

		ファッション系	クリエイション系	総合系	★ 卒業必修授業
		【デザイン・制作職】 ワールド/オンワード/椋山/ワコール/コムデギャルソン/田崎/BEAMS/45rpm 【総合職】 HPフランス/トコモロ-ランド 【服飾系販売職】 ヨウシヤマ/モト/イッセイミヤケ/エントユーザー/BeBe 【独立系】 ファッションデザイナー/ナー/スタイリスト	【デザイン・制作職】 吉忠マネキン/文化出版局/VMD職/ハルス 【企画・総合職】 PA Communication/アパレルウェア	【総合職・販売】 生活文化関連/フェリシモ/グンゼ/東急ハンズ/NPO/山城工芸/ 【進学・起業】 大学院・専門学校/セントラルセントマーチン	社会実装授業 社会で成果・評価を伴う授業 社会実践授業 社会での発信・提案を行う授業
		ファッションデザイン・ジュエリーデザイン パターン・ジュエリーメイキング・ブランディング	グラフィック・シルク印刷・アート表現 商品デザイン・コンセプトチュアルデザイン	ソーシャルデザイン・企画・活動 ファッションビジネス・ローカルデザイン・産学連携	
4 回生	後期	卒業研究・制作★ / 空間演出研究★ / FD/JDデザイン研究Ⅱ・Ⅳ (ゼミ・キャリア)			キャリア(就職活動・進学)
	前期	空間演出卒業研究 / FD/JDデザイン研究Ⅰ・Ⅲ (ゼミ・キャリア) / 空間演出デザイン研究			キャリア(就職活動・進学)
3 回生	後期	Social design (統合領域) ファッション演習Ⅱ(上級講座)	FD・JD演習Ⅳ (アドヴァンストデザイン)	FD・JD演習Ⅱ (産学・社会実装) 空間演出デザインⅡ・キャリア (ファッションショー・社会)	Logic 空間演出デザイン論Ⅱ(現代) キャリア研究Ⅳ (受験準備)
	前期	FD・JD演習Ⅲ (ブランド・社会) FD・JD演習Ⅰ (ブランド・社会) ファッション演習Ⅰ(上級講座)	空間演出デザインⅠ ①ディスプレイ②ファッション③フィールドワーク (社会実装)	空間演出デザインⅣ (マネジメント) Management 総合デザイン演習 (社会実装)	空間演出デザイン論Ⅰ(ソーシャル) インターン キャリア研究Ⅲ (進路・企業研究)
2 回生	後期	FD基礎ⅤAB★ (進級制作) FD造形基礎ⅡAB (表現・技法2)	空間演出デザイン基礎Ⅲ①展示②ファッション (社会実践) ファッション基礎Ⅲ(テキスタイル)	FD表現演習Ⅱ (商品デザイン)	インターン
	前期	FD基礎ⅣAB★ (デザイン) FD造形基礎ⅠAB (表現・技法1)	FD造形基礎Ⅲ (立体造形表現) ファッション基礎Ⅱ(テキスタイル)	FD表現演習Ⅰ (コンセプトチュアル) 空間演出デザイン基礎Ⅱ (ソーシャル2・社会実践)	空間演出デザイン概論Ⅲ(デザイン) キャリア研究Ⅱ (プロ研究)
1 回生	後期	FD基礎Ⅱ★ (JD基本制作1)	コンピュータ基礎演習(ADOBE) デザイン表現基礎★		空間演出デザイン概論Ⅱ(FD) キャリア研究Ⅰ (ロールモデル研究)
	前期	FD基礎Ⅰ★ (FD基本制作1) ファッション基礎Ⅰ★ (基礎知識)	design+skill	空間演出デザイン基礎Ⅰ (ソーシャル1)★	空間演出デザイン概論Ⅰ(SD) ラーニングリテラシー★

人材育成目標 (学科)	
空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が何を必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。	

創造力				人間力			
世界を深く観察し、未知のものへと挑んでいくことを通じて、新たなことを発見する。その発見を応用し、社会の潜在的な課題を見だし積極的に取り組むことができる。	現実のものを深く調査・分析し、そこから多様な意味のある関係を構築することができる。また、既存の意味を疑い、これまであり得なかった関係性や価値をつくりあげることができる。課題と解決の双方に、新たな視点で取り組むことができる。	概念を生み出していく過程において見出せる独自のことばやイメージをもつことができ、それを現実のかたちにもつづけることができる。また、社会的な条件のもとで新たな意味をもつ計画をたて、現実化するすることができる。	他者に伝えるために、発見した価値や関係性をことばとイメージをもって現実のかたちとしていくことができる。課題に対する解決策として、より魅力的なものを提示することができる。	デザインを提案するだけでなく、自らの意志を持って、動くことができ、社会の課題を解決へと向けていくための提案を発信し実践することができる。	積み上げていくことによって、より大きな目標に到達できることを自覚し、向上心を持って課題を乗り越えていくことができる。	他者を知り、また自己を知りながら、ものごとを的確に理解し、かつ伝え、世界を広げていくことができる。また、さまざまな人と相互に協調し、社会の中で関係を構築することができる。	

科目名	授業種別	履修学年・学期					単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力				
		1	2	3	4	前期	必修	選択														
ファッション系	ファッション基礎 I	講義	1	2	3	4	前期	2	ファッション基礎知識	服飾デザインの基礎知識と制作法を学ぶ。	服飾デザインの知識・制作法を修得し、自らの制作に生かすことができる。	20	40	0	30	60	0	30	60	0		
	ファッションデザイン基礎 I	演習	1	2	3	4	前期	2	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。	0	20	40	20	40	0	40	80	0		
	ファッションデザイン基礎 II	演習	1	2	3	4	後期	2	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・表現を習得し、他者に向けて表現できるようになる。	30	60	0	30	60	20	40	20	40	0	
