

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
PRO99-1-012	入門	共通	進級研究・制作Ⅰ	必修	1	講義・演習	2	4Q		10	10	10	10	20	40	進級研究・制作	1年次の集大成として道具や体験をテーマにしたプロセス推進に取り組む。テーマ解釈から始まり、リサーチ、発想、構想、アウトプット創出、検証というデザインのプロセスを自ら実行し、学びを深めていく。進級後の興味分野の想定、分野ごとの現時点の適性など、制作成果の振り返りから、自身の現時点での到達点を理解する。	【知識】1年次の集大成として、これまでに学修した基礎知識を統合して、テーマ解釈から、リサーチ、発想、構想、アウトプット創出、検証の一貫したプロセスに活用できる。 【態度】各プロセスにおいて、積極的かつ新たな試みに取組み、協調性をもって自主的に推進できる。 【技能】独自の発想や構想を魅力的にアウトプットし、その価値や工夫点をを分かり易く効果的に伝えることができる。	【知識】1年次の集大成として、これまでに学修した基礎知識を統合して、テーマ解釈から、リサーチ、発想、構想、アウトプット創出、検証の一貫したプロセスに活用できる。 【態度】各プロセスに積極的に取組み、自主的に推進できる。 【技能】独自の発想や構想をアウトプットし、その価値や工夫点をを分かり易く伝えることができる。
PRO99-1-013	入門	共通	プロダクトデザイン概論	必修	1	講義	2	1Q		40	30	30				専門課程に関する基礎知識	さらに拡大しつつある現状の広大なデザイン可能な分野・領域を、過去のデザイン史と銘品の特長や創出された背景を学びながら展望する。 また、全専任教員の専門的経談談、各分野の未来展望に至るまで聴くことで、今後の専門課程を学修する上で必要な「プロダクトデザインの現在地」における基礎知識を修得することを目的とする。	【知識】学科に関わる多岐に亘るデザイン領域の特長や、過去の歴史から現在・未来に至る必要な基本的な知識を理解し、今後の自己ポリシーに応用できるようになる。 【態度】事前事後学修に取組み、各課題やレポートとして期日までに提出することができる。 【技能】自己の理解度と考察内容とその応用性を整理し、端的に伝えるよう工夫できる。	【知識】学科に関わる多岐に亘るデザイン領域の特長や、過去の歴史から現在・未来に至る必要な基本的な知識を理解できるようになる。 【態度】事前事後学修に取組み、各課題やレポートとして提出することができる。 【技能】自己の理解度と考察内容を整理し、端的に伝えるよう工夫できる。
PRO99-1-014	入門	共通	コンピュータ基礎	必修	1	演習	2	1Q	双方向遠隔				30	30	40	コンピューター基礎	制作ツールとして強力なツールとなる、コンピュータの基礎を習得する。一般的な事務作業にとどまらないコンピュータの利活用の可能性の一端に触れることで、制作のイマジネーションを膨らませるための一助とする。コンピュータの機能・役割・機能性は日々変化するため、そうした動向やメディアの変化にもについても理解する。	1)コンピュータの利活用の基礎知識を獲得できる。 2)コンピュータを制作活動に応用するための様々な分野を経験することができる。	Adobeソフト、Scratch、tindercad、TouchDesignerなどの基礎知識に加えて、それぞれのコンピューテーションツールにおける技術の特性と表現の適正について理解できるようになる。
PRO99-1-015	入門	共通	プレゼンテーションベーシック	必修	1	演習	2	1Q		30	30		40			企画書作成とプレゼンテーション	クライアントの依頼に応える企画書作成方法、プレゼンテーション力を修得する。 「自己表現」と「社会ニーズ」をマッチングさせるには、依頼する側が何を求めているのかを正しく捉え、結論(企画提案)に対する明確な論拠を形成し、それを言語やビジュアルを用いて伝える能力が必要となる。人の行動につながる説得軸と共感軸の2つの軸の構造を実践の中で理解する。	情報収集と分析に基づいた課題設定をした上で企画をまとめることができ、それを企画書にまとめ、人にプレゼンすることができ、どういう企画であるかを理解してもらうことができる。	独自の視点で情報収集と分析ができ、説得力のある論理的な企画書を作成し、聴き手にとって納得感の高いプレゼンテーションができるになる。
PRO99-1-016	入門	共通	表現技法基礎	必修	1	演習	2	2Q						30	70	Adobeグラフィック系ソフトの基本スキル	デザインの基礎的なスキルとして、イラストレーター＆フォトショップの使用法を習得する。ソフトウェアのインターフェースの習得を第一の目的とするが、デザインの成果物をデジタルファブリケーションツールやポートフォリオ、プレゼンテーションの制作を通してグラフィックデザインの検討を行う。また、他者間でのデータやり取りを通じて、データ整理の重要性、制作指示の必然性を学ぶ。	【知識】コミュニケーションに利用可能なスキルとして、グラフィックデザインの基礎を学び、コンピュータを活用したデザインの基盤を作ることができる。 【態度】事前学習を含んだ定期的な課題の提出、復習のためのレビューの参加ができる。 【技能】Adobeクリエイティブソフトの基本的な操作方法を理解し、制作に活用できる。他者間でのデータのやり取りを通じ、データ整理・制作指示を行うことができる。	【知識】コミュニケーションに利用可能なスキルとして、グラフィックデザインの基礎を学び、コンピュータを活用したデザインの基盤を作ることができる。 【態度】事前学習を含んだ定期的な課題の提出ができる。 【技能】Adobeクリエイティブソフトの基本的な操作方法を理解し、制作に活用できる。
PRO99-1-017	入門	共通	造形演習Ⅰ	必修	1	演習	2	1Q						30	70	立体造形の入門スキル、木材加工の基礎演習(FABライセンスⅠ)	美しい構造美の原理を知り、自分の手で表現する演習。基本技法として木材加工の基礎を学ぶ。 FABでの基本的な機材の使用法を学び、まずは木材を使用した自己のデスクサイドキャビネットを制作し、その過程を通じて、様々な材料の特性とそれに応じた手法を学ぶ。 尚、今後のFAB使用の許可者については、造形演習1.2の2つの授業の単位修得によるライセンス習得を条件とする。	【知識】基本技法として材料や木材加工の基礎知識とFABでの基本的な機材の使用法を、十分に習得できている。 【態度】木材加工およびFABでの安全行動に関する服装や振る舞いが十分にできている。課題を提出期限までに余裕を持って提出できる。 【技能】知識を実際の制作に高い精度で生かせる。	【知識】基本技法として材料や木材加工の基礎知識とFABでの基本的な機材の使用法を、ある程度習得できている。 【態度】木材加工およびFABでの安全行動に関する服装や振る舞いがある程度できている。課題を提出期限までに提出できるように授業時間外にも制作できる。 【技能】知識を実際の制作にある程度生かせる。
PRO99-1-018	入門	共通	造形基礎	必修	1	演習	2	1Q						30	70	デザインスケッチの基本スキル	基本的スキルとして、手描きスケッチの技法 と応用表現テクニックを習得する。 デザイナーにとって、脳内でイメージされたアイデアの解像度を上げるプロセスがスケッチ描写である。そのプロセス習得によりイメージを具体化させ、より多くのアイデアを創出し、さらに他人にイメージをより早く、より正確に伝えることにも繋がる。	【知識】スケッチにおけるバースと立体感の知識を、十分に習得できている 【態度】授業中及び、事前事後学修に積極的に取組み、課題を期日までに提出することができる。 【技能】知識を整理し、スケッチに積極的に反映することができる。	【知識】スケッチにおけるバースと立体感の知識を、ある程度習得できている 【態度】授業中及び、事前事後学修に取組み、課題を期日までに提出することができる。 【技能】知識を整理し、スケッチにひとまず反映することができる。
PRO99-1-019	入門	共通	プランニングベーシック	必修	1	演習	2	2Q			40			40	20	発想とデザイン思考をベースとしたプランニング	想像力、創造力、コミュニケーション力、課題探究力を体系化し、デザイン思考、企画力を修得する。人々の生活する状況を観察しながら(観察方法も学びながら)、人々の関心を先読みし、興味を持つ視点や問題点をリサーチし、人々の関心を高め、問題解決する発想を生み出し、企画としてまとめプレゼンテーションする方法を学ぶ。	想像力、創造力、コミュニケーション力、課題探究力を体系化し、デザイン思考、企画力を修得する。	人々の関心を先読みし、企画を発想し、想像力、創造力、コミュニケーション力、課題探究力を体系化し、デザイン思考を修得し、企画を実現化し問題解決できる。プレゼンテーションすることの重要性、企画実現のためのディレクションについても理解できる。
