域、分野を確立