	ファッションデザイン基礎 IVA/B	演習		2	3	4	前期	2	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。(リサーチ・ドローイング・制作/対象研究・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。	0	40	80	30	60	0	20	40	10	20	
	ファッションデザイン基礎 VA/B	演習		2	3	4	後期	2	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。	40	80	0	30	60	10	20	0	20	40	
	ファッション造形基礎 IA/B	演習		2	3	4	前期	2	ファッション表現・技法基礎1	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・パタン・ジャケット/デザイン画・メタルメーキング)	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。	0	30	60	20	40	20	40	0	30	60	0
	ファッション造形基礎 IIA/B	演習		2	3	4	後期	2	ファッション表現・技法基礎2	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。(立体裁断/デザイン画・メタルメーキング)	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。	30	60	0	20	40	20	40	0	30	60	0
	ファッション造形基礎 III	演習		2	3	4	夏期集中	2	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。	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。	30	60	0	30	60	30	60	0	10	20	0
	ファッションデザイン演習 I	演習			3	4	前期	2	ファッションデザインと社会1	ファッションデザイン領域の応用や可能性の探求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。(ビジネス・社会貢献)	ファッションデザインの応用や可能性の探求を、独自の作品として社会に向けての提案することができる。	0	0	30	60	30	60	0	20	40	20	40
	ファッションデザイン演習 III	演習			3	4	前期	2	社会の課題解決のためのデザイン1(FD)	ファッションデザイン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。(ビジネス・社会貢献)	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、解決に取り組むデザインを展開することができる。	20	40	0	40	80	0	20	40	20	40	
ファッション演習 I	講義			3	4	前期	2	パターン上級講座(選抜方式)	ファッションデザイナー育成を目指す上で、標準ラインナップの授業では補えない力を養成するために上級クラスを設置する。パターンの理解と実践は、デザイナー・パタンナー両方に高度なレベルで要求されるため、その設計知識と方法を教授する。	デザイナー・パタンナーに必要な応用的パターンスキルと知識を修得し、高度なデザインのパターンを設計することができる。	30	60	20	40	0	30	60	20	40	0	0	
ファッション演習 II	講義			3	4	後期	2	ファッションデザイン上級講座(選抜方式)	パターンと同様、ファッションデザイナー育成のための上級クラス。新しいパターンやデザインなども踏まえて、どんな形式の服でも、デザイン・ディテールともに高度なレベルで制作できなければ、専門職にはなれない。そのデザイン手法と制作手法を教授する。	デザイナーに必要な社会性・独自性のある商品企画・高度なデザインを制作することができる。	30	60	20	40	0	30	60	20	40	0	0	
クリエイション系	ファッション表現基礎	演習	1	2	3	4	後期	2	ファッションデザイン表現基礎	一般的な表現基礎を織り交ぜながら、ファッションベースの基礎授業とする。人体スケッチ・色彩・スタイリング・ファッション画・パターン基礎・ファッション基礎(定形制作)。	服飾デザインの基礎的表現スキルと知識を修得し、課題作品に展開することができる。	20	40	0	40	80	30	60	0	10	20	0
	コンピュータ基礎演習	演習	1	2	3	4	後期	2	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。	0	40	80	20	40	20	40	0	20	40	
	ファッション基礎 II	演習		2	3	4	前期	2	ファッション素材学1	ファッション/ジュエリーの素材の知識と制作技法を学ぶ。(シルク)	ファッション/ジュエリーの素材の知識・制作技法を理解し、デザインの思考・表現に生かすことができる。	30	60	20	40	30	60	0	20	40	0	
	ファッション基礎 III	演習		2	3	4	後期	2	ファッション素材学2	ファッション/ジュエリーの素材の知識と制作技法を学ぶ。	ファッション/ジュエリーの素材の知識・制作技法を理解し、デザインの思考・表現に生かすことができる。	30	60	20	40	30	60	0	20	40	0	
	ファッション表現演習 I	演習		2	3	4	前期	2	ファッション・ジュエリー融合表現の基礎	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。	0	20	40	20	40	30	60	0	30	60	0	
	ファッション表現演習 II	演習		2	3	4	後期	2	ファッション表現基礎	ジュエリーデザインの素材表現技法を習得し、独自のアイテムとして作品を展開することができる。	20	40	0	30	60	30	60	0	20	40	0	