PRO99-1-020	入門	共通	スタートアップ思考Ⅰ	必修	1	講義	2	2Q		40	30		30			スタートアップ思考とお金の理解	ファクトをベースに経済学、地政学、歴史学等、多角的な洞察から、未来の社会を考える視点を手にする。また、自身が実現したいことは何かをリサーチとテストを繰り返すことによって考える学習態度を習得する。自身の夢を実現するために、お金とどう向き合うかを考え、実践を通して学ぶ。	自身の経験のみに頼らず、二次情報(書籍等)、基礎情報(統計データ)を元に考察し、一次情報(実体験)を通して、対象となる情報の解像度を高めることができる。	企業、ビジネスモデル、テクノロジー、社会課題などのリサーチと考察をAIなどの先端ツールを活用しながら実施できる。それらの考察結果を、グループワークや対外的なプレゼンテーションによって他者に伝えることができる。
PRO99-1-026	入門	共通	表現技法応用Ⅰ	選択	1	演習	2	3Q						30	70	写真撮影・グラフィックデザイン基礎	自己の作品を美しく魅力的に記録保存することは、そのプレゼンやポートフォリオ制作において非常に重要である。近年スマホで済ませる風潮の中にあっても、あえてカメラの原理の理解から写真撮影方法までを体感することで、写真の価値と深さを学び、今後の撮影データの加工方法とそれを活かすグラフィックデザイン技法をここで修得する。	【知識】カメラの原理の理解をベースに、写真撮影から加工法まで理解できる。また、グラフィックデザインの基礎知識について理解し応用できる。 【態度】写真撮影の演習やグラフィック講義の授業に積極的に取組み、事前事後学修も含めて、課題を期日までに提出することができる。 【技能】写真撮影において自己作品を美しく魅力的に記録でき、ポートフォリオの自己紹介に使えるタイポグラフィを含めた美しい平面構成ができるようになる。	【知識】カメラの原理の理解をベースに、写真撮影から加工法まで理解できる。また、グラフィックデザインの基礎知識について理解できる。 【態度】写真撮影の演習やグラフィック講義の授業に取組み、事前事後学修も含めて、課題を期日までに提出することができる。 【技能】写真撮影において自己作品を記録でき、ポートフォリオの自己紹介に使えるタイポグラフィを含めた平面構成ができるようになる。
PRO99-1-021	入門	共通	造形演習2	必修	1	演習	2	2Q						30	70	立体造形の基礎スキル、樹脂加工塗装と金属加工の基礎演習(FABライセンス2)	美しい曲面造形の原理を知り、自分の手で表現する演習。 FABでの基本的な機材の使用法を学び、美しい三次元曲面造形の創作を通じて、基本技法として樹脂加工表面仕上げ塗装や金属加工の基礎を学ぶ。 尚、今後のFAB使用の許可者については、造形演習1.2の2つの授業の単位修得によるライセンス習得を条件とする。	【知識】造形の考え方および基本技法としての各種材料とその加工の基礎知識とFABでの基本的な機材の使用法を、十分に習得できている。 【態度】各種材料加工およびFABでの安全行動に関する服装や振る舞いが十分にできている。課題を提出期限までに余裕を持って提出できる。 【技能】知識を実際の制作に高い精度で生かせる。	【知識】造形の考え方および基本技法として各種材料とその加工の基礎知識とFABでの基本的な機材の使用法を、ある程度習得できている。 【態度】各種材料加工およびFABでの安全行動に関する服装や振る舞いがある程度できている。課題を提出期限までに提出できるように授業時間外にも制作できる。 【技能】知識を実際の制作にある程度生かせる。

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
PRO99-1-022	入門	共通	製図基礎	必修	1	演習	2	2Q						30	70	2次元製図の基本スキル	基本的スキルとして、立体を平面に脳内置換する立体把握力と正しい製図表現力を習得する。 デザイナーにとって、スケッチで創出されたアイデアの解像度を上げ、第三者や製造工程に正確に伝えるプロセスが図面化である。3DCADの学習の事前段階として、立体を平面に脳内置換する立体把握力を身に付け、より正確に伝えるための三面図表現のルールを学ぶ。	【知識】手描きによる三面図表現方法を高いレベルで修得する。 【態度】事前事後学修に取り組み、各課題やレポートとして期日までに提出することができる。 【技能】自己のデザインした立体造形を明確な定義の上で図面化できるようになる。	【知識】手描きによる三面図表現方法がある程度修得する。 【態度】事前事後学修に取り組み、各課題やレポートとして提出することができる。 【技能】自己のデザインした立体造形がある程度図面化できるようになる。
PRO99-1-027	入門	共通	ブランドマーケティング	選択	1	演習	2	3Q		30			40	30		プレゼンテーションとコミュニケーション	マーケティングとは世の中、市場と人の行動を見つめ、生活者に商品・サービスを届ける仕組みをすることである。授業では環境分析・消費者分析から戦略立案、具体的なマーケティングアクション、その1つとしてのコミュニケーション(広告や広報・PR)を学び、実践できるようにしていく。特にデジタル時代のコミュニケーションを重視する。 その中で重要なブランドを理解し、どうブランドを構築し育成していくかを理解し、実践できるようにしていく。	マーケティング、コミュニケーション、ブランドの基本理論を身に付け、実際の企画やプロジェクトで運用できるようにする。	マーケティング、コミュニケーション、ブランドの基本理論を身に付け、実際の企画やプロジェクトで運用できるようにする。独自の視点でブランド／マーケティング戦略を立案し、ユニークな具体案を企画することができる。
PRO99-1-023	入門	共通	スタートアップ思考2	必修	1	講義	2	3Q		40	30		30			スタートアップ思考とマネタイズの実践と検証	材料、テクノロジー、エネルギー、交換や交易などについて学ぶを通して、社会の構造を理解する。具体と抽象の思考を行き来するトレーニングを通して、ビジネスに必要な思考を習得する。クラウドファンディングやECサイト、対面販売などの実践とその検証を通して、アイディアを早期にテストし、修正する態度を身につける。	失敗を恐れず、仮説と検証を素早く頻繁に行い、早期発見と早期修正の姿勢の重要性を理解することができる。	サービスやプロダクトによるアウトカム(アウトプットにより得られる状態)の期待を説得力を備えて説明することができる。
PRO99-1-024	入門	共通	UI/UX1	必修	1	演習	2	4Q					30		70	UI/UXデザイン基礎	スマートフォンアプリケーションやゲーム、AR/VRでのサービスなど、幅広い分野で求められるUI(User Interface)とUX(User Experience)の重要性を理解し、その効果的な活用方法を学ぶ。 モノではなくコト思考のUXデザインのメソッドを学び、ユーザー体験のモデル化とコンセプト構築、体験設計に繋げる。	【知識】ユーザー観察からインサイトを発掘し、課題解決のUXアイデアの構築と、これを実現するUIプロトタイピングや検証といったUI/UXデザインサイクルを理解できる。 【態度】人々の行動に興味を持って観察することにより、課題の発見と解決アイデアを具現化して提示できる。 【技能】オブザベーション、カスタマージャーニー、インサイト抽出、仮説アイデア構築、プロトタイピング検証等が活用し、感性に響く提案ができる。	【知識】ユーザー観察からインサイトを発掘し、課題解決のUXアイデアの構築と、これを実現するUIプロトタイピングや検証といったUX/UIデザインサイクルを理解できる。 【態度】人々の行動に興味を持って観察することにより、課題の発見と解決アイデアを提示できる。 【技能】オブザベーション、カスタマージャーニー、インサイト抽出、仮説アイデア構築、プロトタイピング検証等が活用できる。
