

【1-c】カリキュラムマップ（空間演出デザイン学科）

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 設定した課題に対し、自らを律しながら他者ととも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	ナンバリング	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力
空間演出デザイン概論I	25THE1L01	必修	1・2・3・4	講義	2	前期	◎	○					△
空間演出デザイン概論II	25THE2L02	必修	1・2・3・4	講義	2	後期	◎	○					△
空間メソッドI	25MET1L03	選必	1・2・3・4	講義	2	前期	○	◎				○	
ファッションメソッドI	25MET1L04	選必	1・2・3・4	講義	2	前期	○	◎				○	
空間デザイン基礎I	25SPA1S05	選必	1・2・3・4	演習	2	前期					○	◎	◎
ファッションデザイン基礎I	25FAS1S06	選必	1・2・3・4	演習	2	前期					○	◎	◎
空間デザイン基礎II	25SPA2S07	選必	1・2・3・4	演習	2	後期					○	◎	◎
ファッションデザイン基礎II	25FAS2S08	選必	1・2・3・4	演習	2	後期					○	◎	◎
空間デザイン基礎III	25SOC2S09	選択	1・2・3・4	演習	2	後期					◎	○	◎
キャリア研究I	25CAR2L10	選択	1・2・3・4	講義	2	後期		○	◎	○			
ラーニングリテラシー	25CAR1S11	必修	1・2・3・4	演習	2	前期		○	◎	○			
デザイン表現基礎/B	25VIS2S12	必修	1・2・3・4	演習	2	後期					◎	○	◎
表現基礎PC	25VIS2S13	必修	1・2・3・4	演習	2	後期	△				◎	○	◎
空間演出デザイン基礎I	25SOC1S14	必修	1・2・3・4	演習	2	前期			○	◎		◎	○
空間演出デザイン基礎II	25SOC2S15	必修	2・3・4	演習	2	前期			○	◎		◎	○
空間演出デザイン基礎III	25SOC2S16	必修	2・3・4	演習	2	後期			○	◎		◎	○
空間演出デザイン概論III	25THE2L17	必修	2・3・4	講義	2	後期	◎	○					△
空間メソッドII	25MET2L18	選必	2・3・4	講義	2	前期	○	◎					△
ファッションメソッドII	25MET2L19	選必	2・3・4	講義	2	前期	○	◎					△
空間メソッドIII	25MET2L20	選必	2・3・4	講義	2	後期	○	◎		○			△
ファッションメソッドIII	25MET2L21	選必	2・3・4	講義	2	後期	○	◎		○	△		
空間デザイン基礎IV	25SPA2S22	選必	2・3・4	演習	2	前期			△		○	◎	◎
ファッションデザイン基礎IV/B	25FAS2S23	選必	2・3・4	演習	2	前期			△		○	◎	◎
空間デザイン基礎V	25SPA2S24	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		○	◎	◎
ファッションデザイン基礎V/B	25FAS2S25	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		○	◎	◎
空間デザイン表現演習I	25VIS2S26	選択	2・3・4	演習	2	前期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習I	25VIS2S27	選択	2・3・4	演習	2	前期			△		◎	○	◎
空間デザイン表現演習II	25VIS2S28	選択	2・3・4	演習	2	前期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習II/B	25VIS2S29	選択	2・3・4	演習	2	前期			△		◎	○	◎
空間デザイン表現演習III	25VIS2S30	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習III/B	25VIS2S31	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		◎	○	◎
空間デザイン表現演習IV	25VIS2S32	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習IV	25VIS2S33	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		◎	○	◎

