



【1-b】 プロダクトデザイン学科 プロダクトデザインコース カリキュラムマップ

人材育成目標 (学科)	
<p>“次代を拓く プロフェッショナルの育成を図る”</p> <p>この活動を人材育成目標として掲げ、就業力の獲得を主題にその基盤となる社会実装に注力した育成に取り組む。</p> <p>具体的取り組みとしては、</p> <p>① 主要校と競い、グローバル企業等への就業を目指すトップ層の能力伸長                  ② 専門性を活かした就業に繋がる中間層の底上げ                  ③ 落ちこぼれ抑制と特性に合致した就業(社会貢献)が適うボトム層の資質の向上</p> <p>これら3方向を見定めた育成を図る。                  加えて、教育の高質化対応として、大学院修士課程までの6年間一貫教育の更なる充実化に向けた共通課題深耕等の抜本的な展開を図り、学部からの継続する研究テーマの設定とそれに準じた指導体制等、学部と融合した推進を目指す。</p>	

創造力					人間力			
価値創出に向けて、情報把握や要因抽出を行い、考察や研究を加えて解決方向を認識することができる。	創造活動の理念に則り、課題発見から解決に向けて、分析、考察し、取り組むべき方向や内容を掘むことができる。	情報や関係性を認識把握し、創造力を発揮してアイデアを考察し、新たな価値を導き出すことができる。	的確なスキルを修得し、それらを使用して造形や作法を表現し、伝達することができる。	社会へ向けてデザインの役割を明示し、自らの物づくりへの理念と役割認識に基づき、積極的に行動し、課題解決ができる。	目標を明確化し、課題解決に向けて、計画的に意欲を持って粘り強く取り組むことができる。	多様な価値を認識、理解し、協調性をもって、自らの思いを的確に発信することができる。		

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	後期	必修												選択				
プロダクトデザイン入門Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2		プロダクトデザイン導入教育	PDへの導入教育と大学での学習法の習得	専門領域に興味を持ち到達目標を描き行動意欲を高めることができる	40	80	0	0	40	80	0	20	40	100			
プロダクトデザインリテラシーⅠ	講義	1	2	3	4	後期	2		プロダクトデザイン史	プロダクトデザイン史・事例紹介	プロダクトデザインの成り立ちを歴史的に理解できている	0	20	40	0	40	80	0	40	80	100			
色彩学	講義	1	2	3	4	前期	2		プロダクト色彩学	プロダクトデザインに必要な色彩学・配色	プロダクトデザインに必要な色彩空間を理解し、状況に応じ配色を選べる	30	60	60	120	0	10	20	0	0	0	100		
デザイン製図	講義	1	2	3	4	前期	2		デザイン図学・製図	工業製図をベースにしたデザイン製図の理解と習得	プロダクトデザインに於いて必要な意匠図面が描ける	0	50	100	0	50	100	0	0	0	0	100		
素材・加工論Ⅰ	講義	1	2	3	4	前期	2		基本素材・加工技術知識	大量生産をベースにした生産技術と素材の基礎知識習得	素材と加工法を理解し状況に応じ適切な製造方法を知る	25	50	25	50	0	0	0	50	100	0	100		
サステナブルデザイン論	講義			3	4	後期	2		サステナブル&UD論	サステナブルデザインとUDの基本を学び物づくりへの反映を図る	基本の知識と分析スキルを修得し物づくりに活用できるレベルを目指す	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0	0	100	
インタフェースデザイン論	講義		2	3	4	前期	2		インタフェースデザイン文化論	幅広いインターフェイス概念の理解と知識および発想法の習得	インターフェイスという言葉を使いこなし応用できる	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0	0	100	
サステナブルデザイン演習	演習			3	4	前期	2		サステナブル&UD演習	エコデザインとユニバーサルデザインの理解と演習	エコデザインとUDに配慮したデザインを理解し活用に結び付ける	30	60	40	80	0	0	0	30	60	0	0	100	
素材・造形実習Ⅰ	演習	1	2	3	4	前期	2		木工	基礎的な製造技法を学ぶ:木工基礎(ワゴン)・樹脂加工基礎(真空成型・注型・パテ・塗装技術)	基礎的な各種製作技術を習得し、工房を利用し今後の課題に応用できるようになる	30	60	0	0	40	80	0	30	60	0	0	100	
素材・造形実習Ⅱ	演習	1	2	3	4	後期	2		樹脂・金属加工、塗装基礎	基礎的な製造技法を学ぶ:樹脂加工基礎(真空成型・注型・パテ・塗装技術)	基礎的な各種製作技術を習得し、工房を利用し今後の課題に応用できるようになる	30	60	0	0	40	80	0	30	60	0	0	100	
クリエイティブシンキングⅠ	演習		2	3	4	前期	2		実践的デザイン演習	創造的な発想法を鍛える	固定概念や暗黙知に縛られない発想の心がけるようになる	0	0	0	0	40	80	30	60	30	60	0	0	100
素材・造形Ⅳ	演習		2	3	4	後期	2		ファブリック技法	製造技法を学ぶ:ファブリック(鞆など)	基本的なファブリック制作技術を習得し、今後の課題に応用できるようになる	40	80	0	0	0	0	20	40	40	80	0	0	100
素材・造形Ⅴ	演習		2	3	4	後期	2		セラミック技法(鋳込み)	製造技法を学ぶ:セラミック(マグカップなど)	基本的なセラミック制作技術を習得し、今後の課題に応用できるようになる	40	80	0	0	0	0	20	40	40	80	0	0	100
素材・造形Ⅵ	演習		2	3	4	後期	2		パッケージデザイン	デザイン技法を学ぶ:パッケージデザイン	基本的なパッケージデザイン技術を習得し、今後の課題に応用できるようになる	40	80	0	0	0	0	20	40	40	80	0	0	100
表現基礎	演習	1	2	3	4	前期	2		プロダクトデザインスケッチ	マーカーレンダリングとスケッチ	基本的なプレゼンレンダリングおよびスケッチが描ける	10	20	0	0	80	160	0	10	20	0	0	100	
表現技法ベーシック	講義	1	2	3	4	後期	2		デザインスケッチ基礎	スケッチ技法基礎	基礎的なデザインスケッチが描ける	10	20	0	0	80	160	0	10	20	0	0	100	
写真実習	演習		2	3	4	前期	2		撮影技術	一眼レフカメラの理解と商品撮影技術の習得	写真を理解し見せ方を工夫した作品写真を撮影できる	20	40	0	0	60	120	0	20	40	0	0	100	
表現演習Ⅰ	演習	1	2	3	4	前期	2		スタイリングデザイン	スタイリングデザイン基礎:マッスの造形	平面と立体の関係を理解し模型素材を使って意図通りの造形ができる	20	40	0	40	80	40	80	0	0	0	0	100	
表現演習Ⅱ	演習	1	2	3	4	後期	2		スタイリングデザイン	スタイリングデザイン基礎:構築的造形	基礎的な造形セオリーを理解し、整合性のある造形を作れる	0	20	40	40	80	40	80	0	0	0	0	100	
表現演習Ⅲ	演習		2	3	4	前期	2		スタイリングデザイン	スタイリングデザイン:製品への応用	より抽象的な造形方法を応用し製品デザインに反映できる	0	0	0	40	80	30	60	30	60	0	0	100	
コンピュータ演習Ⅰ	演習	1	2	3	4	前期	2		Photoshop, Illustratorレンダリング	グラフィックデザインソフトの基本操作を習得	ソフトの基本操作を習得しプレゼンテーションの制作ができる	20	40	0	0	60	120	0	20	40	0	0	100	
コンピュータ演習Ⅱ	演習	1	2	3	4	後期	2		2DCAD/Draftsight	2次元CADの基本操作を習得	コンピュータ上で意匠図面を作成できる	20	40	0	0	60	120	0	20	40	0	0	100	
コンピュータ演習Ⅲ	演習		2	3	4	前期	2		3DCAD/SolidWorks	3次元CAD/SolidWorksの基本操作を習得	基本的形状のモデリングとレンダリング、及びRP製作が作成できる	30	60	0	0	50	100	0	20	40	0	0	100	
コンピュータ演習Ⅳ	演習		2	3	4	後期	2		3DCAD/SolidWorks RP立体	3次元CAD/SolidWorksの応用操作	3次元CADを用いて複雑な形状が造形、RP制作が出来る	0	30	60	0	30	60	40	80	0	0	0	100	