PRO99-1-025	入門	共通	プロダクトデザイン基礎	必修	1	演習	2	3Q		30			40	30		ユーザビリティ軸のデザイン基礎	プロダクトデザインで重要な「用」と「美」における「用」、つまり使い易さの基本について、ユニバーサルデザインの概念と人間工学知識を通じて学ぶ。「できるだけ多くの人に使い易くする」ために、健常な自分本位で考えるのではなく、自分もなり得る弱者の立場を理解することで、課題発見とその解決に取り組む。また演習においてスケッチスキルの復習にもなる。	【知識】UDの7原則の意味と活用法を理解し、人間工学的ヒューマンスケールと共に、事例を評価・分析できる。 【態度】UD調査や弱者体験などのWSIに積極的に参加して、協調性をもって課題発見と解決に取り組むことができる。さらに事前事後学修により、学内事例を超えた一般生活での課題発見と解決にも視野拡大できる。 【技能】UDの学びを活かして、使い易く美しいデザインとして応用表現できるようになる。	【知識】UDの7原則の意味と活用法を理解し、人間工学的ヒューマンスケールと共に、事例を評価できる。 【態度】UD調査や弱者体験などのWSIに積極的に参加して、協調性をもって課題発見と解決に取り組むことができる。 【技能】UDの学びを活かして、使い易いデザインとして表現できるようになる。
PRO99-1-028	入門	共通	3DCAD演習1	選択	1	演習	2	3Q						30	70	3次元CAD ソリッドワークス基礎	ソリッドワークスという3DCADソフトを用いた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。 製図演習で身に着けた立体を平面に脳内置換する立体把握力をベースにして、画面上の3次元モデリングの概念を理解する。そしてCADの様々な機能とその使い方を演習で繰り返すことにより、基礎的なモデリング手法を学ぶ	【知識】3DCADによるモデリング手法を高いレベルで理解する。 【態度】事前事後学修に取り組み、各課題やレポートとして期日までに提出することができる。 【技能】やや複雑な形状においてまで出力モデルを作成できるようになる。	【知識】3DCADによるモデリング手法がある程度理解している。 【態度】事前事後学修に取り組み、各課題やレポートとして提出することができる。 【技能】簡単な形状において出力モデルを作成できるようになる。
PRO99-1-029	入門	共通	辺境科学技術応用	選択	1	講義+演習	2	4Q	オンデマンド	70				30		辺境(Edge＝特化した周辺・尖端・先端)領域の科学技術への理解と応用思考	辺境領域の科学技術の概要を学び、社会の変革の前提を新たな視点から考察し、実現した場合のアウトカムを構想する。 辺境領域に取り組む研究者や実務者などの講義をオンデマンドで視聴すると共に関連情報(図書・作品・Web等)に関するリサーチやディスカッションなどから学習する。	辺境領域の科学技術の概要を理解し、主体的なリサーチから論拠を持って新たな視点による可能性について考察し、応用例の構想を表現することができる。	辺境領域の科学技術の概要を理解し、主体的なリサーチに基づいた考察による自分の意見をレポートとして作成することができる。
PRO99-1-030	入門	共通	デジタルファブリケーション実習	選択	1	実習	2	4Q		0			30	30	40	デジタルファブリケーション基礎	デジタルファブリケーション機器をオムニバスのに利用しながら、スピード感を持ったプロトタイピングでバリエーションの制作方法、試作を経験する。 それにより、実践的な制作において、デジタルファブリケーションというツールが制作の選択肢となることを目的とする。 また、複数出力された成果から最適なデザインの取捨選択を反復的に行うことで、自身の偏愛、興味分野の発見の一助とする。	デジタルファブリケーションツールごとの特性を理解し、それに合わせた材料選択、データ作成をおこなうことができる。	複数の成果を試作的に出力し、デザイン適正合成を評価し、取捨選択を行うことができる。
PRO99-2-033	基礎	共通	進級研究・制作2	必修	2	講義+演習	4	4Q		10	10	10	10	30	30	進級制作	2年次の集大成として、各コースの軸である「モノ／コト」起点に、コースごとの強みの掛け算による体験価値向上を目的としたデザインの実践に取り組む。全てのプロセスを一貫して行うことで、独力もしくは協力して制作を完遂するイメージを育み、それぞれの学習到達度を課題制作において示すことで、自身の現時点での到達点を理解する。	【知識】2年次の集大成として、これまでに学修した応用知識を統合して、一貫したプロセスに活用できる。 【態度】協調性をもって制作に取り組み、作品／提案に至るまで完遂できる。その価値や工夫点を分かり易く伝えることができる。 【技能】ユーザーの潜在欲求や体験価値から課題発見し、独自のコンセプトを構築。それを完成度の高い独自性あるアウトプットに具現化できる。また、実践検証から、改善することができる。	【知識】2年次の集大成として、これまでに学修した応用知識を統合して、一貫したプロセスに活用できる。 【態度】自主的に制作に取り組み、作品／提案に至るまで完遂できる。その価値や工夫点を分かり易く伝えることができる。 【技能】ユーザーの潜在欲求や体験価値から課題発見し、独自のコンセプトを構築。それを独自性あるアウトプットに具現化できる。
PRO99-2-037	基礎	共通	UI/UX2	選択	2	演習	2	1Q					30		70	UI/UXデザイン応用	UXデザインの応用として、ユーザーの体験価値を起点としたサービスやUIのデザインを提案するスキルを身に付ける。DX分野においては、利用者の体験に加えて、どのようなデータが発生、もしくは蓄積されているのかという視点も重要となる。そうした可視化されたデータをUX設計に用いることで、サービス・プロダクトを横断した設計手法を身につける。	【知識】ユーザー観察からのインサイト発掘、仮説アイデア構築、プロトタイピングによる検証といったUXデザインサイクルを理解し、実践的な課題に対する提案に活用できる。 【態度】顕在化している課題の解決に止まらず、人の行動観察によって多様な感性価値を深く理解して探究できる。 【技能】基本的なフレームワークを活用しながら顕在化していないニーズを発掘し、これを満たすUI/UXデザイン提案ができる。	【知識】ユーザー観察からのインサイト発掘、仮説アイデア構築、プロトタイピングによる検証といったUXデザインサイクルを理解し、実践的な課題に対する提案に活用できる。 【態度】人の行動観察によって多様な感性価値を深く理解して探究できる。 【技能】基本的なフレームワークを活用しながら顕在化していないニーズを発掘し、これを満たすUI/UXデザイン提案ができる。

										DPとの関連									
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
PRO99-1-031	入門	共通	専門分野別入門	選択	1	講義・演習	2	4Q						50	50	各専門分野の基礎知識と演習	【知識】インテリアの空間寸法概念、家電の機能美、モビリティの可能性といった領域別の基礎知識が十分に理解できている 【態度】授業中及び、事前事後学修に積極的に取組み、課題を期日までに提出することができる。 【技能】知識を整理し、製作物に積極的に反映することができる。	【知識】インテリアの空間寸法概念、家電の機能美、モビリティの可能性といった領域別の基礎知識がある程度理解できている 【態度】授業中及び、事前事後学修に取組み、課題を期日までに提出することができる。 【技能】知識を整理し、製作物にひとまず反映することができる。	
PRO99-1-032	入門	共通	CMF入門	選択	1	演習	2	4Q		70	30					色彩学や素材加工に関する基礎知識	あらゆるプロダクトデザインにおいて必要となる基本知識として、CMFにおける、色彩学と素材特性／加工法を学ぶ。 カラーについては、色彩を構成する色と光の基本原則から、美しい実践的構成、表現に至る基礎を学ぶ。マテリアルについては、モノ作りに役立つ様々な素材特性と加工法を学び、製品に適切な素材選定に役立てる。	【知識】CMFにおけるカラーについては、色彩を構成する色と光の基本原則から色彩の効果まで理解できる。また素材については、種類や各特性、主な加工方法の知識を修得できる。 【態度】授業中及び、事前事後学修に積極的に取組み、課題や試験を期日までに提出することができる。 【技能】カラーの基本理解の上で、実践的な色彩計画・表現ができる。また素材について、製品の適切な使用・製造方法を選択・応用できる。	【知識】CMFにおけるカラーについては、色彩の効果が理解できる。また素材については、種類や各特性、主な加工法の知識を修得できる。 【態度】授業中及び、事前事後学修に積極的に取組み、課題や試験を期日までに提出することができる。 【技能】カラーの基本理解の上で、基本的な色彩計画・表現ができる。また素材について、製品の適切な使用・製造方法を選択できる。