テーマ	授業概要	到達目標
空間演出デザイン学科概論	初年次教育の導入講義として、学科概論を実施。専任教員の専門を知ることを通じて、空間演出デザインという領域を理解し、かつ現代のデザインとのリンクの理解も図る講義。	各専任教員のデザイン領域を通じて、学科のデザイン領域の概要を理解し、自らの考えに展開することができる。
空間・ファッションデザイン概論	各コースのデザイン、空間とファッションデザインを知るために、歴史を通じ、現代にいたるデザインがいかに形成されてきたのか、という基本的な考え方を理解する講義とする。	空間・ファッションデザインの歴史と概要を理解し、自らの考えに展開し、テーマに対して論じることができる。
図学	空間デザインに必要な図学を学ぶ。	図学の図法と考え方を習得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
ファッション技法基礎	服飾デザインの基礎知識とそれに伴う技法を学ぶ。	服飾デザインの知識・技法を修得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
空間デザインの導入	空間デザインとは何かを考え学ぶ。空間の成り立ちを知り、空間設計の基礎を学ぶ。	自らの発想や思考を基礎的な空間設計によって、他者に向けて表現できるようにする。
ファッションデザインの導入	ファッションデザインとは何かを考え学ぶ。服飾デザインに必要な制作技法と考え方を学び、基礎的な制作を行う。	服飾デザインの基礎的なスキルと考え方を修得し、自らの作品として展開することができる。
空間設計基礎	空間設計に必要なスキルと考え方を学び、基礎的な制作を行う。	空間設計の基礎的なスキル・考え方を修得し、自らの作品に展開できるようにする。
ジュエリーデザイン基礎	ファッションデザインのジュエリー分野の制作技法と考え方を学び、基礎的な制作を行う。	服飾デザインのスキル・考え方を修得し、他者に向けて表現できるようにする。
ディスプレイデザイン基礎	空間デザインにおける実空間の制作を基礎的に学ぶ。(ディスプレイ・エキジビション)	空間デザインの実空間分野のスキル・考え方を修得し、他者に向けて表現できるようにする。
初年次キャリア(ロールモデル研究)	大学卒業後、職業的自立を果たすために、社会を知る、働くということを意識する、そして目標に向けて、自らを変えていく一歩とする、これらを目的とした授業。社会で働くリアリティを意識しながら、大学での学びを卒業させられるようにする。	社会で働くということをお意識する。社会へと続く学びであることを理解し、自覚を持つことができる。
大学での学びを学ぶ	何を学ばなければならないのかを、コミュニケーションワークやディスカッションをしながら考えていく導入科目。	学科の仲間や教員とコミュニケーションをとることができ、学科での学び方を理解し、自らの考えで語り、積極的に活動することができるようになる。
芸術・デザイン表現の基礎	スケッチ・ドローイング・立体造形など芸術基礎から発想を柔軟にする手法や、技法にもとづき精密につくるデザイン表現を学ぶ。	芸術をベースにデザイン表現の基礎的なスキルを習得し、発想や視点を柔軟にしたり、技法に基づき精密にして作品をつくることことができる。
ビジュアル・アプリケーション	デザインアプリケーションとしてイラストレータ・フォトショップの技術と表現手法を学ぶ。	アプリケーションのスキルと概念を習得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
ソーシャルデザイン基礎1	身近な事例から社会へつなげる課題を発見し、独自のプレゼンテーションとして制作する。グループワーク。	社会の課題を理解し、それに対する取り組みを、グループでの話し合いを通じて自ら提案することができる。
ソーシャルデザイン基礎2	地域をフィールドワークし、課題となる事例の解決をデザインする。グループワーク。	地域の課題を理解し、それに対する取り組みをグループでの話し合いを通じて、自ら提案・実践することができる。
コラボレーションによるデザイン	①ジュエリー分野におけるデザインとそれを発信する企画を学ぶ。対外的発表を行う。 ②エキシビション分野におけるデザインとそれを発信する企画を学ぶ。対外的発表を行う。	①ジュエリー分野におけるデザイン・企画を習得し、コラボレーションを通じて成果を対外的に発表できる。 ②エキシビション分野におけるデザイン・企画を習得し、コラボレーションを通じて成果を対外的に発表できる。
