

		空間系	クリエイション系	総合系(ソーシャル・生活文化)	★ 卒業必修授業		
		【ディスプレイ】 乃村工藝/白水社/七彩/ 吉忠マネキン/つむら工藝/日展 【インテリア・空間】 スペース/船場/アートアンドクラフト/グース/ 大和ハウスリフォーム/パークコーポレーション	【広告】 博報堂プロダクツ/ADKアーツ/ ソーダコミュニケーション/ソッシ 【デザイン】 パルス/フェリシモ/グラフィック/ ザ・バック/NPO法人Co.to.Hana	【企画・総合職】 'タカトミー/カヤック/電通オンテ' マントグラフィック/日比谷花壇 【販売】 アパレル/小売 一般事務 【進学・起業】 大学院・専門学校/留 学/フリーランスデザイナー	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		
		空間設計(インテリア)・ディスプレイ・展示 生活プロダクト・イベント	グラフィック・ブックデザイン・シルク印刷 写真・アート表現・コンセプチュアルデザイン	ソーシャルデザイン・企画・活動 ローカルデザイン・デザインリサーチ・ブランディング			
4 回 生	後期	卒業研究・制作★ / 空間演出研究★ / 空間デザイン研究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 / 空間デザイン研究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)		空間演出デザインⅡ (産学・社会実装) 空間デザイン演習Ⅳ(ソ シアルデザイン応用)	SD演習Ⅱ・キャリアⅣ (デザインリサーチ・実装) 空間デザイン演習Ⅴ (ブランディング)	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	空間演習Ⅰ (計画・コンペ)	空間演出デザインⅠ①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) 空間デザイン演習Ⅰ (ソーシャルプロダクト)	空間デザイン演習Ⅲ(ソ シアルクリエイション)	空間演出デザインⅢ (デザインリサーチ・実装) 空間デザイン演習Ⅴ (ブランディング)	空間演出デザイン 論Ⅲ (マネジメント)	インターン キャリア研究Ⅲ (進路・企業研究)
2 回 生	後期	空間基礎Ⅲ (住居計画)	空間演出デザイン基礎Ⅲ①展示②ファッション(社会実践)	空間表現演習Ⅱ (ブックデザイン)		インターン	
	前期	空間基礎Ⅱ (CAD)	空間演出デザイン基礎Ⅲ①展示②ファッション(社会実践) 空間デザイン基礎Ⅴ(設計4)★	空間表現演習Ⅰ (写真) 空間造形基礎Ⅱ (シルク)	Making +skill	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)
1 回 生	後期	空間デザイン基礎Ⅱ(設計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) 空間デザイン基礎Ⅲ(ディスプレイ1)	コンピュータ 基礎演習(ADOBE) デザイン表現基礎 ★		キャリア研究Ⅰ (ロールモデル研究)	空間演出デザイン 概論Ⅱ(FD)
	前期	空間基礎Ⅰ (図学)★	空間演出デザイン基礎Ⅲ①展示②ファッション(社会実践) 空間デザイン基礎Ⅳ(設計3)★ 空間デザイン基礎Ⅰ(設計1)★	Visual design基礎		ラーニング リテラシー ★	空間演出デザイン 概論Ⅰ(SD)