PRO99-2-038	基礎	共通	プレゼンテーション演習	選択	2	演習	2	1Q		30	30		40			プロジェクトマネジメントとプランニング技法	コミュニケーションがなければ、プレゼンテーションはうまれない。人は何をどのように考え、何を欲するのか、人の心理や行動に及ぼす作用を学びながら、クライアントとの豊かなコミュニケーションをプレゼンテーションに発展させる。 自身のプランを人に伝える力を強化するため、企画書作成力、プレゼン力を磨いていく。実践の場として企業に向けてプレゼンをする場も設ける。またその過程で論理的な思考を身に付けていく。	適切なリサーチが設計とそれに基づいた戦略立案から、具体的な企画を構想でき、それを論理的かつ人の心をつつ企画書を作成し、プレゼンすることができるようになる。	適切なリサーチが設計とそれに基づいた戦略立案から、具体的な企画を構想でき、それを論理的かつ人の心をつつ企画書を作成し、プレゼンすることができるようになる。それに加えて、ありきたりなプレゼンだけでなく、人の心を動かす独自のプレゼンテーションストーリーを構築することできる。
PRO99-2-034	基礎	共通	スタートアップ思考3	必修	2	演習	2	1Q		40	30		30			チーム運営	設立した会社やチームの運用を行っていく。 サービスの運用開始とともに、多様な課題に対応し、解決しながらよりよいサービスへと昇華させる必要がある。実践の中で会社やチーム運用のための知見を養いつつ、継続的なビジネス基盤を構想・実装する。 また、新たなサービスやプロダクトを構想するだけでなくECやクラウドファンディングを通じた早期の社会実装によりチーム運営経験を得ることを選択することで個々人の特性や興味関心に沿った取り組みを行う。	実際の会社やチーム運用を経験し、運用においての目標設定や課題解決に必要な要領を得ることができる。	サービスやプロダクトのアウトプットをチームにおいて定義し、アウトカムに必要な定量的な目標設定を行うことができる。
PRO33-2-001	基礎	PD	クリエイティブシンキング基礎	必修	2	演習	2	1Q						70	30	発想力のエクササイズ	デザインアイデアの質を左右する発想力の基本を身に着ける演習。 アイデア発想時において、より幅広い視点を持つことが重要であり、固定概念に縛られた視野の狭さを、様々なワークショップを通じて拡大する。人とモノとの関係性を探求することで、今後のあらゆるデザインワークのアイデア発想時に役立つメソッドを学ぶ。	【知識】固定概念でなく幅広い視点から考察するための基本知識が十分に理解できている。 【態度】授業中及び、事前事後学修に積極的に取組み、課題を期日までに提出することができる。 【技能】知識を整理して製作物に積極的に反映し、著しくユニークなアイデア発想によるデザインができる。	【知識】固定概念でなく幅広い視点から考察するための基本知識がある程度理解できている。 【態度】授業中及び、事前事後学修に取組み、課題を期日までに提出することができる。 【技能】知識を整理して製作物に反映し、ある程度ユニークなアイデア発想によるデザインができる。
PRO99-2-039	基礎	共通	3DCAD演習2	選択	2	演習	2	1Q						30	70	3次元CAD ソリッドワークス応用	ソリッドワークスという3DCADソフトを用いた3次元モデリングの応用編として、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。3DCAD演習1で修得した製図の技法をベースに、ソリッドからレンダリング描写に。そこからプリンター活用による3Dモデル製作まで展開。データを修正しつつ造形をブラッシュアップするプロセスを学ぶ。	【知識】3DCADによるサーフェス・フィーチャー手法を高いレベルで理解する。 【態度】事前事後学修に取組み、各課題やレポートとして期日までに提出することができる。 【技能】図面からレンダリング、そして3Dモデルの高精度のプリンティング出力と、その改善データを作るようになる。	【知識】3DCADによるサーフェス・フィーチャー手法をある程度理解している。 【態度】事前事後学修に取組み、各課題やレポートとして提出することができる。 【技能】図面からレンダリング、そして4Dモデルのプリンティング出力と、その修正データを作るようになる。
PRO99-2-035	基礎	共通	コンセプトメイキング	必修	2	講義	2	2Q		50			50			現代社会における芸術的アプローチの模索	現代社会における芸術の役割を、世界の動きや歴史的な文脈、様々な表現分野の関係を踏まえ学修する。さらに、多様化する様々な表現のそれぞれに潜む情報、コンテキスト、コンセプトをキーワードにしながら、表現の中心にありながらも見え隠れする表現者の意図を読み解き、多くの表現の関係性を理解し、自身の活動や創作に結びつける。	1) アートにおける文脈の理解が可能になる。 2) 芸術的发想への造詣が深まる。	1) アートにおける文脈を理解し、それを言語化できる。 2) 芸術的发想への造詣を深め自身の創作に活用できる。
PRO99-2-040	基礎	共通	プロジェクト実践演習1	選択	2	演習	2	2Q		0	40	20	40	0	0	企画を関係機関を巻き込み実社会に	芸術教育の社会実装を体現する。「企画」×「テクノロジー」×「ビジネス」の3つの視点を、クロスして社会実装課題に取り組む。企画を届けたい相手の幸せを強く描き、ForecastingとBackcastingの2つの視点から構想する方法を習得する。自身の企画を実装するために外部機関と丁寧に関係を構築する大切さを学び、人・モノ・場所・コト・時間・予算・広報の多角的な視点を備えた企画を実装する。(1)では、特に「企画構想面」に重点的に取り組む)	1) アイディアを社会実装できる解像度まで高めて、企画を構築できる。 2) 外部機関と丁寧に関係を構築できる。 3) 人・モノ・場所・コト・時間・予算・広報の多角的な視点で企画を構想できる。 4) 企画を関係機関を巻き込み実社会に	1) 実際の具体的な案件の実装を想定し、企画を届けたい対象を適切に観察できる。 2) 企画の本来の目的や課題を抽出し、可視化して、その目的や課題抽出から提案内容までのプロセスを共有し、企画提案できる。
PRO33-2-002	基礎	PD	クリエイティブシンキング応用	選択	2	演習	2	2Q						70	30	脱常識の発想法の習得	常識を超えるアイデア発想力の応用メソッドを習得する。 モノが飽和し、いわゆる問題解決だけではイノベーションが生まれにくい傾向の中、「ロジカルシンキング」とは異なる「ラテラルシンキング」に主眼を置いた新発想法「算数変換法」というオリジナルメソッドの学びとスピード発想演習により、コンペにも応募できるユニークなプロダクト提案へと帰結させる。	【知識】デザインコンペ応募の意義を理解し、新発想法「算数変換法」というオリジナルメソッドを自己の手法として活用できる。 【態度】グループワークに積極的に参画し、事前事後学修も含めて、その個人作品へのアイデア先鋭化に真摯に取り組める。 【技能】発想法を駆使して、世の中になかった常識のアイデア発想ができ、それを魅力的な商品レベルのデザインに具現化することができる。	【知識】デザインコンペ応募の意義を理解し、新発想法「算数変換法」というオリジナルメソッドを活用できる。 【態度】グループワークに参画し、事前事後学修も含めて、その個人作品へのアイデア先鋭化に取り組める。 【技能】発想法を駆使して、脱常識のアイデア発想ができ、それを商品レベルのデザインに具現化することができる。
PRO33-2-003	基礎	PD	プロダクトデザインプロジェクト1	選択	2	演習	2	2Q						50	50	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。 SONYやPanasonic、MUJI、ACTUS等の著名企業の現役デザイナーを招き、その時代に即した課題テーマ設定から、各学生が直接指導を受けながら推進するプロジェクト科目。ダイソーでは商品化にも具現化するなど先様トップへ直接プレゼンする社会実装体験も可能となる。	【知識】連携先企業のフィロソフィと、開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。先様に喜ばれるオリジナル作品を創出できる。	【知識】連携先企業の開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。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。