デザイン史・デザイン論	芸術や建築も背景にしながら、デザイン全般の通史を講義する。通史を概観しつつ、デザインの根本的な問題を捉えるために、空間論・デザイン論などを学ぶ講義。	専門的なデザイン史を学び、空間、ファッション、ジュエリーの歴史的展開を理解して、自分の考えを論じられるようになる。
図学・CAD基礎	空間デザインの図法として必要となるCADの知識と技法を学ぶ。	CADのスキルと考え方を習得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
ファッション/ジュエリーのプレゼンテーションに必要なブックデザインの概論と技法を学ぶ。	ファッション/ジュエリーのプレゼンテーションに必要なブックデザインの概論と技法を学ぶ。	ファッション/ジュエリーのプレゼンテーションに必要なブックデザインの概論・技法を理解し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
図学・CAD応用 住居計画論	空間デザインに必要なアプリケーションを学ぶ。応用編。空間デザインにおける計画学として、住居計画を学ぶ。CAD・住居計画は、ともに進級課題で応用する。	アプリケーションのスキルと考え方を習得し、かつ、住居における計画要件を理解し、設計の思考・表現に生かすことができる。
ファッション表現計画論	ファッション/ジュエリーのさまざまな表現計画を習得するために、コーディネート論を軸に、素材学・色彩学の知識とその応用技法を学ぶ。	ファッション/ジュエリーのコーディネート表現計画の知識・応用技法を理解し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
空間設計実践	空間設計領域の修得を目的に、実践的課題を多角的に行う。	空間設計に必要な多角的スキル・考え方を習得し、独自の提案・表現ができるようになる。
ファッションデザイン基礎	ファッション/ジュエリーデザインの修得を目的に、実践的課題を多角的に行う。(立体裁断・制作/メタルメイキング・制作)	ファッション/ジュエリーに必要な多角的スキル・考え方を習得し、自らの作品に展開することができる。
空間設計総合(進級制作)	空間設計領域の到達として、人・モノ・空間を総合的に捉えた進級制作を行う。	空間設計の基礎的な能力を十分に習得し、独自のコンセプトで進級に値する作品を制作することができる。
ファッションデザイン実践(進級)	ファッション/ジュエリーデザインの基礎的到達として、独自のコンセプトとそれを表現する作品を進級制作として行う。	ファッション/ジュエリーデザインの基礎的な能力を十分に習得し、独自のコンセプトで進級に値する作品を制作することができる。
スペース表現・技法基礎	スペース系表現技法とその制作を学ぶ。(木工家具・雑貨)制作物の展示をし、他者にプレゼンテーションする。	空間表現のスキルと概念を習得し、デザイン・実制作・展示(プレゼンテーション)に展開することができる。
ファッション・ジュエリー融合表現の基礎(シルク・ファッションプロダクト)	ファッション・ジュエリーの融合領域としての表現技法とデザイン展開を学ぶ。(シルク・ファッションプロダクト)	融合領域の表現力・デザイン力を習得し、自らの作品に展開することができる。
ビジュアルプレゼンテーション表現基礎1(シルク印刷)	プレゼンテーションに必要なビジュアル系表現技法とその制作を学ぶ。(シルク印刷)	ビジュアル表現のスキルと概念を習得し、プレゼンテーションデザインに展開することができる。
ファッション/ジュエリーデザインの表現テクニックを学ぶ。(CAD・パターン/縫造・七宝など)	ファッション/ジュエリーデザインの表現テクニックを学ぶ。(CAD・パターン/縫造・七宝など)	ファッション/ジュエリーデザインの表現テクニックと概念を習得し、作品に展開することができる。
ビジュアルプレゼンテーション基礎2(写真・ブックデザイン)	プレゼンテーションに必要なビジュアル系表現技法とその制作を学ぶ。(写真・ブックデザイン)	ビジュアル表現のスキルと概念を習得し、プレゼンテーションデザインに展開することができる。
ファッション表現・技法基礎2(縫製技術・進級制作運動/メタルメイキング)	ファッション/ジュエリーデザインの表現テクニックを学ぶ。(縫製技術・進級制作運動/メタルメイキング)	ファッション/ジュエリーデザインの表現テクニックと概念を習得し、作品に展開することができる。
ビジュアルプレゼンテーション基礎3(写真・ブックデザイン)	プレゼンテーションに必要なビジュアル系表現技法とその制作を学ぶ。(写真・ブックデザイン)	ビジュアル表現のスキルと概念を習得し、プレゼンテーションデザインに展開することができる。