	ファッションデザイン演習 IV	演習			3	4	後期	2	アドヴァンスドデザイン	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求を、独自の作品として社会に向けての提案することができる。(展覧会・ビジネス)	0	30	60	30	60	30	60	0	10	20	
総合系	空間演出デザイン基礎 I	演習	1	2	3	4	前期	2	ソーシャルデザイン基礎1	身近な事例から社会へとつながる課題を発見し、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。	0	0	20	40	20	40	30	60	0	30	60
	空間演出デザイン基礎 II	演習		2	3	4	前期	2	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。	0	20	40	20	40	30	60	0	30	60	
	空間演出デザイン論 IV	講義			3	4	前期	2	FD社会演習(マネジメント系科目)	ファッションビジネスを中心に、マーケティングやマーチャンダイズ、生産方式、商品企画の理論や事例を学び、デザインだけに偏らない幅広い知識を備えられるようにする。チーム論や知財など一般的なものも含め、マネジメントの知識や考え方を獲得する授業とする。	ファッションビジネスをベースにマーケティングなどの理論を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	30	60	10	20		
	総合デザイン演習	演習			3	4	夏期集中	2	ソーシャルデザイン総合研究	フィールドの探究や人と文化の歴史や関係を学びつつ、社会の課題の発見と、新たな解決のデザイン提案に取り組む。	フィールドの探究と人と文化の学びを生かすことで、発見した課題に対して新しい解決のあり方を提案することができる。	30	60	30	60	0	20	40	20	40		
	空間演出デザイン II	演習			3	4	後期	2	ファッションショー授業+キャリア研究IV	前半は、ファッションショーの制作・実施。前期にブランド制作授業で作成した服・ジュエリーを学外でファッションショーとして開催。演出・運営・会場制作のすべてを学生で実施。後期後半より進路決定・活動準備としてキャリアIVと明記する。	前期に制作したブランドデザインをファッションショーにより社会発信する。コラボレーションにより企画・制作・運営する総合的なクリエイション力の習得。	20	40	0	20	40	30	60	0	30	60	

	科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力						
							必修	選択																
	ファッションデザイン演習Ⅱ	演習		3	4	後期	2	ファッションデザイン(ソーシャル&ローカリティ)	地域産業の活性化は、ファッションとして取り組むべき分野であり、これまでの流れを授業の枠組みとして明確に位置付けて実施。竹素材の繊維企業(京都)と連携を予定。	社会の課題を踏まえながら、ファッションデザインの実用領域を修得し、解決に取り組むデザインを展開することができる。	0	30	60	30	60	0	20	40	0	20	40			
領域横断	空間演出デザイン基礎Ⅲ-①/②	演習	2	3	4	後期	2	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。 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。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40		
	空間演出デザインⅠ-①	演習		3	4	前期	2	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。 SOUSSOU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なることを学び、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制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40		
	空間演出デザインⅠ-②	演習		3	4	前期	2	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。 消費刺激に偏らない、ソーシャルデザインの枠組みを活かした授業とする。	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制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40		
	空間演出デザインⅠ-③	演習		3	4	前期	2	コラボレーションと社会発信	課題解決型デザインをテーマにした学生の作品によるコンペティション。 学科展による社会発信を行う。	課題解決型デザインの思考を理解し、そのためのコンペティション・展覧会が企画・実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	0	30	60	0	20	40		
	ファッションデザイン研究Ⅰ	演習			4	前期	2	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索する。 フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	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。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40		
	ファッションデザイン研究Ⅱ	演習			4	後期	2	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求を行う。 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。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40		