											DPとの関連										
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	テーマ	目的と概要	学習目標	到達目標		
PRO99-2-041	基礎	共通	マーケティング実践	選択	2	演習	2	2Q						30		40	30	プロモーションとディレクション演習	商品やサービスをターゲットに届けるプロモーションのディレクションスキルの修得を目的とし、具体的なディレクションや必要なクリエイティブの制作やコミュニケーション発信の演習と実践を行う。具体的には、「メディア表現演習Ⅰ・Ⅱ」「クロステックデザイン基礎・応用」で生み出した製品やサービスの認知の拡大や顧客への購入の動機付け、新規顧客の獲得や顧客育成の方法を実践を通じて修得する。	商品やサービスを魅力的に伝えるコミュニケーションコンセプトを策定と、新規顧客の獲得し、顧客を育成するためのプロモーション企画を立案し、実施プランに落とし込み、実践することができる。	商品やサービスを魅力的に伝えるコミュニケーションコンセプトを策定と、新規顧客の獲得し、顧客を育成するためのプロモーション企画を立案し、実施プランに落とし込み、実践することができることに加え、具体的なクリエイティブを作成することができる。
PRO99-2-042	基礎	共通	表現技法応用2	選択	2	演習	2	3Q						30	100	映像編集基礎	近年、映像メディアは様々な目的を持って制作・活用されており、デザインの分野においても、伝達手段として協力的なメディアであると言える。本演習では基盤となる映像編集ソフトの使用法を習得することと、撮影技術の獲得を目的とし、映像表現史等から映像理論を学びながら、自身の撮影に繋げる方法を演習内で実践していく。	【知識】一般的な映像論を学び、映像の進化の歴史から自作への応用可能性を検討できる。 コミュニケーションツールとしての映像を自身の目的に沿った形で制作できる。 【態度】予復習を含む定期的な課題の提出、設定されたデータフォーマット、デューレーションで映像コンテンツを制作することができる。 【技能】撮影機材の使い方、編集ソフト、アニメーション制作ソフトを駆使し、自作を撮影編集することができる。	【知識】一般的な映像論を学び、映像の進化の歴史から自作への応用可能性を検討できる。 【態度】予復習を含む定期的な課題の提出、デューレーションで映像コンテンツを制作することができる。 【技能】撮影機材の使い方、編集ソフト、アニメーション制作ソフトを駆使し、自作を撮影編集することができる。		
PRO99-2-043	基礎	共通	プロジェクト実践演習2	選択	2	演習	2	3Q					40	20	40	企画を関係機関を巻き込み実社会に向けて実施	芸術教育の社会実装を体現する。「企画」×「テクノロジー」×「ビジネス」の3つの視点を、クロスして社会実装課題に取り組む。企画を届けたい相手の幸せを強く描き、ForecastingとBackcastingの2つの視点から構想する方法を習得する。自身の企画を実装するために外部機関と丁寧に関係を構築する大切さを学び、人・モノ・場所・コト・時間・予算・広報の多角的な視点を備えた企画を実装する。(2では、「企画の実施・実行・振り返り」に重点的に取り組む)	1)実施からBackcastして、計画を遂行できる。 2)集客を意識して、広報やプロモーションを実行し、集客の目標を達成することができる。 3)関係先、お客様への丁寧な対応や実施報告や御礼を行い、良好な関係構築をすることができる。	1)企画の構想だけに留まらず、実施に向けて、人・場所・モノ・コト・時間・予算・広報の7つの視点で、シミュレーションを行い、実施計画を立案することができる。 2)計画立案に留めず、実施に向けて必要な行動を、実施、修正を繰り返しながら、継続的に行うことができる。		
PRO99-2-044	基礎	共通	ソーシャルデザイン論	選択	2	講義	2	3Q			60					20	20	社会的課題の問題発見と解決	複雑化する社会が抱えている問題を発見し、解決策となるデザインプロセスを学ぶ。国内外の課題の増大、複雑化(エネルギー制約、少子化・高齢化、地域の疲弊、自然災害、安全保障環境の変化、地球規模課題の深刻化など)している現状を「自分事」として捉え、時代に応じたデザイン手法の変化を捉えとともに、イノベーションによる課題解決からコミュニティや commons 醸成のためのデザイン的应用手法について学ぶ。	厄介な問題(Wicked Problem)を含んだ社会的問題の背景に対する想像力と、それに伴うデザインの役割の変化について理解する。さらに、社会科学、都市デザイン手法、編集行為などの視座を用いた対象についてさまざまな想像力を駆使した先駆的なデザインによるアプローチについて理解し、自らの実践に向けての参照できる状態となる。	最終的には見知らぬ土地にひとり乗り込んだときに、どのような手段、リサーチなどを駆使してその場所で活動することが可能なのか、そのアプローチや態度について理解する。
PRO33-2-004	基礎	PD	プロダクトデザインプロジェクト2	選択	2	演習	2	3Q						50	50	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。 SONYやPanasonic、MUJI、ACTUS等の著名企業の現役デザイナーを招き、その時代に即した課題テーマ設定から、各学生が直接指導を受けながら推進するプロジェクト科目。タイソーでは商品化にも具現化するなど先様トップへ直接プレゼンする社会実装体験も可能となる。	【知識】連携先企業のフィロソフィと、開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学習も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。 【技能】独自のコンセプトを立案し、各分野ならではの、魅力的な美しいデザイン作品を提案。先様に喜ばれるオリジナル作品を創出できる。	【知識】連携先企業の開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学習も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。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。		
PRO99-2-045	基礎	共通	専門分野別基礎	選択	2	講義+演習	2	3Q						50	50	ファブリックデザイン基礎、照明デザイン基礎、パッケージデザイン基礎、CMFデザイン基礎	プロダクトデザインの専門領域において、身近な出口でありながら、専任教員の専門外にあたる「ファブリック」「照明」「パッケージ」「CMF」の基礎知識を学び、専門分野別応用や卒業研究・制作に活かせるようになる基礎編の科目、バッグ等のプロダクト、「光」を軸にした器具／パッケージ／CMF起点のデザイン演習を通じて具現化手法まで学ぶ。	【知識】ミシンの使い方や縫製の基礎／照明の基本／パッケージデザイン／CMFデザインの基本知識を学び、その応用方法を理解できる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学習も含めて、各専門のプロからの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。 【技能】独自のコンセプトを立案し、各分野ならではの、魅力的な美しいデザイン作品を制作することができる。	【知識】ミシンの使い方や縫製の基礎／照明の基本／パッケージデザイン／CMFデザインの基本知識を学び、その活用方法を理解できる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学習も含めて、各専門のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】独自のコンセプトを立案し、各分野ならではの、具体的なデザイン作品を制作することができる。		
