

											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				
KUD99-1-029	入門	共通	空間演出デザイン概論1	必修	1	講義	2	1Q			50		20	30			空間演出デザイン学科概論 学科の領域を知る	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して、学科の学びの領域を理解し、かつ学科ではソーシャルデザイン＝社会課題解決のデザインを提案・実践できるようになることを目標としているので、デザインで取り組まねばならない課題についての理解を図っていく。特に、これからの時代に必要な地球環境や社会のサステナビリティー（持続可能性）に対するデザインをテーマとしての講義を受け、自らの考えを深めていく。	1.各専任教員のデザイン領域を通じて、学科デザイン領域の概要を理解し、自らの意見を的確な内容で論じることができる。 2.ソーシャルデザインにおけるサスティナビリティの意義を探求的に理解し、各デザインジャンルにおける理論や知識、実践内容を理解できる。その上でテーマに対し自分の考えで積極的にリサーチし、独自の着眼点、新しい意味をもった考察ができるようになる。	1.各専任教員のデザイン領域を通じて、学科デザイン領域の概要を理解し、自らの意見を持つことができる。 2.ソーシャルデザインにおけるサスティナビリティの意義を理解し、教員が講義する各デザインジャンルにおける理論や知識、実践内容を知り、それに対する理解をもとに自分の考えによってリサーチや考察ができるようになる。
KUD99-1-030	入門	共通	空間演出デザイン概論2	必修	1	講義	2	3Q			50		20	30			空間・ファッションデザイン概論 20世紀デザインの歩み	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。 20世紀におけるデザインの発展を主軸に、近代社会を背景として産業や文化・芸術の発展とともに、モダンデザインとして確立されながら、人の生活や社会にいかに関わってきたのかを学ぶものとする。	1.空間・ファッションデザインの20世紀における歴史や意味その背景と、現代のデザインへのつながりも体系的に理解することができる。 2.その理解を踏まえ、主体的に探究して、新しい視点や意味ある内容で論理的に考察をすることができる。	空間・ファッションデザインの20世紀における歴史の変遷や意味その背景を理解し、現代のデザインへのつながりも考えながら、自らの考察をすることができる。
KUD36-1-001	入門	SD	空間デザイン基礎1	必修	1	演習	2	2Q						30	40	30	空間デザインの導入 図学と空間設計	空間デザインとは何かを考え学ぶ。空間を単にインテリアとして捉えるのではなく、人とも、人と出来事、人と環境などの関係性を考えることから生まれる空間をつくりだし、さらにそのデザインを社会に接続して、環境や地域をよりよくしていくことをめざす領域である。 その上で、1年生では、図学の基礎から学び、自らの考えで身近な空間を設計できるようになるよう、空間デザインの基礎を学んでいく。	1.空間の様々なあり方や図学の製図法、空間設計の知識と考え方を探求的に習得し、創造的な発想や思考で人と空間の関係に新たな視点のある空間設計や模型の制作ができる。 2.作品における自身の考えを工夫ある図や言葉によって論理的に他者に意図が伝わることやプレゼンテーションすることができる。 3.授業と授業外学修に高い意欲をもって積極的に取り組み、継続性を持って制作を完成度高く積み上げることができる。	1.空間の様々なあり方や図学の製図法、空間設計の知識と考え方を習得し、自らの発想や思考で基礎的な空間設計と模型の制作ができる。 2.作品における自身の考えを図や言葉によって他者に伝えるプレゼンテーションができる。 3.授業と授業外学修に取り組み、継続性を持って制作を積み上げることができる。
KUD37-1-014	入門	FD	ファッションデザイン基礎1	必修	1	演習	2	2Q						30	40	30	ファッションデザインの導入 服飾デザインの基礎	ファッションデザインとは何かを考え学ぶ。 ファッションは、服飾だけでなく人のライフスタイル全般をデザインしていく領域であり、時代や社会とも深く関係している。その幅広いファッションを学ぶ上で、1年生の基礎では、まず服飾のデザイン理解から始め、素材を考えながら基本的なアイテムの制作ができるようになることを目指す。	1.服飾デザインの基礎的な知識と考え方を探究的に理解し、服飾技術を学んだことだけでなく主体的にさらに習得し、自らの作品としてテーマに適した独自の視点で工夫ある制作を展開することができる。 制作における自らの考えを他者によりよく伝わるかたちでプレゼンテーションすることができる。 2.授業と授業外学修に高い意欲をもって積極的に取り組み、継続性を持って制作を完成度高く積み上げることができる。	1.ファッションにおける服飾デザインの基礎的な知識と考え方や服飾技術を理解・習得し、自らの作品として展開することができる。制作における自らの考えを他者に向けてプレゼンテーションすることができる。 2.授業と授業外学修に取り組み、継続性を持って制作を積み上げることができる。
KUD36-1-002	入門	SD	空間デザイン基礎2	必修	1	演習	2	3Q						30	40	30	空間設計基礎 図学・CAD基礎	空間設計の基礎として、人と人、人とも、人と出来事の関係性を考えてつくる、商空間や住空間など基本的な枠組のある空間設計ができるようになることを目的とする。 そのために必要なスキルと考え方を学び、他者に向けて表現できるようにしていく。 表現スキルとしてCADの知識と技法を学び、デジタルによる図面制作を修得する。	1.インテリアデザインの基礎的知識や考え方を探究的に理解し、修得したスキル・表現法を応用的に用いて、テーマに対して創造性の高い発想でコンセプトをたて、エレメントとその構成の関係から新たな独自性ある空間を設計・制作することができる。 2.設計技法としてのCADをレベル高く習得し、精度の高い設計図面を作成できる。 3.授業と授業外学修に意欲高く取り組み、継続性を持って制作を完成度高く積み上げることができる。	1.空間設計におけるインテリアデザインの基礎的知識や考え方、スキル・表現法を理解・修得し、自らの考えでテーマに応じたコンセプトをたて、設計・制作に展開することができる。 2.設計技法としてのCADを習得し、自ら設計した図面を作成できる。 3.授業と授業外学修に取り組み、継続性を持って制作を積み上げることができる。
KUD37-1-015	入門	FD	ファッションデザイン基礎2	必修	1	演習	2	3Q						30	40	30	ファッションブランニング基礎 ジュエリー基礎	ファッションにおけるライフスタイル全体を学ぶ上で、ファッションに対する新しい視点による企画や、服飾以外の領域のデザインを学ぶことが必要となる。 この授業では、ファッションビジネスの基本を学びながら、ファッションブランニングの基礎をビジュアルブランディングとともに学び、かつ、ジュエリー分野の基礎的なデザインを学び、ファッションを多角的に考えられるようになることを目的とする。	1.授業主旨を踏まえ、テーマに対して独自性もった工夫のある企画ができる。それを魅力的に表したビジュアルブランディングを含むプレゼンテーションができる。 2.ジュエリーデザインの幅の広さを理解し、スキル・考え方・表現を修得して新しい意味をもち他者とのつながりを考えた作品をプレゼンテーションできるようになる。 3.ファッションの複数のアプローチを学び、意欲的に多角的なあり方を理解し、自らの考えを説明できる。	1.ファッションビジネスの基本を理解した上で、与えられたテーマに対して自らの考えで、企画(リサーチ、コンセプト、デザイン)し、基礎的なビジュアルブランディングを含むプレゼンテーションができるようになる。 2.ジュエリーデザインの幅の広さを理解し、スキル・考え方・表現を修得して他者に向けて表現できるようになる。 3.ファッションの複数のアプローチを学び、単一的でないあり方を理解できる。
KUD99-1-031	入門	共通	キャリア研究1	必修	1	講義	2	4Q			20	30	50				初年次キャリア 社会を知り、働くことを考える	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、自らを委えていく一歩とする。これらを目的とした授業。ゲストのレクチャーを聞くなど、社会で働くリアリティを意識しながら、学科のキャリアについても理解し、それを踏まえて大学での学びを充実させられるようにする。	講義やゲストのレクチャーを通じて、社会で働くということを意識すると同時に、大学での学修が社会へと続く学びであることを深く理解し、自覚をもって、学んだことに対して主体的に社会や働くことへと自分をつなぎ、大学での学びの展望も意識高くもって、自分の考えを述べることができる。グループでのワークでは、レクチャー内容や話し合いの意義をよく理解し、社会につなげた自分の考えをもって、積極的に他者とコミュニケーションすることができる。	講義やゲストのレクチャーを通じて、社会で働くということを意識すると同時に、大学での学修が社会へと続く学びであることを理解し、自覚をもって、学んだことに対して自分の考えを述べることができる。グループでのワークでは、レクチャーを理解し、自分の考えをもって、他者とコミュニケーションすることができる。