ファッション・ジュエリー融合表現の基礎2(ファッションプロダクト)	ファッション・ジュエリーの融合領域におけるファッション拡張表現としてデザイン展開を学ぶ。(ローカル・コンセプチュアル)	融合領域の表現力・デザイン力を習得し、自らの作品に展開することができる。

ファッションデザイン表現演習V	25VIS2S34	選択	2・3・4	演習	2	前期			△	◎	○	◎	ファッション造形探究	立体裁断の造形表現。身体研究や民族衣装研究などを通じ作品制作を行う。制作物を展示し、他者へのプレゼンテーションも学ぶ。	立体裁断の造形表現を習得し、身体研究や諸研究を通じた作品に応用することができる。かつ、展示としてのプレゼンテーションを制作するkができる。	
空間演出デザイン論I	25THE3L35	選択	3・4	講義	2	前期	◎	○	△				ソーシャル・地球環境デザイン論	学科の学修の目的となるソーシャルデザインを理論として学ぶ。ソーシャルデザイン総論・空間的アプローチとしてローカル・サステナブル、ファッション的アプローチとしてエシカル等を講義。	ソーシャルデザインの現状・理論を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	
空間演出デザイン論III	25THE3L36	選択	3・4	講義	2	後期	◎	○	△				デザインマネジメント ブランディング論	デザインとビジネスを結び観点から必要となる、デザインマネジメント領域として、ブランディング論を学ぶ。リサーチ・マーケティング・VI・商品企画を一連のシステムとして理解する講義。	ブランディングをシステムとして理解し、専門のデザインのみならず多方面に生かせるスキル・思考として、自ら応用し論じることができる。	
キャリア研究II	25GAR2L37	選択	2・3・4	講義	2	前期		○	◎	○			2年次キャリア (プロフェッショナル研究・進路研究・ インターン準備)	2年次は専門にフォーカスしながら、仕事や働くことを理解できるようにする。デザインだけでなく、専門を広く捉えて、各種の仕事を理解し、自らインタビューも行って、進路への意識を高められるようにする。インターンに行くための就活準備も行う。	専門にフォーカスし仕事や働くことを理解しながら、自らの進路について考えることができる。社会時事や企画など汎用性のあるキャリア問題に取り組み答えることができる。	
キャリア研究III	25CAR3L38	選択	3・4	講義	2	前期		○	◎	○			3年次キャリア (進路方針・インターン実践・受験準備)	4回生3・4月に内定を獲得する、という目標のもと、3回生でインターンへ行くことを具体的活動の軸として、進路研究、企業研究、自己分析、ポートフォリオ作成などを行う。一般常識試験のための問題集にも取り組み、受験のための準備をする。	進路の方針を決め、インターンにエントリーできる。企業研究やポートフォリオを実践的に制作することができる。	
キャリアインターンシップI		選択	2・3・4	演習	1		△		◎	◎			インターンシップ (40時間以上)	社会や仕事を学び、卒業後職業的自立を果たすために、企業に研修に行き、社会経験や専門的な仕事の意義や内容を体得する。進路方針決定の目的も果たす。	インターン企業で、社会や仕事を体験し、その内容や意義、社会人としての振る舞いを理解し、与えられた仕事や役割を十分に果たすことができ、進路方針に生かすことができる。	
キャリアインターンシップII		選択	2・3・4	演習	1		△		◎	◎			インターンシップ (40時間以上)	社会や仕事を学び、卒業後職業的自立を果たすために、企業に研修に行き、社会経験や専門的な仕事の意義や内容を体得する。進路方針決定の目的も果たす。	インターン企業で、社会や仕事を体験し、その内容や意義、社会人としての振る舞いを理解し、与えられた仕事や役割を十分に果たすことができ、進路方針に生かすことができる。	
キャリアインターンシップIII		選択	2・3・4	演習	2		△		◎	◎			インターンシップ (80時間以上)	社会や仕事を学び、卒業後職業的自立を果たすために、企業に研修に行き、社会経験や専門的な仕事の意義や内容を体得する。進路方針決定の目的も果たす。	インターン企業で、社会や仕事を体験し、その内容や意義、社会人としての振る舞いを理解し、与えられた仕事や役割を十分に果たすことができ、進路方針に生かすことができる。	
空間プランニングメソッド	25MET3L39	選択	3・4	講義	2	後期	○	◎	○		△		社会の課題解決のためのリサーチ&ブラン ニング (空間企画・設計応用)	社会の課題解決をベースに、「何のために」という目的創造がデザインの役割として重視されている。仮説・検証・具体的提案というリサーチ重視の企画メソッドに取り組み、(空間設計応用)	社会の課題を踏まえながら、仮設・検証・具体的提案のプロセスを理解・習得し、解決提案として意義ある独自の空間系企画をたてることことができる。	