	ファッションデザイン研究Ⅲ	演習			4	前期	2	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索する。 フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	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。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40		
	ファッションデザイン研究Ⅳ	演習			4	後期	2	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求を行う。 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。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40		
	空間演出卒業研究	演習			4	前期集中	2	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。	30	60	0	0	20	40	0	30	60	0	20	40		
	空間演出デザイン研究	講義			4	夏期集中	2	フィールドワーク	フィールドワークを通して体験するまちづくり	フィールドワークを通して物事を観察し、その考察ができるようになる。	0	30	60	20	40	0	30	60	0	20	40			
	空間演出研究	講義			4	後期	2	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。	0	0	20	40	20	40	0	30	60	0	30	60		
	卒業研究・制作	演習			4	後期集中	4	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る。	0	30	120	20	80	20	80	0	30	120	0	0	0	
	ロジック	空間演出デザイン概論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	学科概論・空間デザイン概論	前半では初年次教育の導講義として、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の輪郭を理解する。後半は空間コースの領域を知る、空間デザイン概論とし、空間デザインの歴史とその概要を学ぶ講義とする。	空間デザインの歴史と概要を理解し、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20	
空間演出デザイン概論Ⅱ		講義	1	2	3	4	後期	2	ファッションデザイン・ジュエリーデザイン概論	ファッションデザイン・ジュエリーデザインの歴史を通じ、現代のファッションがいかに形成されてきたのか、というその基本的な考え方を理解する講義とする。(ファッションコースを知る)	ファッションデザインにおける根本問題を哲学的、社会的、デザイン史的に学び、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20		
空間演出デザイン概論Ⅲ		講義		2	3	4	後期	2	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。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20		
空間演出デザイン論Ⅰ		講義			3	4	前期	2	ソーシャルデザイン論	本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などを講義。	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。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20		
空間演出デザイン論Ⅱ		講義			3	4	後期	2	現代デザイン論	空間・ファッションに限定せず、複雑化した現代のデザインを、社会や近接領域であるアートなどの影響も踏まえて理解するために、理論と実例を講義する。デザインにおける未来構想の分野であるスペキュラティブデザインも概観する。	現代デザインにおける社会の課題を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	0	10	20		
キャリア	ラーニングレラシー	演習	1	2	3	4	前期	2	大学での学びを学ぶ	何を学べば学んだと言えるのかを、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、どのように学んでいくべきなのかを自らの考えで語れるようになる。	0	20	40	0	0	30	60	0	20	40	0	30	60
	キャリア研究Ⅰ	講義	1	2	3	4	後期	2	初年次キャリア(ロールモデル研究)	大学卒業後、職業的自立をはたしていくために、まずは社会を知る、働くということ意識する、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とする。社会で働くリアリティを意識しながら、大学での学びを充実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。	30	60	20	40	0	0	30	60	0	20	40		
	キャリア研究Ⅱ	講義		2	3	4	前期	2	2年次キャリア(プロフェッショナル研究)	初年次は一般的な理解であったが、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。	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。	20	40	20	40	0	0	30	60	0	30	60		