KUD99-1-032	入門	共通	ラーニングリテラシー1	必修	1	演習	2	1Q					60		20	20	大学での学びを学ぶ 修学基礎	「大学で学ぶとは」を考え、大学の学びへと自らをつなぐ接続授業である。大学での学びは高校とは違い、専門性が高く、主体性や受容性の高さが必要となる。 この授業では、大学で積極的に学ぶために、まず、どんな学び方が必要なのかを考え、体験的に学ぶ時間とする。 そのためにリサーチワークやコミュニケーションワーク、プレゼンテーションワークなどを行い、ものごとを受容しながら、考え、他者と共創することについていく。自らの考えを活かした提案などで、ワークを通じて他者の共感を得ることを学びながら、学修意欲を高めていくこととする。	授業の主旨を理解し、主体的な学修へとつないでいくことができるようになる。 学びの姿勢を生かした主体性として、積極的に自ら考えリサーチを行い、気づきをもつことができ、グループで協働して、新しい視点のあるワーク内容を高めて、論理的・魅力的なプレゼンテーションで発信することができる。	大学での学びを理解し、必要となる学びの方法を体験的に修得し、主体的な学修について理解を進めることができる。具体的には、学びの姿勢を生かした主体性として、自ら考えリサーチを行い、グループで協働してワークをまとめて、プレゼンテーションで発信することができるようになる。
KUD99-1-036	入門	共通	ラーニングリテラシー2	選択	1	演習	2	2Q				50		30		20	大学での学びを学ぶ プレゼンテーション基礎	「大学で学ぶとは」を考え、大学の学びへと自らをつなぐ接続授業である。大学での学びは高校とは違い、専門性が高く、主体性や受容性の高さが必要となる。 この授業では、大学で積極的に学ぶために、まず、どんな学び方が必要なのかを考え、体験的に学ぶ時間とする。 そのためにラーニング2ではデザインの基礎となるプレゼンテーションを中心として、リサーチやコミュニケーションワークから、観察と発見を行い、自らの考えを他者に伝えるかたちを学んでいく。普通のことや価値あるものとなるデザインの視点を得ることや、他者の共感を得ることを学びながら、学修意欲を高めていくこととする。	授業の主旨を理解し、主体的な学修へとつないでいくことができるようになる。 学びの姿勢を生かした主体性として、積極的・探究的に自ら考えリサーチを行い、他者とコミュニケーションをとり多様な意見の中で自らの考えを定める意義を理解しながら、その発想や考えを活かしたプレゼンテーションワークで、新しい視点とそれを展開した工夫ある制作を行い、他者への伝え方の方法を意味あるかたちで広げることができる。	大学での学びを理解し、必要となる学びの方法を体験的に修得し、主体的な学修について理解を進めることができる。具体的には、学びの姿勢を生かした主体性として、自ら考えリサーチを行い、他者とのコミュニケーションで意見を聞きながら、自らの発想や考えを定めて、それを活かしたプレゼンテーションワークを行い、他者への伝え方の方法を広げることができる。
KUD99-1-033	入門	共通	表現基礎PC1	必修	1	演習	2	1Q			30			30		40	ビジュアルデザイン基礎1 グラフィックアプリケーション	学科の3つの領域のひとつであるビジュアルデザイン領域の基礎として、グラフィックの導入をデザインアプリケーションであるイラストレータ・フォトショプの技術と表現手法の修得を通じて学ぶ。	1.ビジュアルデザインの基礎として、グラフィックアプリケーションのスキルと考え方を理解し、学んだスキルだけでなく、主体的にさらなる技法を修得し、精度高い制作や応用ができる。 2.修得したスキルや考え方を活かし、独自性のあるデザイン方針で、工夫ある作品を制作することができる。 3.授業と授業外学修に高い意欲をもって積極的に取り組み、継続性を持って完成度高く制作を積み上げることができる。	1.ビジュアルデザインの基礎として、グラフィックアプリケーション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。 2.修得したスキルと考え方を活かして、自らのデザイン方針をたて制作することができる。 3.授業と授業外学修に取り組み、継続性を持って制作を積み上げることができる。

										DPとの関連						テーマ	目的と概要	学習目標	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				
KUD99-1-034	入門	共通	表現基礎PC2	必修	1	演習	2	2Q		30			30		40	ビジュアルデザイン基礎2 WEBデザイン	ビジュアルデザインの基礎として、WEBデザインの概念と、コーディングスキルや表現方法を学ぶ。WEBは、学科の目標となるソーシャルデザイン＝社会課題解決のデザインにおいて、自分の考えや活動を社会に発信したり、双方向でつないだりするための重要な手段となる。そのために、まず、構築法を修得し、自分の考えをデザインで表すだけでなく、他者に向けた表現として修得することを目的とする。	1.ビジュアルデザインの基礎として、WEBデザインのスキルと考え方を理解し、学んだスキルだけでなく、主体的にさらなる技法を修得し、精度高い制作や応用ができる。 2.修得したスキルや考え方を活かし、制作物を高い独自性や工夫をもってデザインし、他者の理解を促す表現ができるようになる。 3.授業と授業外学修に高い意欲をもって積極的に取り組み、継続性を持って完成度高く制作を積み上げることができる。	1.ビジュアルデザインの基礎として、WEBデザインのスキルと考え方を修得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。それを他者に向けて表現できるようにする。 2.修得したスキルと考え方を活かし、自らのデザイン方針をたてて制作することができる。 3.授業と授業外学修に取り組み、継続性を持って制作を積み上げることができる。
KUD36-1-003	入門	SD	空間デザイン表現基礎	必修	1	演習	2	3Q					30	30	40	芸術・デザイン表現の基礎	デザインは機能的につくるだけでなく、イメージしたものをかたちにする表現力・表現技法が必要であり、それを新しい視点や精密につくる手法によって、より豊かに創造できるようになるための芸術基礎・デザイン表現を学ぶ。この授業では、スケッチ・立体造形などの芸術基礎から観察する力や発想を柔軟にする手法、技法に基づき精緻につくるデザイン表現を学んでいく。デザイン表現として、平面から立体を制作することを、実物だけでなくCAD上でも行い、空間を2次元から3次元へと組み立てる手法を学び、空間イメージを立体的に思考できるようになることを学んでいく。	1.芸術をベースにデザイン表現の基礎的スキルを学び、観察力を豊かに制作に結び付けたり、創造性のある発想でアイデアをかたちにしたり、技法を基本に独自の工夫で精密に作品をつくったり、様々な方法から集中心力をもって完成度高く造形・制作できる。 2.2次元を3次元にするデザイン表現として、CADを技法に基づき精密に製図し、かつ、自ら主体的に修得した技術も使い、考えた空間を表現力も活かし3DCGで制作できる。	1.芸術をベースにデザイン表現の基礎的スキルを学び、観察力を活かしたり、発想を柔軟にしたり、技法をもとにした精密さであったり、様々な方法から造形、制作することができる。 2.2次元を3次元にするデザイン表現として、CADを技法に基づき、課題を理解して製図し、考えた空間を3DCGで制作することができる。
KUD37-1-016	入門	FD	ファッションデザイン表現基礎	必修	1	演習	2	3Q					30	30	40	芸術・デザイン表現の基礎	デザインは機能的につくるだけでなく、イメージしたものをかたちにする表現力・表現技法が必要であり、それを新しい視点や精密につくる手法によって、より豊かに創造できるようになるための芸術基礎・デザイン表現を学ぶ。この授業では、服飾デザインをイメージから練り上げていくための表現法として、ファッションドローイング(デザイン画)の基礎からの修得と、イメージとしてのかたちを具体的に、精密なかたちにしていくパターンについての考え方を学んでいくことを目的とする。	1.芸術をベースにデザイン表現の基礎的スキルとして、イメージを魅力的にかたちにしたり、発想を柔軟にした独自性のある作品をつくることができ、技法に基づき精密につくる確かな制作思考を身につけることができる。 2.デザイン画においては服飾デザインの表現技法を修得し、高い独創性をもって表現ができる。 3.パターンにおいては基本的な考え方と技法を理解し、体型や人体の運動など理解を深めて的確に製図ができる。	1.芸術をベースにデザイン表現の基礎的スキルとして、イメージをかたちにしたり、発想を柔軟にした作品をつくることができ(デザイン画)、技法に基づき精密につくる制作思考(パターン)を身につけることができる。 2.デザイン画においては服飾デザインの表現技法を習得し、自らの表現でデザイン画を制作できる。 3.パターンニングにおいては基本的な考え方と技法を理解し、原型から基礎的なパターンが制作できる。
KUD99-1-035	入門	共通	進級研究・制作1	必修	1	講義・演習	2	4Q		30	20	10	10	10	20	ソーシャルデザイン基礎1 ローカルデザイン	ソーシャルデザイン＝社会課題解決のデザインを踏まえて、これからの社会をデザインすることを目標とする学科の学びを、基礎から段階的にソーシャルデザイン科目の枠組みで習得していく。その第一歩として、地域をより活性化していくローカルデザインをテーマとし、講義では京都の歴史的な姿や新しい文化についての知見とまちの調査法を学び、演習ではリサーチワークを主体とした京都ガイドマップ(京都観察発見)の制作を行う授業とする。身近な京都を新たな観点でリサーチワークにより再発見し、他者に伝えるガイドマップをグループのコラボレーション(協働)によって制作することを学ぶ。	ソーシャルデザインにおけるローカルデザインをテーマとして、講義で京都の知見やまちの調査法について学び、それを活かしてリサーチ考察提案では、理解を深めた探究的な制作ができる。京都リサーチでは地域の魅力発見に主体的・積極的に探究的・論理的なリサーチ・分析ができ、それを活かした独自性や斬新さがあり、社会での展開に期待を感じる提案ができる。就活導入のポートフォリオシートも理解し質が高くデザインできる。	ソーシャルデザインにおけるローカルデザイン(地域活性化)をテーマとして、講義で京都の知見やまちの調査法について学び、それを活かしてリサーチ考察提案の制作と、京都リサーチで地域の魅力発見に取り組み、グループによる協働で考えて、発見を具体化したマップをデザイン・制作することができ、他者に向けたかたちでプレゼンテーションできる。