ファッションプランニングメソッド	25MET3L40	選択	3・4	講義	2	後期	○	◎	○		△		社会の課題解決のためのリサーチ&ブラン ニング (ファッション商品・ビジネス企画)	社会の課題解決をベースに、「何のために」という目的創造がデザインの役割として重視されている。仮説・検証・具体的提案というリサーチ重視の企画メソッドに取り組み、(ファッション商品・ビジネス企画)	社会の課題を踏まえながら、仮設・検証・具体的提案のプロセスを理解・習得し、解決提案として意義ある独自のファッション系企画をたてることことができる。	
空間デザイン演習I	25SPA3S41	選択	3・4	演習	2	前期		△		○	◎	◎	ソーシャルデザイン (学科展) 生活プロダクト	社会の課題・解決における解決の提案法に重点を置く枠組みは変わらないが、ソーシャルデザインの意味を更新し、現代社会の生産方式等に対するオルタナティブを指針とする。	社会の課題を踏まえながら、空間デザインの応用領域を修得し、解決に取り組みデザインを展開することができる。	
空間デザイン演習II	25SPA3S42	選択	3・4	演習	2	後期		○	◎			◎	◎	ソーシャルデザイン応用 (デザインリ サーチ・キャリア実践)	社会の課題を深く探究するために、リサーチ手法としてエスノグラフィや歴史リサーチを学び、独自のテーマでドキュメンタリーを制作する。	社会の課題を理解し、自分なりのテーマをもってリサーチを展開し、ドキュメンタリー制作をすることができる。
空間デザイン演習III	25SOC3S43	選択	3・4	演習	2	前期		○	△	◎		◎	◎	空間デザインの応用領域としてコンセプチュアル デザイン・社会発信)	空間デザインの応用領域としてコンセプチュアルデザインを修得し、それをリアルプレスという手法で社会発信する。	空間デザインの応用や可能性を探究しつつ、社会の課題を踏まえたデザインを実践し、それを社会に向けて発信することができる。
空間デザイン演習IV	25SPA3S44	選択	3・4	演習	2	後期		○	△	◎	○	◎		アドヴァンسدデザイン (研究とプレゼ ンテーション)	フロントアのデザインをベースとしながら、社会における課題を自分の視点で解釈し、アクティビティや制作の提案に結びつける。社会での実践を重視。	社会の課題を踏まえながら、自らのテーマを発見し、アクティビティや制作の実践を行う。独自の研究としてプロセスを組み立てプレゼンテーションすることができる。
ファッションデザイン演習I	25FAS3S46	選択	3・4	演習	2	前期		○		○	◎	◎		ファッションデザインと社会1 (ブランドデザイン)	ファッションデザイン領域の応用や可能性の探究としてのデザインに取り組み社会に向けての提案を行う。(リサーチ・社会発信)	ファッションデザインの応用や可能性の探究を、独自の作品として社会に向けての提案をすることができる。
ファッションデザイン演習I	25FAS3S46	選択	3・4	演習	2	前期		○		○	◎	◎		ジュエリーデザインと社会1 (ブランドデザイン)	ジュエリーデザイン領域の応用や可能性の探究としてのデザインに取り組み社会に向けての提案を行う。(リサーチ・社会発信)	ジュエリーデザインの応用や可能性の探究を、独自の作品として社会に向けての提案をすることができる。
ファッションデザイン演習II	25FAS3S48	選択	3・4	演習	2	後期		○		◎	◎	△		ファッションデザインと社会2 (ソーシ ャル&商品企画)	地域の伝統産業の活性化は、ファッションの重要な分野。これまでの授業を統合し、企画のためのリサーチ・ブランニングを重視した制作を行い、新たなファッションとしてブランド提案する。	社会の課題を踏まえながら、ファッションデザインの応用領域を修得し、解決に取り組みデザインを展開することができる。
ファッションデザイン演習II	25FAS3S48	選択	3・4	演習	2	後期		○		◎	◎	△		ジュエリーデザインと社会2 (ソーシ ャル&商品企画)	ジュエリーデザインの応用や可能性を探究しつつ、社会の課題に取り組みデザインを実践する。(展示・ビジネス)	社会の課題を踏まえながら、ジュエリーデザインの応用領域を修得し、解決に取り組みデザインを展開することができる。