	キャリア研究Ⅲ	講義			3	4	前期	2	3年次キャリア(進路へのフォーカス)	4回生6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。	30	60	0	0	0	30	60	0	20	40	0	20	40
	(キャリア研究Ⅳ)				3	後期			3年次後期キャリア(進路決定と活動準備)	コマ数総量の関係もあって、単独の授業としてではなく、3回生コース専門授業の後半部分に設置する。キャリア研究Ⅳと明記して実施。進路決定・エントリーシート作成・ポートフォリオの作品増設・実技演習など。12月から準備を整え、2月から実践。	進路を決め、1月から就職活動(準備含む)することができる。エントリーシート作成、受験用ポートフォリオ、採用前インターン実習など実践的に活動できる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	(インターン実習)				3	4	前期		学科特殊演習	企業の採用形態が、インターンを前提に人材を選別する方向に移行し始めている。目標の企業にインターンに行くことが重要であるが、他企業であったとしても、インターン受験に受かることあるいは、参加して評価を得たことほどの企業においても実績となる。全員参加。	インターン実習に実際に参加し、社会人基礎力を向上させながら、企業の仕事体験や他大学学生とのディスカッションなどに積極的に取り組めるようになる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

合計	22	72
----	----	----

ポイント計	1580	1340	1120	1560	1360	1240	1200
比率	16.8%	14.3%	11.9%	16.6%	14.5%	13.2%	12.8%

人材育成目標(学科)

空間演出デザイン学科では、これからの社会に何が必要かを問うことを前提としながら、多様な人々が生き生きとくらせる創造的な社会を築き上げていくために、社会における課題に真摯に対峙し、デザインを通じて解決すること、さらにはそのことによって新たな社会的価値の創出を実践することに積極的に取り組もうとする人材を育成する。

創造力				人間力			
世界を深く観察し、未知のものへと挑んで行くことを通じて、新たなもの・ことを発見することができる。	現実のものごとを深く調査・分析し、そこから多様な意味のある関係を構築することができる。また、既存の意味を疑い、これまではあり得なかった関係性や価値をつくりあげることができる。課題と解決の双方に、新たな視点で取り組むことができる。	概念を生成していく過程において見出せる独自のことばやイメージをもつことができ、それを現実のかたちにもつづけることができる。また、社会的な条件のもとで新たな意味をもつ計画をたて、現実化することができる。	他者に伝えるために、発見した価値や関係性をことばとイメージをもって現実のかたちとしていくことができる。課題に対する解決策として、より魅力的なかたちを提示することができる。	デザインを提案するだけでなく、自らの意志を持って、動くことができ、社会の課題を解決へと向けていくために提案を発信し実践することができる。	積み上げていくことによって、より大きな目標に到達できることを自覚し、向上心を持って課題を続けていくことができる。	他者を知り、また自己を知りながら、ものごとを的確に理解し、かつ伝え、世界を広げていくことができる。また、さまざまな人と相互に協調し、社会の中で関係を構築することができる。	

科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力					
		1	2	3	4	必修	選択															
ファッション基礎 I	講義	1	2	3	4	前期	2	ファッション基礎知識	服飾デザインの基礎知識と制作法を学ぶ。	服飾デザインの知識・制作法を修得し、自らの制作に生かすことができる。	20	40	20	40	30	60	30	60				
ファッションデザイン基礎 I	演習	1	2	3	4	前期	2	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。	0	20	20	40	20	40	40	80				
ファッションデザイン基礎 II	演習	1	2	3	4	後期	2	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・表現を習得し、他者に向けて表現できるようになる。	30	60	0	0	30	60	20	40	20	40		
ファッションデザイン基礎 IVA/B	演習		2	3	4	前期	2	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、基礎的な技術と表現を組み込んだ実制作の課題を行う。(パターン・スカート・ブラウス/対象研究・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。	0	40	80	0	30	60	20	40	10	20		
ファッションデザイン基礎 VA/B	演習		2	3	4	後期	2	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。	40	80	0	0	30	60	10	20	0	20	40	
ファッション造形基礎 I A/B	演習		2	3	4	前期	2	ファッション表現・技法基礎1	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・立体裁断/デザイン画・メタルメーキング)	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。	0	30	60	20	40	20	40	0	30	60	0	
ファッション造形基礎 II A/B	演習		2	3	4	後期	2	ファッション表現・技法基礎2	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。(パターン・パンツ・ジャケット/デザイン画・メタルメーキング)	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。	30	60	0	0	20	40	20	40	0	30	60	0