KUD99-2-039	基礎	共通	キャリア研究2	選択	2	講義	2	夏期集中	双方向 遠隔	20	30	50				2年次キャリア 専門キャリア研究・就活導入	2回生のキャリア研究では、専門のキャリア研究と就活導入を行っていく。キャリアを人生の組み立てと考えると、大学で充実した学びをすることに始まり、ファーストキャリアの探究やライフスタイルなども踏まえ、社会で働くことを考えられるようにしていきたい。 2年次では専門にフォーカスしながら、学科のキャリアを学び、さまざまなレクチャーを受けて視野を広げ、狭義のデザインにとどまらず、専門を広くとらえて、どのような企業への進路が可能なのかを理解し、自ら企画課題にも取り組み、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ってい。	学科の専門的な進路や仕事に触れ、デザインを学んだことで社会での役割に広がりがあることを知り、自分の進路について考える基盤をもちながら積極的に意識を高め、キャリアの観点から社会で必要となる企画立案について、課題発見の探究的で論理的なリサーチ・分析ができ、それを活かした独自性や斬新さがあり、社会での展開に期待を感じる提案ができる。就活導入のポートフォリオシートも理解し質が高くデザインできる。	学科の専門的な進路や仕事に触れ、デザインを学んだことで社会での役割に広がりがあることを知り、自分の進路について考える基盤をもちながら意識を高め、キャリアの観点から社会で必要となる企画立案について、課題発見のリサーチ・分析ができ、提案を導くことができる。就活導入のポートフォリオシートも理解し作成できる。
KUD36-2-004	基礎	SD	空間デザイン基礎4	必修	2	演習	2	1Q					30	40	30	空間設計実践	空間デザインは、人、モノ、出来事と空間の関係を考えてデザインしていくことが必要であり、単にお店や施設ができるのではなく、体験やコミュニケーションを生む状況をデザインして社会につないでいくことができる領域である。そういったことを踏まえて、この授業では空間計画・設計の手法や構想法を学びながら、ランドスケープの表現やアートのスペースとしてのギャラリー設計を通じて、様々な条件を踏まえた上で空間設計が自分の考えでより高度にできるようになることを学ぶ。	1.授業の主旨を理解し、空間設計に必要な計画・設計の知識・考え方を理解し、主体的なリサーチによってさらに探究的に修得できる。 2.様々な条件を踏まえた上で、自らの発想を生かしたコンセプトをたて、対象とするものの理解が進むような新しい価値をもった、的確で独自性のある空間が構想・設計できる。	1.授業の主旨を理解し、空間設計に必要な計画・設計の知識・考え方を習得し、様々な条件を踏まえた上で、自らの発想を生かしてコンセプトをたて、それを具現化する空間が構想・設計できる。
KUD37-2-017	基礎	FD	ファッションデザイン基礎4	必修	2	演習	2	1Q					30	40	30	ファッションデザイン実践	ファッション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) ファッションは、服飾だけでなく人のライフスタイル全般をデザインしていく領域であり、時代や社会とも深く関係しています。その幅広いファッションを学ぶ上で、2年生の基礎では立体裁断のテクニックの習得とコンセプトワークとともに基本的なアイテムの制作ができることを目指す。	1.授業の主旨を理解し、ファッションデザインに必要な多角的スキル・考え方を的確に理解・修得することができる。 2.制作メソッドである立体裁断を修得し、十分正確に制作することができる。 3.修得したスキルや考え方を活かし、正確なプロセスで、独自性を生かしたコンセプトから高い魅力をもったファッション作品を制作できる。	1.授業の主旨を理解し、ファッションデザインに必要な多角的スキル・考え方を理解・修得することができる。 2.制作メソッドである立体裁断を修得し、適切に制作することができる。 3.修得したスキルや考え方を活かし、自らコンセプトをつくり、ファッション作品を制作することができる。
KUD36-2-005	基礎	SD	空間デザイン基礎5	必修	2	演習	2	3Q					30	40	30	空間設計総合【コース進級制作】	空間設計の到達点として、計画学やCAD、図学、模型表現などの支援スキルを総合してコース進級制作を行う。 人、もの、出来事と空間の関係を総合的に考えて空間を設計し、快適な住まいの空間としてだけでなく、それを起点に地域に開かれた場、社会につながる場としての住まいを設計していくことを目的とする。プライベートとパブリックの関係を再構築しながら、住宅の新しいあり方をプログラムから構想していく。	1.地域をよりよくするデザインや住居計画の知識を探究的に理解し、空間の設定をつくるプログラムを新しい視点で説得力のあるものとして構築できる。 2.これまでに修得した空間設計の基礎的能力を高度に応用し、与えられた条件を踏まえて、プログラムを工夫あるかたちで空間に展開し、住宅の他者への開きかたを新しい価値のあるものとし、社会につなぐ積極的な意識を持って、独自性の高い構想・設計ができる。	1.地域をよりよくするデザインや住居計画の知識、空間の設定をつくるプログラムの考え方を理解・修得できる。 2.これまでに習得した空間設計の基礎的能力を応用し、与えられた条件を踏まえて、自らの発想を生かして、空間を社会につなぐ意識を持ち、的確で独自性のある空間を構想・設計できる。
KUD37-2-018	基礎	FD	ファッションデザイン基礎5	必修	2	演習	2	3Q					30	40	30	ファッションデザイン総合【コース進級制作】	ファッション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コース進級制作として行う。 ファッションはライフスタイル全般をデザインしていく領域であるので、ただ服をつくるのではなく、これからの社会で必要となるものを考え、そのコンセプトをもとにデザインに展開していくことが求められる。 1回生、2回生前期授業内容を踏まえた上で応用として、リサーチ・テーマ設定・デザイン展開までを実制作に落とし込むと同時に、ルックブックという形でまとめる。	1.社会につなぐデザインを考え、新しい視点のコンセプトに展開することができ。 2.これまでに修得したファッションの基礎的能力を高度に応用し、探究的にリサーチし、独自性の高いコンセプトから、精度が高く工夫と魅力のある作品を、高いレベルで進級に値する制作をすることができる。	社会をよりよくするデザインの観点をもちながら、これまでに修得したファッションの基礎的能力を的確に応用し、リサーチから独自のコンセプトをたて、進級に値する作品を制作することができる。

											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				
KUD36-2-006	基礎	SD	SD表現演習1	選択	2	演習	2	1Q			20				30	50	空間表現・技法基礎 (木工)	空間・ビジュアル・ソーシャルデザインの3領域を横断して学ぶ本コースにおける表現技術を伴う分野を、空間デザイン表現演習の授業(第1クォーターから第3クォーター)で集中的に密度高く学んでいく。空間領域とビジュアル領域において、メディアや道具・家具などそれぞれ独自のメソッドはもちつつも、総合的にはソーシャルデザインへと応用されていく多面的な学びとして位置付けられる。 空間領域では生活道具・家具などの制作を、木工を通じて修得する。ハンドメイドで素材やものを大切に使い消費と廃棄のサイクルを問い直すなど社会課題につながることを理解し、学んでいく。	社会課題に取り組んだり、社会をデザインで豊かにするためには、さまざまなスキルと考え方が必要である。 1.そのために、空間表現【木工】のスキルと考え方を修得し、深く理解して正確な家具製図ができ、思考力をもって作業手順などを応用しながら、精度ある実制作ができる。 2.工房での安全配慮や正しい機材や道具の扱い、清掃など必要な行動が積極的に意識高くできる。	社会課題に取り組んだり、社会をデザインで豊かにするためには、さまざまなスキルと考え方が必要である。 1.そのために、空間表現【木工】のスキルと考え方を習得し、家具製図と身近な道具などの実制作に展開することができる。 2.実制作に伴う工房での作業の安全配慮など必要な行動が的確に行える。
KUD37-2-019	基礎	FD	FD表現演習1	選択	2	演習	2	1Q						30	30	40	ファッション表現拡張 (コンセプチュアル・ローカル)	ファッション・ビジュアル・ソーシャルデザインの3領域を横断して学ぶ本コースにおける表現技術・表現拡張を伴う分野をファッションデザイン表現演習の授業で集中的に密度高く学んでいく。それらは、ソーシャルデザインへと応用されていくものと理解して学んでいく必要がある。 この授業ではファッションの専門技術のみならず、表現を拡張して、デザインを展開することを学ぶ。ものを精巧につくるのでなく、考え方をつくるコンセプチュアルや伝統文化を現代社会につなぐデザインで、ファッション領域の応用力を高めることを修得する。	社会課題を考えたり、社会をデザインで豊かにするために、ファッション領域の表現拡張分野で、考え方、リサーチ力、デザイン力を修得し、自らの作品に展開することができる。 1.伝統文化の課題を理解しながら、現代社会につなぐデザインとして、積極性ある高いリサーチ力と工夫したデザインで完成度高く制作できる。 2.コンセプチュアルなデザインとして、マテリアルを探究し既存の考え方を刷新する、独自性が高く新しい観点のあるデザインをつくることができる。	社会課題を考えたり、社会をデザインで豊かにするために、ファッション領域の表現拡張分野(伝統文化・コンセプチュアル)で、考え方、リサーチ力、デザイン力を修得し、自らの作品に展開することができる。