ファッションデザイン演習III	25SOC3S50	選択	3・4	演習	2	前期		○		△	◎	◎		社会の課題解決のためのデザイン1 (F D・ブランド制作・学科展)	ファッションデザインの応用や可能性を探究しつつ、社会の課題に取り組みデザインを実践する。(リサーチ・エシカル)	社会の課題を踏まえながら、ファッションデザインの応用領域を修得し、解決に取り組みデザインを展開することができる。
ファッションデザイン演習III	25SOC3S50	選択	3・4	演習	2	前期		○		△	◎	◎		社会の課題解決のためのデザイン1 (JD・ブランド制作・学科展)	ジュエリーデザインの応用や可能性を探究しつつ、社会の課題に取り組みデザインを実践する。(リサーチ・エシカル)	社会の課題を踏まえながら、ジュエリーデザインの応用領域を修得し、解決に取り組みデザインを展開することができる。
ファッションデザイン演習IV	25FAS3S52	選択	3・4	演習	2	後期		◎		○	◎	△		アドヴァンسدデザイン (産学連携・シ アタープロダクツ)	前期の取り組みであるブランド制作をさらに発展させて、それを商品としてブラッシュアップし、流通に乗せるために必要なノウハウを実践を通して学んでいく。	ファッションデザインの応用や可能性の探究を、独自の作品として社会に向けての提案をすることができる。(展覧会・ビジネス)
ファッションデザイン演習IV	25FAS3S52	選択	3・4	演習	2	後期		◎		○	◎	△		アドヴァンسدデザイン	ジュエリーデザイン領域の応用や可能性の探究としてのデザインに取り組み社会に向けての提案を行う。(展示)	ジュエリーデザインの応用や可能性の探究を、独自の作品として社会に向けての提案をすることができる。
空間演出デザインI	25SOC3S54	選択	3・4	演習	2	前期		◎	◎		○	○		ソーシャルデザイン・ファッション授業 (社会実装)	地域アイデンティティを持つローカル・ブランドとの連携によるファッション・ブランド制作。 SOSOUとの協働を続け、伝統産業を残すには多大な努力と魅力的なデザインが必要であることを学び、社会に発信する。	ローカルブランドデザインを習得し、コラボレーションによる企画・制作・運営を実践できる総合的なクリエイション力の習得。
空間演出デザインI	25SOC3S54	選択	3・4	演習	2	前期		◎	◎		○	○		ディスプレイ授業 (社会実装)	企業や自治体のソーシャルメッセージをディスプレイ=空間型コミュニケーションデザインとして制作。 消費意識に偏らない、ソーシャルデザインの枠組みを活かした授業	ディスプレイデザインを習得し、コラボレーションによる企画・制作・運営を実践できる総合的なクリエイション力の習得。
空間演出デザインI	25SOC3S54	選択	3・4	演習	2	前期		◎	◎		○	○		ソーシャル・イベント (社会実装)	社会の課題解決を実践するために、地域自治体と連携し、地域イベントを企画・制作・運営する。コミュニティのリサーチを重視し、必要とされ、かつ魅力ある活動を創造することを習得する。	社会の課題解決に寄与するイベントデザインを習得し、コラボレーションによる企画・制作・運営を実践できる総合的なクリエイション力の習得。
空間演出デザインII	25SOC3S57	選択	3・4	演習	2	後期		◎	◎		○	○		ソーシャルデザイン応用 (社会実践+デザ インリサーチ)	インクルーシブデザインをベースに、デザインリサーチを加えて実践。リサーチに基づきアウトプットも制作し、art spaceo-jin(京都市)等で成果発表を実施	社会の課題を踏まえながら、修得したデザインリサーチからインクルーシブデザインのアウトプットができるようになる。それを社会に向けて発信できるようにする。
空間演出デザインII	25SOC3S57	選択	3・4	演習	2	後期		◎	◎		○	○		ファッションデザイン応用 (ファッションショー・社会発信)	前期の取り組みであるブランド制作を社会へプレゼンテーションするために、ファッションショーを実施する。企画・制作・運営・広報を行い、コレクションの発表だけでなく、企画の実践を学ぶ。	ブランドをコレクションとして、コンセプトを他者に理解されるように、かつ魅力的にプレゼンテーションするための表現を制作することができる。ショーとしての企画実践を修得する。
デザイン総合演習I	25SOC2S59	選択	2・3・4	演習	2	前期		○		◎	◎	○		ローカルリサーチデザイン研究 (コース横断・選択)	デザインをより広い視野で考えられるようにするために、企業や大学とも連携し、ローカル・トラディショナルなどをリサーチして、新しいデザインの手法で制作することを学ぶ。	社会の課題も踏まえながら、ローカルリサーチを十分にを行い、より柔軟な考えを得て、新しいデザインの手法で制作することができる。