ファッション造形基礎 III	演習		2	3	4	夏期集中	2	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。	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。	30	60	0	0	30	60	30	60	10	20	0	
ジュエリーデザイン演習 I	演習			3	4	前期	2	ジュエリーデザインと社会 1	ジュエリーデザイン領域の応用や可能性の探求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)	ジュエリーデザインの応用や可能性の探求を、独自の作品として社会に向けての提案することができる。	30	60	0	0	30	60	10	20	30	60		
ジュエリーデザイン演習 III	演習			3	4	前期	2	社会の課題解決のためのデザイン 1 (JD)	ジュエリーデザインの応用や可能性を探求しつつ、社会の課題に取り組むデザインを実践する。(ブランド)	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、解決に取り組むデザインを展開することができる。	0	0	30	60	30	60	20	40	0	20	40	
ファッション演習 I	講義			3	4	前期	2	パターン上級講座(選抜方式)	ファッションデザイナー育成を目指す上で、標準ラインナップの授業では補えないを養成するために上級クラスを設置する。パターンの理解と実践は、デザイナー・パタンナー両方に高度なレベルで要求されるため、その設計知識と方法を教授する。	デザイナー・パタンナーに必要な応用的パターンスキルと知識を修得し、高度なデザインのパターンを設計することができる。	30	60	20	40	30	60	20	40	0	0		
ファッション演習 II	講義			3	4	後期	2	ファッションデザイン上級講座(選抜方式)	ファッションデザイナー育成のための上級クラス。デザイナーに必要な社会に通じる商品企画力、高度なデザイン・制作力を育成するためにその知識や手法を教授する。	デザイナーに必要な社会性・独自性のある商品企画・高度なデザイン制作を制作することができる。	30	60	20	40	30	60	20	40	0	0		
ファッション表現基礎	演習	1	2	3	4	後期	2	ファッションデザイン表現基礎	一般的な表現基礎を織り交ぜながら、ファッションベースの基礎授業とする。人体スケッチ・色彩・スタイリング・ファッション画・パターン基礎・ファッション基礎(定形制作)。	服飾デザインの基礎的表現スキルと知識を修得し、課題作品に展開することができる。	20	40	0	40	30	60	10	20	0	0		
コンピュータ基礎演習	演習	1	2	3	4	後期	2	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。	0	40	80	20	40	20	40	0	20	40	0	
ファッション基礎 II	演習		2	3	4	前期	2	ファッション素材学 1	ファッション/ジュエリーの素材の知識と制作技法を学ぶ。(シルク)	ファッション/ジュエリーの素材の知識・制作技法を理解し、デザインの思考・表現に生かすことができる。	30	60	20	40	30	60	20	40	0	0		
ファッション基礎 III	演習		2	3	4	後期	2	ファッション素材学 2	ファッション/ジュエリーの素材の知識と制作技法を学ぶ。	ファッション/ジュエリーの素材の知識・制作技法を理解し、デザインの思考・表現に生かすことができる。	30	60	20	40	30	60	20	40	0	0		
ファッション表現演習 I	演習		2	3	4	前期	2	ファッション・ジュエリー融合表現の基礎	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。	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。	0	20	40	20	40	30	60	30	60	0		
ファッション表現演習 II	演習		2	3	4	後期	2	ファッション表現基礎	ファッションデザインへと展開される素材とアイテムの関係を探る。	ジュエリーデザインの素材表現技法を習得し、独自のアイテムとして作品を展開することができる。	20	40	0	30	60	30	60	20	40	0		
ジュエリーデザイン演習 IV	演習			3	4	後期	2	アドヴァンスデザイン	ジュエリーデザイン領域の応用や可能性の探求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求を、独自の作品として社会に向けての提案することができる。	0	30	60	30	60	0	20	40	0	20	40	
空間演出デザイン基礎 I	演習	1	2	3	4	前期	2	ソーシャルデザイン基礎 1	身近な事例から社会へとつながる課題を発見し、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。	0	0	20	40	20	40	30	60	0	30	60	
空間演出デザイン基礎 II	演習		2	3	4	前期	2	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。	0	20	40	20	40	30	60	0	30	60		
空間演出デザイン論 IV	講義			3	4	前期	2	FD社会演習(マネジメント系科目)	ファッションビジネスを中心に、マーケティングやマーチャンダイズ、生産方式、商品企画の理論や事例を学び、デザインだけに偏らない幅広い知識を備えられるようにする。チーム論や知財など一般的なものも含め、マネジメントの知識や考え方を獲得する授業とする。	ファッションビジネスをベースにマーケティングなどの理論を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20		