KUD36-2-007	基礎	SD	SD表現演習2	選択	2	演習	2	2Q						20	30	50	SDビジュアルデザイン表現1 (写真・映像)	空間・ビジュアル・ソーシャルデザインの3領域を横断して学ぶ本コースにおける表現技術を伴う分野を、空間デザイン表現演習の授業で集中的に密度高く学んでいく。空間領域とビジュアル領域において、メディアや道具・家具などそれぞれ独自のメソッドはもちつつも、総合的にはソーシャルデザインへと応用されていく多面的な学びとして位置付けられる。 ビジュアル領域では、第2クォーターに写真、第3クォーターにブックデザイン(編集・製本・グラフィック)それぞれスキルと表現法を基礎的に学ぶ。それらの表現手法を用いてソーシャルデザインが必要とする、他者とのコミュニケーションを独自のデザインや構成で展開できる実力を養成する。	授業の主旨を理解し、写真・映像の知識や制作スキル・表現の基礎的な方法を主体的に技術・考え方を深めて習得し、写真・映像が持つ独自の可能性を的確に捉えて、新しい視点や独自性が表された質の高い作品を制作することができる。 写真・映像のもつメディアとしての力を踏まえ、他者とのコミュニケーションとしてのディレクションを考えた新しい視点やより社会性のある高度な作品制作をすることができる。	ビジュアルデザイン領域を学びそれらが社会に通じていることを理解しながら、写真・映像の知識や制作スキル・表現の基礎的な方法を習得し、写真・映像が持つ独自の可能性を考えて、自らの作品を制作することができる。
KUD37-2-020	基礎	FD	FD表現演習2	選択	2	演習	2	2Q						20	30	50	FDビジュアルデザイン表現(ブックデザイン・シルク)	ファッション・ビジュアル・ソーシャルデザインの3領域を横断して学ぶ本コースにおける表現技術・表現拡張を伴う分野をファッションデザイン表現演習の授業で集中的に密度高く学んでいく。それらは、ソーシャルデザインへと応用されていくものと理解して学んでいく必要がある。 この授業では、ビジュアル領域のブックデザインとシルク印刷のスキルと表現法を基礎的に学ぶ。シルクではファッションアイテムへの展開を行い、ブックでは他者とのコミュニケーションを独自のデザインや構成で展開できる実力を養成する。	社会につながる観点をもちながら、ビジュアル領域の表現スキルと概念を修得し、自らの作品に展開することができる。 1.シルクスクリーンの考え方と基礎知識を修得し、自分の視点と工夫のあるデザインを考え、テキスタイルへの応用としての確に魅力ある実制作ができる。 2.ブックデザインの考え方と必要なアプリケーション(InDesign)の基礎知識を取得し、与えられたテーマに対して、新しい視点や独自性のあるポートフォリオを完成度高く制作できる。	社会につながる観点をもちながら、ビジュアル領域(ブックデザインとシルク)の表現スキルと概念を修得し、自らの作品に展開することができる。
KUD37-2-021	基礎	FD	ファッションデザイン造形演習1	選択	2	演習	2	1Q			20				30	50	ファッション表現・ジュエリーデザイン基礎	社会につながるライフスタイル全般をデザインするファッションにおいて、ジュエリーのデザインも主要な分野として修得する。ジュエリーデザインは欧米の歴史的な貴金属によるものから、20世紀終盤に展開されたコンテンポラリージュエリーまで多様な幅がある。ジュエリー分野ではこの多様な幅を学んでいく。その中で、この授業では貴金属を主素材とした基礎的なジュエリーの考え方、技法、表現力を修得する。	社会につながるライフスタイル領域の一面をなす分野として、ジュエリーデザインの知識、基礎的な表現メソッド(デザイン画・設計図)と技法(金属加工・鋳造)、デザイン概念を習得し、独自性の高いデザイン画やシルクの高い技術をもって、新しい視点のある自らの作品に展開し、高い完成度で仕上げ、その制作の目的やプロセスを密度高くまとめ考察することができる。	社会につながるライフスタイル領域の一面をなす分野として、ジュエリーデザインの知識、基礎的な表現メソッド(デザイン画・設計図)と技法(金属加工・鋳造)、デザイン概念を習得し、自らの作品に展開し、その制作の目的やプロセスをまとめ考察することができる。
KUD36-2-008	基礎	SD	SD表現演習3	選択	2	演習	2	3Q						30	30	40	SDビジュアルデザイン表現2 (ブックデザイン)	空間・ビジュアル・ソーシャルデザインの3領域を横断して学ぶ本コースにおける表現技術を伴う分野を、空間デザイン表現演習の授業で集中的に密度高く学んでいく。空間領域とビジュアル領域において、メディアや道具・家具などそれぞれ独自のメソッドはもちつつも、総合的にはソーシャルデザインへと応用されていく多面的な学びとして位置付けられる。 ビジュアル領域では、第2クォーターに写真、第3クォーターにブックデザイン(編集・製本・グラフィック)それぞれスキルと表現法を基礎的に学ぶ。それらの表現手法を用いてソーシャルデザインが必要とする、他者とのコミュニケーションを独自のデザインや構成で展開できる実力を養成する。	ビジュアルデザイン領域の制作スキル・表現の基礎的な方法を学修し、制作物(ブックデザイン)そのもののもつメディアとしての力を踏まえ、コミュニケーションデザイン能力を向上させることができる。 1.ブックデザインの考え方と必要なアプリケーション(InDesign)の基礎知識を高度に取得し、社会につながる課題テーマに対して、それを他者に伝えるための独自性や新しい視点と魅力あるデザインでブックを編集・制作し、正確な技法で製本することができる。	この授業を通して、ビジュアルデザイン領域の制作スキル・表現の基礎的な方法を学修し、それらが社会に通じていることを理解しながら、それぞれのジャンルが持つ独自の可能性を追求できる基礎的な力を修得することができる。 制作物(ブックデザイン)そのもののもつメディアとしての力を踏まえ、コミュニケーションデザイン能力を向上させることができる。
KUD37-2-022	基礎	FD	FD表現演習3	選択	2	演習	2	3Q						30	30	40	ファッション表現・技法応用 (コース進級制作運動・パターンと縫製技術)	ファッション・ビジュアル・ソーシャルデザインの3領域を横断して学ぶ本コースにおける表現技術・表現拡張を伴う分野をファッションデザイン表現演習の授業で集中的に密度高く学んでいく。それらは、ソーシャルデザインへと応用されていくものと理解して学んでいく必要がある。 この授業では、ファッション領域において、コース進級制作と運動し、応用的なファッションデザインを制作するための表現テクニック(縫製技術)と考え方を学んでいく。	社会につながる観点をもちながら、ファッションデザインの応用的な制作を実践する進級制作において、表現テクニックと概念を高度に習得し制作に展開することができる。 1.CADにおけるパターン製図を高度に修得し、複数のアイテムに対し正確なパターンメイキングができる。 2.進級制作に活かすために、パターンからの部分縫いの技法を高度に修得し、自分で正確に制作することができる。 3.主体的に技法修得につとめ、統合された服への展開をイメージしながら、部分を考える以上の応用ができるようになる。	社会につながる観点をもちながら、ファッションデザインの応用的な制作ができるように、表現テクニックと概念を習得し、制作に展開することができる。
KUD37-2-023	基礎	FD	ファッションデザイン造形演習2	選択	2	演習	2	3Q						30	30	40	ファッション表現・ジュエリーデザイン応用	社会につながるライフスタイル全般をデザインするファッションにおいて、ジュエリーのデザインも主要な分野として修得する。ジュエリー基礎1で学んだ表現技法や考え方を生かし、新しい技法も加えながら、自らコンセプトを定めて、応用としてのジュエリーをデザイン・制作することを目的とする。	社会的な観点をもちながら、ジュエリーデザインの応用的な制作(異素材とジュエリーの組み合わせ)ができるように、知識、表現テクニック、デザイン概念を習得し、独創的で高度な技術水準をもったデザイン画や制作物が創造できる。 積極的・探究的なリサーチと独自のコンセプトから横断することによって新しさが可能となったレベル高い作品を完成度高く制作できる。制作ノートなどで、考えをデザイン画での表現や社会性・独自性をもって言語化してまとめ、他者に伝えることができる。	社会につながる観点をもちながら、ジュエリーデザインの応用的な制作(異素材とジュエリーの組み合わせ)ができるように、知識、表現テクニック、デザイン概念を習得し、リサーチと独自のコンセプトからの作品を制作することができる。制作ノートなどで、考えをデザイン画での表現や言語化してまとめ、他者に伝えることができる。

											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				
KUD99-2-037	基礎	共通	空間演出基礎1	必修	2	演習	2	2Q				40	40	20			ソーシャルデザイン基礎2 地域の課題解決のためのリサーチ & デザイン提案	ソーシャルデザイン＝社会課題解決のデザインを前提に、これからの社会をデザインすることを目標とする学科の学びを、基礎から段階的にソーシャルデザイン科目の枠組みで習得していく。社会や地球環境のサステナビリティを考えた時、地産地消や自然との共存、地域のコミュニティの活性化など、地域で取り組む意義のあることは多い。それを踏まえて、社会課題解決のデザインを地域にフォーカスして、おみやげという他者へ地域の魅力や特色を伝えるツールを使い「わがまちおみやげプロジェクト」と題して、フィールドリサーチからデザイン提案していくことを目的とする。	1.地域の課題と魅力を積極的なフィールドワーク・文献リサーチで新たな視点と論理的な根拠をもって見出し、解決としての「おみやげ」を独自性と地域の魅力を伝える説得力をもって提案できる。 2.グループでの話し合いを通じて制作内容を高め、他者に理解される論理性をもったデザイン・実制作を完成度高く仕上げられる。	地域の課題と魅力をフィールドワーク・文献リサーチで見出し、解決の提案としての「おみやげ」を、グループでの話し合いを通じて、他者に向けてデザイン・実制作することができる。