PRO99-2-046	応用	共通	プログラミング演習	選択	2	演習	2	3Q	双方向 遠隔					30	40	30	プログラミング基礎	近年、生成系AIやノーコードツールにより、ソフトウェアやウェブのプログラミング環境は劇的に変化している。 本演習では、日進月歩で変化するプログラミング環境を長期的な視野で捉え、新たな開発環境に対応していきながらデザインの目的を達成することを目指し、新たなツールを取り入れていきながら、プログラミングにおいて基盤となる文法と論理的思考力、組み立てたコードをデバック(修繕)していく力の獲得を目標に学習を行う。	プログラミングの基本文法とデータ構造の習得ができる。 プログラムにおける論理的思考を理解することができる。	対話型AIなどを利活用し、独力で自走するプログラミングを開発することができる。	
PRO99-2-036	基礎	共通	キャリアデザイン基礎	必修	2	講義	2	3Q			30	40	30			自己親照による強み・キャリア志向の確認	2年生としてキャリア活動のキックオフとして位置づける科目。まだ進路も不明確な中で、これまでの人生経験で培ってきた自己の価値観や成功体験、失敗体験を通じての現時点の自己の強み・弱みを一度自己親照してみる。そこで見えてくる未来の志向を探ると共に、人生の先輩である各専任教員のオムニバス講義で学ぶそれぞれのキャリア活動を参考にして、今後のキャリア志向の方向性を確認する	【知識】キャリア活動開始にあたり、自己親照を通じて自己の特性を把握。教員の活動を参考にして、様々な「仕事」の分野特長を理解し応用できる。 【態度】授業中及び、事前事後学習に積極的に取り組み、課題レポートを期日までに提出することができる。 【技能】自己の強みや特性を深掘りし、今後のキャリア活動の指針となる志向を確認し、活用できるようになる。	【知識】キャリア活動開始にあたり、自己親照を通じて自己の特性を把握。教員の活動を参考にして、様々な「仕事」の分野特長を理解できる。 【態度】授業中及び、事前事後学習に取り組む、課題レポートを期日までに提出することができる。 【技能】自己の強みや特性を考察し、今後のキャリア活動の指針となる志向を確認できる。		
PRO99-3-047	応用	共通	進級研究・制作3	必修	3	講義+演習	4	4Q			10	10	10	30	20	20	進級制作	3年次の集大成として、各コース各領域別ゼミにおいての設定されたテーマ課題に取り組む。自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、論理的整合性を伴ったコンセプトを制作に接続することを目指し、これまでの学習で培った調査分析力を駆使し、それぞれの学習到達度を課題制作において示すことで、自身の現時点での到達点を理解する	【知識】3年次の集大成として、これまでに学修した各デザイン分野の専門性を理解し、知識を統合して、一貫したプロセスに活用できる。 【態度】自主的に制作に取り組む、作品／提案に至るまで完遂できる。その価値や工夫点をを分かり易く伝えることができる。 【技能】テーマ課題において自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、論理的整合性を伴った新たなコンセプトを構築し、独自の魅力的な制作に具現化することができる。	【知識】3年次の集大成として、これまでに学修した各デザイン分野の専門性を理解し、知識を統合して、一貫したプロセスに活用できる。 【態度】自主的に制作に取り組む、作品／提案に至るまで完遂できる。その価値や工夫点をを分かり易く伝えることができる。 【技能】テーマ課題において自ら「問い」を立てる課題発見を起点にコンセプトを構築し、自主制作に具現化することができる。	
PRO99-3-048	基礎	共通	キャリアデザイン応用	必修	3	講義	2	1Q			30	40	30			キャリア・スキル	3年生として、自己の志向や強みを発信するためのポートフォリオ作成をスタートする科目。 これまでの取組活動や制作作品の意図や工夫点を、初めて見る第三者に対して分かり易く、魅力的に、短時間で伝えるための制作メソッドと学び、夏から本格化する就活に備えて一旦冊子にまとめる。 尚、ポートフォリオの制作は卒業まで、継続してブラッシュアップとコンテンツの追加に取組む。	【知識】ポートフォリオ作成の目的を理解し、自己作品の意図や工夫点を、初めて見る第三者に対して分かり易く、魅力的に、短時間で伝えるための制作メソッドが理解できる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学習も含めて、ブラッシュアップを繰り返しつつ、真摯に取り組める。 【技能】最低3つの作品や活動内容を、メソッドを活用して、分かり易く美しい平面構成を駆使したポートフォリオで、自己特長を表現できる。	【知識】ポートフォリオ作成の目的を理解し、自己作品の意図や工夫点を、初めて見る第三者に対して分かり易く、魅力的に、短時間で伝えるための制作メソッドが理解できる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学習も含めて、ブラッシュアップを繰り返しつつ、真摯に取り組める。 【技能】最低3つの作品や活動内容を、メソッドを活用して、分かり易くポートフォリオにまとめることができる。		

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
PRO33-3-005	応用	PD	プロダクトデザインプロジェクト3	選択	3	演習	2	1Q						50	50	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。 SONYやPanasonic、MUJI、ACTUS等の著名企業の現役デザイナーを招き、その時代に即した課題テーマ設定から、各学生が直接指導を受けながら推進するプロジェクト科目。ダイソーでは商品化にも具現化するなど先様トップへ直接プレゼンする社会実装体験も可能となる。	【知識】連携先企業のフィロソフィと、開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。先様に喜ばれるオリジナル作品を創出できる。	【知識】連携先企業の開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。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。
PRO99-3-049	応用	共通	専門分野別応用1	選択	3	演習	2	1Q						50	50	専門分野別応用演習	プロダクトデザインの専門領域において、主要な出口である「家電」「UI/UX」「インテリア」「モビリティ」「生活雑貨」の応用知識を学び、制作の演習を通じて、ポートフォリオに載せられるレベルの作品を創出する。 外部の現役デザインのプロに直接を受けながら、各領域の時代に即したテーマにおいて制作に取り組む。	【知識】現場のプロの専門性や開発の手法を学び、課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。 【技能】新たなコンセプトで商品やサービスを提案。ポートフォリオに掲載できる美しく魅力的なオリジナル作品を創出できる。	【知識】現場のプロの専門性や開発の手法を学び、課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】新たなコンセプトで商品やサービスを提案。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。
PRO99-3-050	応用	共通	分野別ゼミ1	選択	3	演習	2	1Q		30			30	40		ブランドマーケティング & コミュニケーション	商品やサービスをブランド化し育成していくことを前提に、いかに商品・サービスを生活者に届け、購入し続けてもらう仕組みをつくるかに取り組む。具体的には、各人が商品テーマを設け、その市場環境やターゲットの理解、戦略立案、具体的なマーケティング施策およびコミュニケーションのためのクリエイティブ開発等を演習していく。	プロジェクトベースの学習において、専門領域における知識と経験を積むことができ、分析→戦略→実践までの一通りの流れを理解することがでできる	プロジェクトベースの学習において、専門領域における知識と経験を積むことができ、分析→戦略→実践までの一通りの流れを理解しつつ、自身の得意分野についての成果物を作成することができる