総合デザイン演習	演習			3	4	夏期集中	2	ソーシャルデザイン総合研究	フィールドの探究や人と文化の歴史や関係を学びつつ、社会の課題の発見と、新たな解決のデザイン提案に取り組む。	フィールドの探究と人と文化の学びを生かすことで、発見した課題に対して新しい解決のあり方を提案することができる。	30	60	30	60	0	0	20	40	0	20	40	
空間演出デザイン II	演習			3	4	後期	2	ファッションショー授業+キャリア研究 IV	前半は、ファッションショーの制作・実施。前期にブランド制作授業で作成した服・ジュエリーを学外でファッションショーとして開催。演出・運営・会場制作のすべてを学生で実施。後期後半より進路決定・活動準備としてキャリア IV と明記する。	前期に制作したブランドデザインをファッションショーにより社会発信する。コラボレーションにより企画・制作・運営する総合的なクリエイション力の習得。	20	40	0	0	20	40	30	60	0	30	60	
ジュエリーデザイン演習 II	演習			3	4	後期	2	ジュエリーデザインと社会(社会実装)	ジュエリーデザインの応用や可能性を探求しつつ、社会の課題に取り組む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、解決に取り組むデザインを展開することができる。	20	40	0	30	60	20	40	30	60	0		



	科目名	授業 種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	探究力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力				
			2	3	4	後期	必修	選択														
領域 横断	空間演出デザイン基礎Ⅲ-①/②	演習		2	3	4	後期	2	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。 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。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	空間演出デザインⅠ-①	演習			3	4	前期	2	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。 SOUSSU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なることを学び、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制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	空間演出デザインⅠ-②	演習			3	4	前期	2	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。 消費刺激に備らない、ソーシャルデザインの枠組みを活かした授業とする。	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制作・運営を実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	空間演出デザインⅠ-③	演習			3	4	前期	2	コラボレーションと社会発信	課題解決型デザインをテーマにした学生の作品によるコンペティション。 学科展による社会発信を行う。	課題解決型デザインの思考を理解し、そのためのコンペティション・展覧会が企画・実践できる総合的なクリエーション力の習得。	0	0	20	40	30	60	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅰ	演習				4	前期	2	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索する。 フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	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。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅱ	演習				4	後期	2	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求を行う。 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。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅲ	演習				4	前期	2	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索する。 フィールドワークや事例研究など課題を意義づける。	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。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	ジュエリーデザイン研究Ⅳ	演習				4	後期	2	卒業制作・解決の形式探究2	発見した課題を深め、解決へと導く形式の探求を行う。 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。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	空間演出卒業研究	演習				4	前期集中	2	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。	30	60	0	0	20	40	30	60	20	40	
	空間演出デザイン研究	講義				4	夏期集中	2	フィールドワーク	フィールドワークを通して体験するまちづくり	フィールドワークを通して物事を観察し、その考察ができるようになる。	0	30	60	20	40	0	30	60	20	40	