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、未知のものへ好奇心を持って行くことを通じて、新たなもの、ことを発見することができる。	現実のものを深く調査・分析し、そこから多様な意味のある関係性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視点やイメージをもつことができ、それを現実のかたちにむすびつけることができる。また、社会的な条件のもとで新たな意味をもつ計画を立て、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まめに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。また、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、動くことができる。向上心を持って課題を乗り越えるために提案を提出することができる。	積み上げていくことにより、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。また、さまざまな人と相互に協働し、社会の中で関係を構築することができる。	他者を知り、また自己を知りながら、ものごとの本質を理解し、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働し、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	創造力				人間力				
			1	2	3	4	前期	後期				必修	選択	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
空間系	空間基礎 I	講義	1	2	3	4	前期	2	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。	0	30	20	20	0	30	0	30	0
	空間基礎 II	講義		2	3	4	前期	2	図学・CAD基礎	空間デザインに必要なアプリケーションを学ぶ。基礎編。	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。	0	30	20	20	0	30	0	30	0
	空間基礎 III	講義		2	3	4	後期	2	図学・CAD応用 (住居計画)	空間デザインに必要なアプリケーションを学ぶ。応用編。	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。	0	30	20	20	0	30	0	30	0
	空間デザイン基礎 I	演習	1	2	3	4	前期	2	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なる。	30	20	0	20	0	30	0	30	0
	空間デザイン基礎 II	演習	1	2	3	4	後期	2	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・表現を習得し、自らの作品に展開できるようになる。	0	30	20	20	0	30	0	30	0
	空間デザイン基礎 III	演習	1	2	3	4	後期	2	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・表現を基礎的に習得し、他者に向けて表現できるようになる。	0	0	30	20	30	0	20	40	
	空間デザイン基礎 IV	演習		2	3	4	前期	2	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。	0	30	30	20	0	0	20	40	
	空間デザイン基礎 V	演習		2	3	4	後期	2	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。	0	30	30	20	0	0	20	40	
	空間造形基礎 I	演習		2	3	4	前期	2	スペース表現・技法基礎 1	スペース系表現技法とその制作を学ぶ。(木工家具・雑貨・ライティング)	空間表現のスキルと概念を習得し、デザイン・実制作に展開することができる。	0	30	20	20	0	30	0	0	
	空間演習 I	講義			3	4	前期	2	空間デザイン上級講座 (空間系フロンティア)	設計・デザインはすでに修得していることを前提に、「何のためにやるのか」を重視して、サービスデザインの手法を用いたりサーチから、空間デザインの提案を習得する。企業の求めるプランナー・ディレクターとしての実力要請。	社会の課題を踏まえ、サービスデザインの理論と手法を理解し、それを応用して「目的」とそれが落とし込まれた「空間」をプランナーとして提案できるようになる。	30	20	0	0	30	0	20	40	
空間デザイン演習 I	演習			3	4	前期	2	ソーシャルデザイン (学科展)	社会の課題・解決における解決の提案法に重心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、解決に取り組むデザインを展開することができる。	0	0	30	30	20	0	20	40		
クリエイション系	デザイン表現基礎	演習	1	2	3	4	後期	2	芸術・デザイン表現の基礎	スケッチ・ドローイングなど芸術基礎から発想を柔軟にするアートワークの制作を学ぶ。	芸術の基礎的スキルを習得し、発想や視点を柔軟にして作品をつくることができる。	20	40	0	40	30	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ー・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	20	20	0	20	40	0	
	空間造形基礎 II	演習		2	3	4	前期	2	スペース表現・技法基礎 2	スペース系表現技法とその制作を学ぶ。(木工家具・雑貨・ライティング)	空間表現のスキルと概念を習得し、デザイン・実制作に展開することができる。	0	30	20	20	0	30	0	0	
	空間表現演習 I	演習		2	3	4	後期	2	ビジュアルプレゼンテーション基礎 1	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・シルク・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。	30	0	30	20	0	20	40	0	
	空間表現演習 II	演習		2	3	4	後期	2	ビジュアルプレゼンテーション基礎 2	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・シルク・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。	30	0	30	20	0	20	40	0	
	空間デザイン演習 III	演習			3	4	前期	2	ソーシャルデザイン (コンセプトチュアル・社会発信)	空間デザインの応用領域としてコンセプトチュアルデザインを修得し、それをリトルプレスという手法で社会発信する。	空間のデザインの応用や可能性を探求しつつ、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。	0	0	30	30	20	0	20	40	
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	20	30	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	0	20	30	0	30	60	
	空間演出デザイン論 III	講義			3	4	前期	2	SD社会演習 (マネジメント系科目)	デザインとビジネスを結びデザインマネジメントの観点から必要となる、マーケティングや商品企画に関する理論や実例を学ぶ。その他、チーム論や知財リテラシーなども合わせてマネジメントに必要な知識や考え方を獲得するための授業とする。	デザインとビジネスを結びデザインマネジメントにおける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	30	0	0	0	30	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	30	0	0	20	0	20	40	
	空間演出デザイン II	演習			3	4	後期	2	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 space co-jin(京都市)等で成果展を実施。	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なる。	20	40	0	20	30	0	30	60	
	空間デザイン演習 II	演習			3	4	後期	2	ソーシャルデザイン応用	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制作をする。	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。	0	0	30	30	20	0	20	40	
	空間デザイン演習 IV	演習			3	4	後期	2	アドヴァンストデザイン (研究とプレゼンテーション)	フロンティ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決し、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。	30	30	0	0	20	0	20	40	
	空間デザイン演習 V	演習			3	4	後期	2	ソーシャルデザイン応用 (ブランディング)	商品や企業にとどまらず、現在では地域そのものや公益の活動までブランド概念で、価値を形成していく。この授業では、リサーチ・マーケティング・商品開発など一連のシステムとしてのスキルを修得しながら、ブランディングデザインの実践を学ぶ。	ブランディングデザインの知識と手法を修得し、企業の課題を自分で発見・分析して解決のデザインを制作・提案することができる。	30	30	0	0	20	0	20	40	
その他	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。対外的発表を行う。 ②エキジ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エキジ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	30	30	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。SOUYOU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イション力の習得。	0	0	20	30	30	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イション力の習得。	0	0	20	30	30	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イション力の習得。	0	0	20	30	30	0	20	40	

	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																
領域横断	空間デザイン研究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	0	20	40			
	空間デザイン研究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。	0	0	20	40	30	60	30	60	0	20	40			
	空間デザイン研究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	0	20	40			
	空間デザイン研究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。	0	0	20	40	30	60	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	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ができる。	0	0	20	40	20	40	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	30	120	0	30	60			
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	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、社会学的、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	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	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・サステイナブル・ファッション的アプローチとしてエンカルなどを講義。	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	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	0	30	60	10	20		
キャリア	ラーニングリテラシー	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、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。	0	20	40	0	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	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	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	0	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期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入材を選別する方向に移り始めている。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とは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	1200	1520	1280	1480	1440	1120	1360
比率	12.8%	16.2%	13.6%	15.7%	15.3%	11.9%	14.5%