KUD99-2-040	基礎	共通	空間演出基礎2	選択	2	演習	2	3Q				40	40	20			ソーシャルデザイン基礎3 エキシビションデザイン 対外発表	社会の課題解決のデザインを前提に、これからの社会をデザインすることを目標とし、基礎から段階的にソーシャルデザインを学んでいく。この授業では、2回生3Qにおいて3年につなぐ学びとして、社会へと発信していくための手法であるエキシビションデザインをコラボレーションで実践することを学び、かつ自らを社会へつなぐためのキャリアの時間を含めていく。エキシビションでは、多様性など社会へとつながるテーマから、展示物とその展示空間の企画・制作をしていく。そして、他の授業制作物も含めて、学年展として成果を対外的に発表する。	社会に向けての発信のためのエキシビションデザインの手法を学び、コラボレーションで積極的にリーダーなどチームでの役割を引き受けて責任をもって活動し、展覧会の企画・制作ができる。 エキシビションでは、多様性など社会性あるテーマでの展示物制作を独自性や新しい観点で質高く行い、他者の見方に対して工夫した空間のプレゼンテーションを企画・制作し、かつ、学年展として対外的発表ができる。キャリア課題を、進路を考え主体的に探究して深めて、制作できる。	社会課題解決のデザインを前提に、社会に向けての発信のためのエキシビションデザインの手法を学び、コラボレーションで役割をもって、企画・制作ができる。 エキシビションでは、多様性など社会へとつながるテーマで展示物の制作と空間のプレゼンテーションを企画・制作し、かつ、他の授業の作品も加えて、学年展として対外的発表ができる。キャリアの課題を自らの社会接続のために制作できる。
KUD99-2-038	基礎	共通	進級研究・制作2	必修	2	講義・演習	4	4Q			20	30	10	20	10	10	ソーシャルデザイン基礎4 デザインマネジメント サステナビリティ	社会の課題解決は、現在は企業もミッションとして掲げる時代でありビジネスの場面でも重要性が高まっている。 それを踏まえて、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として、ブランディングを含めたサービスデザインを学ぶ。授業は、講義とメソッドと演習から構成されており、講義ではデザインマネジメント論でマーケティングなどビジネス観点を学び、演習ではサービスデザインとして、サステナビリティをテーマとした企画を行い、その具体化としてメソッドで、企画提案したブランドのWEB構築のためのUI/UXの考え方を修得する。総合してデザインマネジメントの基本を学ぶことを目的とする。	授業の主旨を理解し、講義ではデザインマネジメント論を学んで、事業プロセス全体でデザインを考えることの意味を理解し、メソッドではUI/UXを含むWEBディレクションを主体的に技術・思考習得し、演習ではサステナビリティをテーマとしたサービスデザインの企画として、社会課題やユーザー分析の探究的リサーチから独自性と体験のプログラムの新たな価値がある提案をし、WEBを含めた他者の理解を促すプレゼンテーションができる。	社会の課題解決はビジネスの場面でも重要であることを背景に、講義ではマーケティングなどデザインマネジメント論を基礎的に理解し、メソッドではUI/UXを含むWEBディレクションを習得し、演習としてサステナビリティをテーマとしたサービスデザインの企画を、社会課題やユーザー分析のリサーチから独自に発想を生かして提案し、他者に向けて理解されるようWEBを含めたプレゼンテーションができる。
KUD99-3-046	基礎	共通	キャリア研究3	選択	3	講義	2	2Q			20	30	50				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、社会での就活や企業状況などを学び、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。ビジネス上で広く必要となるマーケティングの知識も学んで、企業での仕事理解にもつなげ、進路方針を一定の幅をもって決め、就活始動とする。	これまでの学修や自らの活動を踏まえて、進路の方針を決め、インターンに主体的・積極的にエントリーできる。 進路方針を考え、インターン先を考えるために企業研究を進路に考えて行うことができる。 就活に必要な方向性を十分踏まえて、他者の理解を促すポートフォリオを実践的に完成度高く制作することができる。	これまでの学修や自らの活動を踏まえて、進路の方針を決め、インターンにエントリーできる。 進路方針を考え、インターン先を考えるために企業研究を課題にそって行うことができる。 就活に必要なポートフォリオを実践的に制作することができる。
KUD36-3-009	応用	SD	空間デザイン応用演習1	選択	3	演習	2	1Q					50	30	20		ソーシャルデザイン 生活プロダクト・展示	社会の課題・解決における解決の提案法に重心を置き、サステナビリティをテーマとした生活プロダクトをデザインすることを目的とする。リサーチを重視して、これからの社会で必要なものを身近な課題から考えていく。サステナビリティをテーマとして、2回生でサービス、3回生でプロダクトをデザインし、ソフトとハードの双方から新たな発想ができるようにしていく。成果物を展示して、成果を社会発信していく。	1.社会の課題を踏まえながら、空間デザインの応用領域として、解決に取り組む意義深いデザインを展開することができる。 2.課題に対する解決を独自性かつ新しい価値をもって、社会への波及が期待できる提案ができ、課題そのものを見いだすために、社会と自分の関係を見直しながら、目的をもって主体的で探究的なりサーチを行うことができる。 3.その上で新たな価値をもった完成度高いデザインを、社会に発信し他者の理解を得るための論理的で工夫のあるプレゼンテーション（発表や展示など）を行うことができる。	社会の課題を踏まえながら、空間デザインの応用領域（生活プロダクト）として、解決に取り組むデザインとそれを社会に発信し他者の理解を得るためのプレゼンテーション（発表や展示など）を展開することができる。
KUD36-3-010	応用	SD	空間デザイン応用演習2	選択	3	演習	2	1Q					50	30	20		ソーシャルデザイン ブランディング	デザインマネジメントの上級編として、ソーシャルデザイン分野のブランディングを修得する。 マーケティング手法を学び、ブランディングの考え方から、それを具体的なターゲットに展開していく方法を修得して、既存のビジネス（店舗など）をリブランディングで価値向上をしていく。 社会で必要とされ意味あるものを生み出すことに寄与できるように学んでいく。	地域社会の活性化など、ブランディングによって社会に貢献することを上位の目的として、マーケティングの基礎やブランド構築のための方法論を理解し、独自性と新たな価値をもち、戦略思考をもった説得力のあるブランドデザインを企画・制作することができる。そのために必要なリサーチ・分析・思考・批評力・制作力を主体的かつ探究的に獲得し、社会に発信できるプレゼンテーション力をもった完成度の高い企画書を制作することができる。	地域社会の活性化など、ブランディングによって社会に貢献することを上位の目的として、マーケティングの基礎やブランド構築のための方法論を理解し、新たな価値をもったブランドデザインを企画・制作することができる。そのために必要なリサーチ・分析・思考・制作力を獲得し、社会に発信できるプレゼンテーション力をもった企画書を制作することができる。
KUD37-3-024	応用	FD	ファッションデザイン応用演習1	選択	3	演習	2	1Q					50	30	20		社会の課題解決のためのデザイン1 (ブランドデザイン・企画)	ファッションデザイン領域の応用や可能性を探索しつつ、社会の課題に取り組むデザインを実践する。 これまでの授業を統合し、ブランド制作を行う。サステナビリティをテーマにファッションの環境問題や素材などについてリサーチし、自分のテーマを発見して、独自のブランドを企画・制作する。サステナビリティをテーマとして、2回生でサービス、3回生でファッションプロダクト・商品をデザインし、ソフトとハードの双方から新たな発想ができるようにしていく。 この授業では、ブランドの企画をたてていく。	1.ブランドデザインによって社会課題の解決をめざすために、ブランディングの考え方と方法論を理解し、課題に対する解決を独自性と新たな価値をもって、社会への波及が期待できる企画提案・制作ができる。 2.課題を見出すために、社会と自分の関係を見つめ直し、リサーチやフィールドワークを主体的かつ探求的に行い、新しい視点のある発見ができる。 3.成果を社会に発信し他者の共感を得るためにブランドを体現した工夫あるプレゼンテーション（発表や展示など）ができる。	ファッションデザインの応用や可能性の探究として、ブランドデザインによる社会課題の解決をめざすために、ブランディングの考え方と方法論を理解し、課題に対する解決をリサーチをもとにした発見からデザイン企画・制作ができる。それを社会に向けて発信（展覧会など）し、他者の共感を得ることができる。
KUD37-3-025	応用	FD	ファッションデザイン応用演習2	選択	3	演習	2	1Q					50	30	20		社会の課題解決のためのデザイン2 (ブランドデザイン・制作)	ファッションデザイン領域の応用や可能性を探索しつつ、社会の課題に取り組むデザインを実践する。 これまでの授業を統合し、ブランド制作を行う。サステナビリティをテーマにファッションの環境問題や素材などについてリサーチし、自分のテーマを発見して、独自のブランドを企画・制作する。サステナビリティをテーマとして、2回生でサービス、3回生でファッションプロダクト・商品をデザインし、ソフトとハードの双方から新たな発想ができるようにしていく。 この授業では、ブランドの企画にそった制作を行っていく。	1.ブランドデザインによって社会課題の解決をめざすために、ブランディングの考え方と方法論を理解し、課題に対する解決を独自性と新たな価値をもって、社会への波及が期待できるデザイン・制作ができる。 2.解決のデザインとして、素材に合わせた新たなアプローチを開発するなど工夫をして新しい価値のある制作ができる。 3.成果を社会に発信し他者の共感を得るためにブランドを体現した工夫あるプレゼンテーション（発表や展示など）ができる。	ファッションデザインの応用や可能性の探究として、ブランドデザインによる社会課題の解決をめざすために、ブランディングの考え方と方法論を理解し、課題に対する解決をリサーチをもとにした発見からデザイン・制作ができる。それを社会に向けて発信（展覧会など）し、他者の共感を得ることができる。