	空間演出研究	講義				4	後期	2	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できる。	0	0	20	40	20	40	30	60	20	40	
卒業研究・制作	演習				4	後期集中	4	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る。	0	30	120	20	80	20	80	30	120	20	40	
ロジック	空間演出デザイン概論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2	学科概論・空間デザイン概論	前半では初年次教育の導講義として、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の輪郭を理解する。後半は空間コースの領域を知る、空間デザイン概論とし、空間デザインの歴史とその概要を学ぶ講義とする。	空間デザインの歴史と概要を理解し、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン概論Ⅱ	講義	1	2	3	4	後期	2	ファッションデザイン・ジュエリーデザイン概論	ファッションデザイン・ジュエリーデザインの歴史を通じ、現代のファッションがいかに形成されてきたのか、というその基本的な考え方を理解する講義とする。(ファッションコースを知る)	ファッションデザインにおける根本問題を哲学的、社会的、デザイン史的に学び、自らの考えに展開することができる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン概論Ⅲ	講義		2	3	4	後期	2	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。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン論Ⅰ	講義			3	4	前期	2	ソーシャルデザイン論	本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などを講義。	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。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
	空間演出デザイン論Ⅱ	講義			3	4	後期	2	現代デザイン論	空間・ファッションに限らず、複雑化した現代のデザインを、社会や近接領域であるアートなどの影響も踏まえて理解するために、理論と実例を講義する。デザインにおける未来構想の分野であるスペキュラティブデザインも概観する。	現代デザインにおける社会の課題を理解し、自らの考えを論じられるようになる。	30	60	30	60	0	0	30	60	10	20	
キャリア	ラーニングレラシー	演習	1	2	3	4	前期	2	大学での学びを学ぶ	何を学べば学んだと言えるのかを、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、どのように学んでいくべきなのかを自らの考えで語れるようになる。	0	20	40	0	0	30	60	20	40	30	60
	キャリア研究Ⅰ	講義	1	2	3	4	後期	2	初年次キャリア(ロールモデル研究)	大学卒業後、職業の自立をはたしていくために、まずは社会を知る、働くということ意識する、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とする。社会で働くリアリティを意識しながら、大学での学びを充実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。	30	60	20	40	0	0	30	60	20	40	
	キャリア研究Ⅱ	講義		2	3	4	前期	2	2年次キャリア(プロフェッショナル研究)	初年次は一般的な理解であったが、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。	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。	20	40	20	40	0	0	30	60	20	40	
	キャリア研究Ⅲ	講義			3	4	前期	2	3年次キャリア(進路へのフォーカス)	4年生6月に内定を獲得する、という目標のもと、3年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。	30	60	0	0	30	60	20	40	20	40	
	(キャリア研究Ⅳ)				3	後期			3年次後期キャリア(進路決定と活動準備)	コマ数総量の関係もあって、単独の授業としてではなく、3年生コース専門授業の後半部分に設置する。キャリア研究Ⅳと明記して実施。進路決定・エントリーシートの作成・ポートフォリオの作品増設・演技演習など。12月から準備を整え、2月から実践。	進路を決め、1月から就職活動(準備含む)することができる。エントリーシート作成、受験用ポートフォリオ、採用前インターン実習など実戦的に活動できる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	(インターン実習)				3	4	前期		学科特殊演習	企業の採用形態が、インターンを前提に人材を選別する方向に移行し始めている。目標の企業にインターンに行くことが重要であるが、他企業であったとしても、インターン受験に受かることあるいは、参加して評価を得たことほどの企業においても実績となる。全員参加。	インターン実習に実際に参加し、社会人基礎力を向上させながら、企業の仕事体験や他大学学生とのディスカッションなどに積極的に取り組めるようになる。	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

合計	22	72
----	----	----

ポイント計	1640	1280	1100	1600	1400	1180	1200
比率	17.4%	13.6%	11.7%	17.0%	14.9%	12.6%	12.8%