PRO99-3-051	応用	共通	アプリケーション開発演習	選択	3	演習	2	1Q	双方向 遠隔	30			40	30		Webアプリ開発	近年、生成系AIやノーコードツールにより、ソフトウェアやウェブのプログラミング環境は劇的に変化している。 本演習では、日進月歩で変化するプログラミング環境を長期的な視野で捉え、新たな開発環境に対応していきながらデザインの目的を達成することを目指し、新たなツールを取り入れていきながら、プログラミングにおいて基盤となる文法と論理的思考力、組まれたコードをデバック(修繕)していく力の獲得を目標に学習を行う。	サーバー開発環境を構築することができる。	データベースの利活用を学習することができる。
PRO33-3-006	応用	PD	プロダクトデザインプロジェクト4	選択	3	演習	2	2Q						50	50	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。 SONYやPanasonic、MUJI、ACTUS等の著名企業の現役デザイナーを招き、その時代に即した課題テーマ設定から、各学生が直接指導を受けながら推進するプロジェクト科目。ダイソーでは商品化にも具現化するなど先様トップへ直接プレゼンする社会実装体験も可能となる。	【知識】連携先企業のフィロソフィと、開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。先様に喜ばれるオリジナル作品を創出できる。	【知識】連携先企業の開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。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
PRO99-3-052	応用	共通	専門分野別応用2	選択	3	演習	2	2Q						50	50	専門分野別応用演習	プロダクトデザインの専門領域において、主要な出口である「家電」「UI/UX」「インテリア」「家具」「モビリティ」「生活雑貨」の応用知識を学び、製作の演習を通じてポートフォリオに載せられるレベルの作品を創出する。 外部の現役デザインのプロに直接を受けながら、各領域の時代に即したテーマにおいて制作に取り組む。	【知識】現場のプロの専門性や開発の手法を学び、課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。 【技能】新たなコンセプトで商品やサービスを提案。ポートフォリオに掲載できる美しく魅力的なオリジナル作品を創出できる。	【知識】現場のプロの専門性や開発の手法を学び、課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】新たなコンセプトで商品やサービスを提案。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。
PRO99-3-053	応用	共通	分野別ゼミ2	選択	3	演習	2	2Q		30			30	40		体験拡張	近年、体験を設計することは、旧来的な物理空間とインターネットなどの仮想空間の両輪に目配せをし、その接続を考えるということが必要になっている。本演習ではインターネットテクノロジーによる技術の進歩による身体拡張の構想設計から、衣食住を交えたヴァナキュラー(土着的)なデザインによる人間生活の拡張について考えることで、デザインにおける体験設計の現在地を実践的に理解することを目的とする。	自身の知覚を基盤として、体験設計・拡張を検討し、制作することができる	自身の知覚を基盤として、他者も体験できる形で体験設計・拡張を検討し、実装することができる
PRO99-3-054	応用	共通	分野別ゼミ3	選択	3	演習	2	3Q		30			30	40		価値交換工学	人類はさまざまな形で「価値交換」を行い続けており、特に近年ではテクノロジーの急速な発展により新たな価値交換や信用の形が生まれています。「価値交換」について既存の学問の枠に囚われることなく幅広く研究することで、世界中の人々がフェアでスムーズな価値交換を行うことが可能な社会の姿について考察していきます。	価値の分析、生成、交換について自身の考察を持ち、過去モデルの分析、新モデルの考察、既存モデルの改良などの提案書を作成し、具体的に述べることができる。	価値の分析を「モノやサービスの価値を希少性やコンテキストを踏まえて定量化する技術」 価値の生成を「価値の生成 人々が作り出したモノやサービスの価値を生み出し、高める技術」 価値の交換を「価値交換を支えるプラットフォーム技術」と理解し、さまざまな価値交換モデルについてレポート及び図解により説明することができる。
PRO33-3-007	応用	PD	プロダクトデザインプロジェクト5	選択	3	演習	2	3Q						50	50	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。 SONYやPanasonic、MUJI、ACTUS等の著名企業の現役デザイナーを招き、その時代に即した課題テーマ設定から、各学生が直接指導を受けながら推進するプロジェクト科目。ダイソーでは商品化にも具現化するなど先様トップへ直接プレゼンする社会実装体験も可能となる。	【知識】連携先企業のフィロソフィと、開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に積極的に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。先様に喜ばれるオリジナル作品を創出できる。	【知識】連携先企業の開発の手法を学び、先様から提示される課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、現場のプロからの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】学生ならではの新鮮な視点やユニークな発想から、商品やサービスを提案。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。
PRO99-3-055	応用	共通	専門分野別応用3	選択	3	演習	2	3Q						50	50	専門分野別応用演習・学生作品展	プロダクトデザインの専門分野において、主要な出口である「家電」「UI/UX」「インテリア」「家具」「モビリティ」「生活雑貨」の応用知識を学び、制作の演習を通じて、ポートフォリオに載せられるレベルの作品を創出する。 また学生作品展とも連動し、卒展の練習として制作作品の展示までのプロセス経験としても取り組む。	【知識】各専門分野の今後の課題や開発の手法を学び、課題テーマについて自己の理解と応用ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、教員からの指導助言を吸収しつつ、真摯に取り組める。さらに学生作品展で、率先して計画し、協調して推進できる。 【技能】新たなコンセプトで商品やサービスを提案。ポートフォリオに掲載できる美しく魅力的なオリジナル作品を創出できる。	【知識】各専門分野の今後の課題や開発の手法を学び、課題テーマについて自己の理解ができる。 【態度】授業に参画し、事前事後学修も含めて、教員からの指導助言を吸収しつつ、取り組める。 【技能】新たなコンセプトで商品やサービスを提案。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。

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
ナンバリング	段階	コース	科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	開講 期	遠隔 授業	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
PRO99-3-056	応用	共通	ソフトウェア開発演習	選択	3	演習	2	2Q		30			40	30		ゲーミングエンジン基礎	近年、生成系AIやノーコードツールにより、ソフトウェアやウェブのプログラミング環境は劇的に変化している。 本演習では、日進月歩で変化するプログラミング環境を長期的な視野で捉え、新たな開発環境に対応していきながらデザインの目的を達成することを目指し、新たなツールを取り入れていきながら、プログラミングにおいて基礎となる文法と論理的思考力、組まれたコードをデバック(修繕)していく力の獲得を目標に学習を行う。	開発環境を構築することができる。	プラットフォームを応用し開発を行うことができる。