KUD99-3-047	応用	共通	空間演出企画演習	選択	3	演習	2	1Q				30	40	30			社会実装授業・企画 ソーシャルデザイン/キャリア	プラネタリー・バウンダリー（地球の限界）を踏まえた社会をつくる上で、市民も受動的な消費者としてでなく、社会と双方向になり、よりよい暮らしの価値を生み、社会を形成していくことが必要となる。デザイナーはそのためのものづくりやしみづくりをしていかなければならない。社会実装授業では、経済的価値の獲得の難しさや学ぶことも要件であるが、ソーシャルデザイン＝社会課題解決デザインにおける、ローカリティやサステナビリティなどへの貢献を基盤としつつ、それを市民と価値共有することを目的とする。それを起点としては社会実装授業の準備段階として、リサーチ・エスキスから企画までを行う。第1クォーターの学科合同授業として、インターン準備のキャリアレクチャーを合わせて行う。	1.各ジャンル（ファッション・ディスプレイ・ソーシャルイベント）に必要な知識や考え方を理解し、探究的なりサーチをもとに分析から新しい視点のあるテーマをたて、課題解決となる工夫と説得力のある提案の企画ができる。 2.グループでの話し合いで積極的に協力でき、企画内容を高め、他者に共感される企画・構想ができる。 3.企業研究、インターンエントリーなどを意識高く主体的に行い、進路方針・インターンシップにつなげることができる。	1.社会課題解決のデザインを基点に、社会を市民とともにつくり上げることの重要性を理解し、社会実装を連携する企業や自治体の要望を踏まえ、リサーチを行いテーマをたて、新しい価値をもったコラボレーションによる企画・構想ができる。 2.自分を社会につなげるキャリア実践として、進路方針を考え、インターンに関する準備（企業研究・エントリー）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				
KUD99-3-048	応用	共通	空間演出1	選択	3	演習	2	2Q			30	40	30			社会実装授業 制作・社会発信・価値共有 ソーシャルデザイン(ファッション)	社会実装授業では、経済的価値の獲得の難しさを学ぶことも要件であるが、ソーシャルデザイン＝社会課題解決デザインにおける、ローカリティやサステナビリティなどへの貢献を基盤としつつ、それを市民と価値共有することを目的とする。 この授業では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・ブランドを制作。クラスのコラボレーションで企画・制作・運営を協働していく。 SOUSOUとの連携を行い、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なことを学び、社会へと発信し、市民とその価値を共有していく。	1.社会課題の解決をめざすために、ローカルブランドデザインの知識と考え方を理解し、課題に対する解決を独自性とブランド分析による社会での共感が期待できる提案として制作ができる。 2.解決のデザインとして、ブランド性を高めるデザインを工夫して質の高い価値ある制作ができる。 3.コラボレーションによる企画・制作・運営・市民価値共有を積極的に行い、SHOPを活性化する実践ができる。	社会課題解決のデザインを基点に、社会を市民とともににつくり上げることの重要性を踏まえて、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・市民価値共有を実践できる総合的なクリエイション力が習得できる。
KUD99-3-049	応用	共通	空間演出2	選択	3	演習	2	2Q			30	40	30			社会実装授業 制作・社会発信・価値共有 ソーシャルデザイン(ディスプレイ)	社会実装授業では、経済的価値の獲得の難しさを学ぶことも要件であるが、ソーシャルデザイン＝社会課題解決デザインにおける、ローカリティやサステナビリティなどへの貢献を基盤としつつ、それを市民と価値共有することを目的とする。 この授業では企業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。クラスのコラボレーションで企画・制作・運営を協働していく。 クライアントから提示されるテーマをもとにデザインを行うが、日常への新たな視点をもとに、消費刺激に偏らない、大切にしたいと思えるものづくりやサステナビリティを主眼に実践していく。展示・販売で社会発信を行い、デザインによる新しい価値を市民と共有していく。	1.社会課題の解決をめざすために、ディスプレイデザインの知識と考え方を理解し、課題に対する解決を、独自性と新たな価値をもち、社会での共感が期待できる作品や空間として制作ができる。 2.公共空間での実践を踏まえ、他者の意見を取り入れ、テーマを高める工夫をして質の高い作品や空間をつくることができる。 3.グループにおける話し合いを通じて、積極的に企画・制作内容を高め、運営・市民共有も主体的・協働的に実践できる。	社会課題解決のデザインを基点に、社会を市民とともににつくり上げることの重要性を踏まえて、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・市民価値共有を実践できる総合的なクリエイション力が習得できる。
KUD99-3-050	応用	共通	空間演出3	選択	3	演習	2	2Q			30	40	30			社会実装授業 制作・社会発信・価値共有 ソーシャルデザイン(ソーシャルイベント)	社会実装授業では、ソーシャルデザイン＝社会課題解決デザインにおける、ローカリティやサステナビリティなどへの貢献を基盤としつつ、それを市民と価値共有することを目的とする。 この授業では社会の課題解決デザインを実践するために、地域の自治体と連携し、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、社会課題を踏まえ、必要とされ、かつ魅力ある活動を創造し、それを市民と価値共有していく。	1.社会課題の解決をめざすために、ソーシャルイベントの知識と考え方を理解し、課題に対する解決を、独自性と新たな価値をもち、社会での共感が期待できるイベントや空間として制作ができる。 2.フィールドワークやリサーチを探究的に行い、新しい視点で地域の魅力や課題を発見し、企画につなぐことができる。 3.グループにおける話し合いを通じて、積極的に企画・制作内容を高め、運営・市民共有も協働的に実践できる。	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・市民価値共有を実践できる総合的なクリエイション力が習得できる。
KUD99-3-051	応用	共通	空間デザイン応用演習3	選択	3	演習	2	3Q		20			30	40		アドヴァンスドデザイン(リサーチ研究とプレゼンテーション)	環境課題や社会課題を踏まえることを前提としながら、未来志向で社会を考えるために、デザインで可能となることを研究する。人と自然が対等になるためにはどんなことを知り、何を読み取り、どのように関係すればいいのか、多様な国の人がともにくらす社会をめざす上で、わたしたちのもつバイアスは何か、それを乗り越えるためのアクションとはいかなるものか、そういった未来社会を新しい世界として組み立てていくための構想を、リサーチを重視して行う。AIやアプリやDNA解析など技術を活用しながらアウトプットの探究も実施する。	1.社会課題や環境課題を踏まえた未来の社会デザインをめざすために、新しいソーシャルデザインの知見を得て、独自の視点と意義をもったアクティビティや制作の実践ができる。 2.自らのテーマについて探求的かつ批評性をもってリサーチし、デザインすべきものについて新しい観点で目的と手法を研究できる。 3.成果を質高くプレゼンテーションし、未来社会デザインに対して他者に新たな像や関係性を提供することができる。	社会課題や環境課題を踏まえた未来の社会デザインを志向しながら、新しいソーシャルデザインの知見を得て、自らのテーマをリサーチから発見し、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。
KUD36-3-011	応用	SD	空間デザイン応用演習4	選択	3	演習	2	3Q		20			30	40		社会デザインのためのリサーチ&プランニング(空間企画)	デザインは現在、ものづくりの役割から、社会や文化、工学、ビジネスなどを横断しながら新たな価値を再創造する役割を担う方法として理解されるようになってきた。 この授業では、そういったデザインの新たな役割を背景に、空間デザインにおいて、社会あるいはクライアントがそもそも何を欲しているのかを、さまざまな文脈からリサーチで発見し、「何のために」という目的そのものをデザインする。その目的にもとづいて実際に必要な新しい空間を企画・設計していく。	1.授業の主旨や知識理解を踏まえ、探究的に目的発見のリサーチを行い、複数の条件を満たし、十分な根拠をもって、既存の考えを超えるような企画プログラムが設定でき、目的に対して整合性が高く、独自性を持った空間として企画設計ができる。この一連のリサーチ&プランニングを社会を変える新たな価値として提案できる。 2.上記の内容を論理的かつ他者理解を促すことのできる説得力のある質の高い企画書としてまとめることができる。	「いかに」空間をデザインするだけでなく、「何のために」デザインするのか、という目的創造を重視し、新しいソーシャルデザインやマネジメントメソッドなどの知識を理解し、リサーチ&プランニングとして、社会に必要なテーマをたて、それを新たな意味を持った空間へと具体化(企画・設計)することができる。 このプロセスとアウトプットを他者の理解が得られる企画書にまとめることができる。