空間演出研究	25CAR3L61	必修	4	講義	2	後期		◎	○		◎	○		卒業制作展	卒業制作展の会場構成・空間・広報を企画・制作。 作品を社会に問う場をつくる。	卒業制作展の企画・制作を行い、卒業制作の意義を社会に問う場をつくることことができる。
空間デザイン研究I/B	25SPA3S62	選択	4	演習	2	前期		○	○	◎		△	◎	卒業制作・ソーシャル課題探究1	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探究する。 フィールドワークや事例研究など課題を意図する。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。
空間デザイン研究II/B	25SOC3S63	選択	4	演習	2	後期		○	◎		○	△	◎	卒業制作・解決の形式探究1	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探究を行う。 実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。
空間デザイン研究III/B	25SPA3S64	選択	4	演習	2	前期		○	○	◎		△	◎	卒業制作・ソーシャル課題探究2	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探究する。 フィールドワークや事例研究など課題を意図する。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。
空間デザイン研究IV/B	25SOC3S65	選択	4	演習	2	後期		○	◎		○	△	◎	卒業制作・解決の形式研究2	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探究を行う。 実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。
ファッションデザイン研究I/B	25FAS3S66	選択	4	演習	2	前期		○	◎		△	◎		卒業制作・ソーシャル課題探究1	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探究する。 フィールドワークや事例研究など課題を意図する。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。
ファッションデザイン研究II/B	25SOC3S67	選択	4	演習	2	後期		○	◎		○	△	◎	卒業制作・解決の形式探究1	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探究を行う。 実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。
ファッションデザイン研究III/B	25FAS3S68	選択	4	演習	2	前期		○	◎		△	◎		卒業制作・ソーシャル課題探究2	卒業制作のテーマ発見につながる課題を探究する。 フィールドワークや事例研究など課題を意図する。	研究すべき課題を発見し、それに対する問題のありかを特定し、何をすれば解決と言えるのかを提案できる。
ファッションデザイン研究IV/B	25SOC3S69	選択	4	演習	2	後期		○	◎		○	△	◎	卒業制作・解決の形式研究2	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探究を行う。 実験から制作へとより独自性の高いものをデザインする。	課題に対する解決の形式は多数ありえる中で、より社会的創造性の高い解決の形式をデザイン・実践することができる。
空間演出卒業研究	25ALL3S70	選択	4	演習	2	前期	◎	○	○	○	◎	○		卒業制作・統合1	卒業制作として、独自の課題発見と解決を社会的創造性の高いデザインとして追及し、プレゼンテーションする。	課題発見とその解決を提案としてデザインし、プレゼンテーションすることができる。
卒業研究・制作	25ALL3S71	必修	4	演習	4	後期		○	○	◎	○	◎		卒業制作・統合2	卒業制作として、独自の課題発見と解決を社会的創造性の高いデザインとして完成させ、社会にその意義を問う。	卒業制作として独自の課題発見とその解決を社会的創造性の高いデザイン・実践することができる。展示して社会にその意義を問うことができ

絵画基礎演習	20ART2S24	選択	2	演習	2	前後期	△	△			○	○	◎			
彫刻基礎演習	20ART2S25	選択	2	演習	2	前後期	△	△			○	○	◎			