PRO99-4-057	発展	共通	卒業研究・制作	必修	4	演習	8	後期		10	10	10	30	20	20	卒業制作 本研究	各領域別のゼミにおいて、人間力と創造力を統合し、4年間の学修を結集した成果を研究制作する。自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、制作・研究を構築することを目標とする。ゼミでの議論や定期的なレビューを通じて研究テーマを先鋭化し、卒業後の活動基点に成り得る研究・制作作品に具現化し、卒展に至るまで磨き上げる。	【知識】4年間の学修成果を結集し、人間力と創造力を統合し、自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、制作・研究を構築することができる。 【態度】各領域別のゼミでの議論や定期的なレビューでの教員指導を通じて研究テーマを先鋭化し、ゼミメンバーと協調しつつ着実なプロセス推進ができる。 【技能】卒業後の活動基点に成り得る「後進の模範となる研究・制作作品」に具現化し、卒展に至るまで磨き上げることができる。	【知識】4年間の学修成果を結集し、人間力と創造力を統合し、自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、制作・研究を構築することができる。 【態度】各領域別のゼミでの議論や定期的なレビューでの教員指導を通じて研究テーマを先鋭化し、着実なプロセス推進ができる。 【技能】卒業後の活動基点に成り得る研究・制作作品に具現化し、卒展に至るまで磨き上げることができる。
PRO99-4-058	発展	共通	テーマ研究・制作1	必修	4	演習	2	1Q		10	10	10	30	20	20	卒業制作 プレ研究	各領域別のゼミにおいて、人間力と創造力を統合し、4年間の学修を結集した成果を研究制作する。自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、制作・研究を構築することを目標とする。 先行研究・制作のリサーチを起点とし、社会情勢・背景を考慮した上自身の研究を立ち位置を想定し、ゼミでの議論や定期的なレビューを通じて研究テーマを先鋭化していくことを目指す。	【知識】3年間の学修成果を結集し、社会背景や動向を注視し、独自の研究テーマに深く関連した知識の獲得と専門性の高度化を図ることができる。 【態度】各領域別のゼミでの議論や定期的なレビューでの教員指導を通じて課題を先鋭化し、ゼミメンバーと協調しつつ着実なプロセス推進ができる。 【技能】自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、徹底したリサーチと仮説検証により、卒業研究・制作に成り得るテーマ設定ができる。	【知識】3年間の学修成果を結集し、社会背景や動向を注視し、独自の研究テーマに関連した知識の獲得ができる。 【態度】各領域別のゼミでの議論や定期的なレビューでの教員指導を通じて課題を先鋭化し、着実なプロセス推進ができる。 【技能】卒業後の活動基点に成り得る研究・制作作品に具現化し、卒展に至るまで磨き上げることができる。
PRO99-4-059	発展	共通	テーマ研究・制作2	必修	4	演習	2	2Q		10	10	10	30	20	20	卒業制作 プレ研究	各領域別のゼミにおいて、人間力と創造力を統合し、4年間の学修を結集した成果を研究制作する。自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、制作・研究を構築することを目標とする。 計画した研究・制作方針に照らし合わせ、実践的な取り組みに向かっていく。また、ゼミでの議論や定期的なレビューを通じて研究テーマを先鋭化していくことを目指す。	【知識】3年間の学修成果を結集し、社会背景や動向を注視し、独自の研究テーマに深く関連した知識の獲得と専門性の高度化を図ることができる。 【態度】各領域別のゼミでの議論や定期的なレビューでの教員指導を通じて課題を先鋭化し、ゼミメンバーと協調しつつ着実なプロセス推進ができる。 【技能】自ら「問い」を立てる課題発見を起点に、徹底したリサーチと仮説検証により、卒業研究・制作に成り得るテーマ設定ができる	【知識】3年間の学修成果を結集し、社会背景や動向を注視し、独自の研究テーマに関連した知識の獲得ができる。 【態度】各領域別のゼミでの議論や定期的なレビューでの教員指導を通じて課題を先鋭化し、着実なプロセス推進ができる。 【技能】卒業後の活動基点に成り得る研究・制作作品に具現化し、卒展に至るまで磨き上げることができる。
PRO99-2-008	基礎	資格	絵画基礎演習	選択	2	演習	2	1Q 3Q		50				50		絵画分野の基礎を身につける。 「見る・感じる・描く・考える」	基礎的なデッサンやスケッチの技法を習得するとともに、描くという行為を現代的な視点で見つめ直す機会とすると共に、絵画表現の今日的な可能性を制作実践を通して探究する。	学生が基礎的な技術の習得に努め、自己表現としての絵画的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が絵画表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身に付けることができる。
PRO99-2-009	基礎	資格	デザイン基礎演習	選択	2	演習	2	1Q 3Q		50				50		デザイン分野の基礎「生活や社会に楽しさや優しさをもたらし、人間関係を豊かにするデザイン教育」	学校教育の視点でデザインのあり方について、講義や演習を通して考えていく。美術教育における形や色彩などの造形要素を働きや、発想や構想する力の育成、学校教育におけるデザイン教育の現状と課題などを学び、学校での授業を想定した課題制作を通して、指導方法や評価方法の工夫、授業における技法、材料や用具の特性などの知識などを身に付け、美術教育の実践的な指導力へとつなげていく。	学生が基礎的な技術の習得に努めながら、社会や生活におけるデザインのあり方を深く考察しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	デザイン表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身に付けることができる。
PRO99-2-010	基礎	資格	彫刻基礎演習	選択	2	演習	2	1Q 3Q		50				50		彫刻分野の基礎を身につける。 「彫刻・立体造形による表現の可能性を探る」	彫刻表現の基本的な要素である量や塊を意識しながら、様々な手法と思考を織り交ぜ、いくつかの課題を通して、その作業の積み重ねから表現力を高める。また、その形成されたフォルムと空間との関係性や見え方、あり方を学ぶと共に、独自の表現の可能性を探り、立体表現の魅力を知ることを目指す。	学生が、基礎的な技術の習得に努めながら、自己表現としての彫刻的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が彫刻表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身に付けることができる。
PRO99-2-011	基礎	資格	工芸基礎演習	選択	2	演習	2	1Q 3Q		50				50		工芸分野の基礎を身につける。 「型染・ある時代の文様」	学校教育において「工芸」という教科に求められる資質と能力について理解し、幅広く指導できる知識と技術を身につける。素材の基本知識や扱い方を制作を通して学び、オリジナルの図案をデザインしたうえ、型染の技法を用いてハンカチを制作する。完成させた作品を鑑賞、プレゼンテーションを行い工芸授業の開発につなげる。	学生が基礎的な技術の習得に努めながら、社会や生活における工芸品やモノのあり方を深く考察しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が工芸表現に関する基礎的な技能、知識を理解し、実際に制作することを通して体験的に技術を学び取る事ができる。さらに学校教育において幅広く工芸を指導できる知識と技術を身につけることができる。