KUD99-3-052	応用	共通	ファッションデザイン応用演習3	選択	3	演習	2	3Q		20			30	40		アドヴァンスドデザイン (伝統工芸・マテリアル探究)	ファッションのアドヴァンスト(上級編)としてジュエリーを含むライフスタイル領域において、伝統的素材や自然素材などの探求を行い、社会課題や環境課題を前提としながら、サステナビリティを実現する未来の社会をつくるデザインとして、新たな価値をもったデザインがどのようにできるか探究していく。伝統工芸はジュエリー観点からヨーロッパでもコンテンポラリー分野で新たな視点のデザインが生まれている。海外情報なども共有して、マテリアル探究から生まれるデザインを試みることをとする。	授業の主旨を理解して、未来の社会をつくるデザインとして、ジュエリーを含むライフスタイル領域においてマテリアルの既存のあり方を超えるような可能性を見出し、伝統工芸や新しいヨーロッパの工芸の知見を得て、それらを現代のデザインで再構築し、社会への波及が期待できる新しい価値をもった解決のデザインに積極的に完成度高く取り組むことができる。その成果を他者の理解を促す質の高いプレゼンテーション(発表・発信)ができる。	社会の課題を前提としながら、未来の社会をつくるデザインとして、ファッションの応用領域(ジュエリーを含むライフスタイル領域)においてマテリアルの可能性を探究しつつ、伝統工芸や新しいヨーロッパの工芸の知見を得て、それらを現代のデザインで再構築し、新しい価値をもった解決のデザインに取り組むことができる。その成果を他者に理解されるかたちでプレゼンテーション(発表・発信)できる。
KUD37-3-026	応用	FD	ファッションデザイン応用演習4	選択	3	演習	2	3Q		20			30	40		社会接続デザイン(企画・プロモーション/展示・ショー)	サステナビリティをテーマに環境問題などを課題に取り組んだ、前期ブランド制作を社会へプレゼンテーションするために、展覧会あるいはファッションショーを実施する。プロジェクトのマネジメントの知識を理解して企画・制作・運営・広報を行い、コレクションの見せ方だけでなく、テーマの社会への価値共有も考え、企画・プロモーションの実践を学ぶ。	1.自らのサステナビリティ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発信するためのプレゼンテーションを独自性があり既存のプログラム以上のものとして企画・制作ができる。 2.プロジェクトのマネジメントの知識を理解して他者と主体的・積極的に協働してテーマをより高めて、社会へ価値共有するための展覧会やショー、そのプロモーションも含め新しい価値のある企画・制作をして社会性を高くもって運営をすることができる。	自らのサステナビリティ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発信するためのプレゼンテーションを企画・制作し、プロジェクトのマネジメントの知識を理解して他者と協働してテーマを社会へ価値共有するために展覧会あるいはショーとして、プロモーションも含め企画・制作・運営することができる。
KUD99-3-045	応用	共通	進級研究・制作3	必修	3	講義+演習	4	4Q		10	10	20	20	20	20	ソーシャルデザイン トライアル卒制 ソーシャルインベーション	ソーシャルデザイン＝社会課題解決を前提に、これからの社会デザインをめざす本学科の卒業制作へと接続する科目として「トライアル卒制」と位置付け、人や自然環境も含めた共創的な社会をめざし、新しい視点で社会を変革していくために、何をすべきかという問題提起からデザインして、自らおこすアクションを提案・実践することを目的とする。 授業は、講義・メソッド・演習で構成され、講義科目「ソーシャルインベーション論」で、社会における新しい動向の知見を学際的に学び、それらの未来や課題を理解しながら、メソッドでデザインリサーチの手法を修得し、演習において自ら動いて社会に赴き、潜在的なものも含めて課題を発見し、それに対するアクションを提案・実践することをプロジェクトとして取り組んでいくものとする。	授業の主旨を踏まえ、現代社会の様々な学際的知見を理解しながら、自ら地域や企業などに赴き、デザインリサーチの手法を活かして、潜在的な着眼点を見出して、目の前の課題だけでなくより上位の社会変革にむきつような課題を設定し、それに対する的確で独自性のあるアクションを積極的に提案・実践することができる。そのプロジェクトを独自の研究として、高い論理性をもって、他者の共感が得られるようプレゼンテーションできる。	社会の課題解決から新しい未来社会をデザインしていくために、現代社会の様々な学際的知見を理解して、自ら地域や企業などに赴き、デザインリサーチの手法を活かしながら、取り組むべき課題を発見して、それに対するアクションを提案・実践することができる。そのプロジェクトを独自の研究として他者の理解が得られるようプレゼンテーションすることができる。
KUD36-4-012	発展	SD	空間デザイン研究1	選択	4	演習	2	1Q		20			50	30		卒業制作・ソーシャル課題探究1 テーマ研究 進路決定のための活動	卒業制作では、ソーシャルデザイン＝社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインを探究することを目指すとしている。 この授業では、各自の卒業制作にむけてのテーマ研究を行っていく。これまで学んできたことを生かして、社会にとって意義ある構想となるよう、フィールドワークやリサーチから取り組むべき課題を発見し、社会を変える一歩となる自分のテーマを定めしっかりと研究していく。プレゼンとディスカッションをしながら内容の精度を上げていき、審査での発表につなげていく。 進路において重要な時期であり、テーマ研究と並行して、内定獲得のための就職における最大限の活動と進学準備を行っていく。	卒業制作としての主旨を踏まえ、社会にとって意義ある構想となるよう、積極的・探究的なリサーチやフィールドワークから目の前の課題だけでなく、俯瞰的に捉えてより上位の社会変革にむきつような課題を発見し、独自性の高いテーマを設定して研究できる。共有とディスカッションをしながら内容の精度を上げ、審査用の論理的で他者に共感される質の高いプレゼンテーションを作成できる。 内定獲得への最大限の努力と卒制を両立できる。	卒業制作として社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインをめざして、社会にとって意義ある構想となるよう、リサーチやフィールドワークから取り組むべき課題を発見し、社会を変える一歩となる自分のテーマを設定して研究することができる。共有とディスカッションをしながら内容の精度を上げて、審査用の他者に理解されるプレゼンテーションを作成できる。 内定獲得への最大限の努力とテーマ研究を両立することができる。

										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				
KUD37-4-027	発展	FD	ファッションデザイン研究1	選択	4	演習	2	1Q		20			50	30		卒業制作・ソーシャル課題探究 テーマ研究 進路決定のための活動	卒業制作では、ソーシャルデザイン＝社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインを探究することを目指すとしている。 この授業では、各自の卒業制作にむけてのテーマ研究を行っていく。これまで学んできたことを生かして、社会にとって意義ある構想となるよう、フィールドワークや文献研究から取り組むべき課題を発見し、社会を変える一歩となる自分のテーマを定めしっかりと研究していく。プレゼンとディスカッションをしながら内容の精度を上げていき、審査での発表につなげていく。 進路において重要な時期であり、テーマ研究と並行して、内定獲得のための就職における最大限の活動と進学準備を行っていく。	卒業制作としての主旨を踏まえ、社会にとって意義ある構想となるよう、積極的・探究的なリサーチやフィールドワークから目の前の課題だけでなく、俯瞰的に捉えてより上位の社会変革にむすびつくような課題を発見し、独自性の高いテーマを設定して研究できる。共有とディスカッションをしながら内容の精度を上げ、審査用の論理的で他者に共感される質の高いプレゼンテーションを作成できる。 内定獲得への最大限の努力と卒制を両立できる。	卒業制作として社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインをめざして、社会にとって意義ある構想となるよう、リサーチやフィールドワークから取り組むべき課題を発見し、社会を変える一歩となる自分のテーマを設定して研究することができる。共有とディスカッションをしながら内容の精度を上げて、審査用の他者に理解されるプレゼンテーションを作成できる。 内定獲得への最大限の努力とテーマ研究を両立することができる。
KUD36-4-013	発展	SD	空間デザイン研究2	選択	4	演習	2	2Q		20			50	30		卒業制作・テーマ研究と解決提案の探究 進路決定のための活動	卒業制作では、ソーシャルデザイン＝社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインを探究することを目指すとしている。 この授業では、各自の卒業制作にむけてのテーマ研究と課題解決の提案構想を行っていく。1Qで発見した課題から設計した自分のテーマをより深くリサーチし、社会の多角的な文脈に結び付ける研究を行い、デザインの文脈も理解して、社会を変える意義ある独自の解決提案として構想する。提案のための実験や試作などを行いながら、プレゼンとディスカッションをして精度を上げていき、審査での発表につなげる。 進路において、卒制研究と並行して、内定獲得のための就職における最大限の活動と進学方針決定を行う。	卒業制作としての主旨を踏まえ、発見した課題から設定したテーマを積極的・探究的にリサーチし、社会の多角的な文脈に批評的な視点で接続する研究を行い、それを社会的な意義があり創造性や新たな価値をもった社会を変えうる独自性の高い解決提案として構想・制作着手できる。実験や試作などで内容を高め、審査用の論理的で他者に共感される質の高いプレゼンテーションを作成できる。 内定獲得への最大限の努力と卒制を両立できる。	卒業制作として社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインをめざして、発見した課題から設定した自らのテーマをより深くリサーチし、社会の文脈に接続する研究を行い、それを社会的な意義があり創造性や新たな価値をもった解決提案として構想・制作着手することができる。提案のための実験や試作などを行いながら、内容の精度をあげて審査の発表につなげられる。 内定獲得への最大限の努力と卒制を両立することができる。
KUD37-4-028	発展	FD	ファッションデザイン研究2	選択	4	演習	2	2Q		20			50	30		卒業制作・テーマ研究と解決提案の探究 進路決定のための活動	卒業制作では、ソーシャルデザイン＝社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインを探究することを目指すとしている。 この授業では、各自の卒業制作にむけてのテーマ研究と課題解決の提案構想を行っていく。1Qで発見した課題から設計したテーマをより深くリサーチし、社会の多角的な文脈に結び付ける研究を行い、デザインの文脈も理解して、社会を変える意義ある独自の解決提案として構想する。提案のための試作や企画などを行いながら、プレゼンとディスカッションをして精度を上げていき、審査での発表につなげる。 進路において、卒制研究と並行して、内定獲得のための就職における最大限の活動と進学方針決定を行う。	卒業制作としての主旨を踏まえ、発見した課題から設定したテーマを積極的・探究的にリサーチし、社会の多角的な文脈に批評的な視点で接続する研究を行い、それを社会的な意義があり創造性や新たな価値をもった社会を変革しえる独自性の高い解決提案として構想・制作着手できる。試作や企画などで内容を高め、審査用の論理的で他者に共感される質の高いプレゼンテーションを作成できる。 内定獲得への最大限の努力と卒制を両立できる。	卒業制作として社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインをめざして、発見した課題から設定した自らのテーマをより深くリサーチし、社会の文脈に接続する研究を行い、それを社会的な意義があり創造性や新たな価値をもった解決提案として構想・制作着手することができる。提案のための試作や企画などを行いながら、内容の精度をあげて審査の発表につなげられる。 内定獲得への最大限の努力と卒制を両立することができる。
KUD99-4-055	応用	共通	空間演出総合研究1	選択	4	演習	2	1Q				30	50	20		卒業制作・統合1 テーマ研究・審査とコース授業	ソーシャルデザイン＝社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインを探究する卒業制作においては、地域・環境・文化などに変革をもたらし、多様な人々を共創に導き、新しい社会のしくみを創出していくことを目標とする。そのために、これまで学んできたことを生かして、課題解決のための意義あるテーマを発見し、社会を変える独自の提案を新しい価値をもって創造していく必要がある。この授業では卒制の研究段階として、何を課題とするかを十分にリサーチし、意義あるテーマを設定することを目的とする。毎月テーマ研究に関わるプレゼンテーション・審査を実施し、2Qでのテーマ決定に結び付ける。それを支援するコース授業を行い、ゼミを超えた共有やディスカッションを行う。	卒業制作としての主旨を踏まえ、そのために地域や環境、文化などを、新たな視点や批評性をもって積極的に解像度の高いリサーチを行い、目の前の課題だけでなく、俯瞰的に捉えてより上位の社会変革にむすびつくような課題を発見して、意義ある独自性の高いテーマを設定し、具体化可能なかたちで研究ができる。 リサーチ分析から、論理的かつ批評的にテーマ・ステートメント・研究内容をまとめて、継続的向上性をもって審査やコース授業で質の高いプレゼンテーションができる。	卒業制作では、新しい未来社会のデザインを探究するために必要となる課題解決の取り組みをし、デザインで新たな価値の提案をしていく。 そのために、地域や環境、文化などを、新たな視点をもったリサーチを行い、取り組むべき課題を発見し、意義あるテーマを設定し、具体化可能なかたちで研究ができる。 リサーチを分析して、論理的にテーマ・ステートメント・研究内容をまとめて、審査やコース授業でプレゼンテーションすることができる。
KUD99-4-053	応用	共通	空間演出総合研究2	必修	4	演習	2	2Q				30	50	20		卒業制作・統合2 テーマ研究と提案構想・審査とコース授業	ソーシャルデザイン＝社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインを探究する卒業制作においては、地域・環境・文化などに変革をもたらし、多様な人々を共創に導き、新しい社会のしくみを創出していくことを目標とする。そのために、これまで学んできたことを生かして、課題解決のための意義あるテーマを発見し、社会を変える独自の提案を新しい価値をもって創造していく必要がある。 この授業では卒制の研究段階として、1Qでリサーチを行い設定した意義あるテーマから、それを具体的に解決提案に展開して構想・制作着手することを研究する。毎月のテーマ研究に関わるプレゼンテーション・審査を実施し、制作着手まで進める。 それを支援するコース授業を行い、ゼミを超えた共有やディスカッションを行う。	卒業制作の主旨を踏まえ、未来社会のデザインに必要な課題を発見し、設定した自らのテーマをさらに積極的・探究的にリサーチして、社会の多角的な文脈に接続する研究を行い、それを社会的な意義があり創造性や新たな価値をもった社会を変えうる独自性の高い解決提案として構想・制作着手できる。 リサーチ分析から、論理的かつ批評的にテーマ・ステートメント・研究内容をまとめ、他者の意見を聞き継続的向上性をもって、審査やコース授業で質の高いプレゼンテーションができる。	卒業制作としての主旨を踏まえ、そのために、地域や環境、文化などを対象として課題発見し、そこから設定した自らのテーマをより深くリサーチして、社会の文脈に接続する研究を行い、それを社会的な意義があり創造性や新たな価値をもった解決提案として構想・制作着手できる。 リサーチを分析して、論理的にテーマ・ステートメント・研究内容をまとめて、他者の意見を踏まえて研究を進め、審査やコース授業でプレゼンテーションすることができる。
KUD99-4-054	応用	共通	卒業研究・制作	必修	4	演習	8	後期		10	10	20	10	30	20	卒業制作・統合4	社会課題解決を前提に、新しい未来社会のデザインを探究する卒業制作においては、地域・環境・文化などに変革をもたらし、多様な人々を共創に導き、新しい社会のしくみを創出していくことを目標とする。そのために、これまで学んできたことを生かして、課題解決のための意義あるテーマを発見し、社会を変える独自の提案を新しい価値をもって創造していく必要がある。 卒制の制作研究では、決定したテーマに従い、制作コンセプトを展開して、独自の新しい価値をもった実制作・プロジェクト活動を行い、完成度高く仕上げていく。他者評価も行い、社会共創・社会発信へとつなげていく。 授業では、毎月の制作研究に関わるプレゼンテーション・審査を実施し、12月の最終審査に完成させる。かつ、それを支援するゼミ授業と自らの制作研究活動で構成される。	卒業制作の主旨を踏まえ、未来社会のデザインに必要な課題発見をし、自らのテーマから社会を変える解決提案を創造していくために、論理的かつ俯瞰的にみて多角的な文脈に応える制作コンセプトを展開し、独自の新しい価値をもち、社会のあり方を刷新するような実制作・プロジェクト活動を、完成度高く仕上げることができる。他者評価を行い、社会共創へとつなげながら、意味あるかたちで他者理解を促す社会発信ができる。審査では、他者の意見を聞き、継続的な向上をもって質高くプレゼンできる。	卒業制作の主旨を踏まえ、未来社会のデザインに必要な課題発見をし、自らのテーマから社会を変える解決提案を創造していく必要がある。そのために制作コンセプトを展開して、意義ある独自の新しい価値をもった実制作・プロジェクト活動を行い、完成することができる。他者評価を行い、社会共創へとつなげながら、意味あるかたちで社会発信(展示)できる。審査では、他者の意見を聞き、着実なプレゼンを行うことができる。
KUD99-2-041	基礎	資格	絵画基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		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。
KUD99-2-042	基礎	資格	彫刻基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		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。

										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				
KUD99-2-043	基礎	資格	工芸基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		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。
KUD99-2-044	基礎	資格	デザイン基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50		デザイン分野の基礎を身につける。 「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。	学生が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。