形態表現論	講義			3	4	前期	2	PCトレーニング	プレゼンテーション技法の習得	プレゼンテーションソフトを用いて意図を解りやすく伝える事が出来る	0	0	30	60	0	40	80	30	60	0	100	
表現技法 I	演習	1	2	3	4	後期	2	グラフィックデザイン	グラフィックデザインソフトを用いたタイポグラフィ、レタリング、構成	美しいバランスでプレゼンテーションの制作が出来る	0	20	40	0	40	80	0	0	40	80	0	100
デザイン技法ベーシック	演習		2	3	4	後期	2	デザイン企画基礎	デザインを考える基礎を学ぶ	デザインのアイデア展開や企画をする際の基礎的なスキルを学ぶ	30	60	30	60	0	0	0	0	40	80	0	100
プロダクトデザイン総合 I	演習	1	2	3	4	後期	2	スキル統合デザイン演習	基本造形技法、製品デザイン基礎	基礎的な造形、人間工学、構造を理解した上で、美しいデザインを考案、プレゼンテーションを行うことが出来る	0	0	40	80	20	40	40	80	0	0	0	100
デザイン造形 I	演習		2	3	4	前期	2	企画マーケティング	デザイン企画演習	マーケティングベースのデザインプロセスを理解し実践できる	0	40	80	0	0	20	40	0	40	80	0	100
クリエイティブシンキング II	演習		2	3	4	後期	2	実践的デザイン演習	テーマ発見型の発想方法を鍛える	テーマ発見型のデザイン手法を習得	0	40	80	0	0	20	40	0	40	80	0	100
クリエイティブシンキング III	演習			3	4	後期	2	実践的デザイン演習	テーマ発見型の製品デザイン力を鍛える	テーマ発見型の製品デザイン手法を習得	0	30	60	30	60	0	0	0	40	80	0	100
クリエイティブシンキングプロジェクト	演習	1	2	3	4	通年	2	実践的デザイン演習	テーマ発見型の製品デザインを実践する	テーマ発見型の製品デザインを実現	40	80	30	60	0	30	60	0	0	0	100	
プロダクトデザイン総合 II	演習		2	3	4	後期	2	製品デザイン演習	培ってきた技術を総合した基礎的なデザイン演習	基礎的な造形、人間工学、構造を理解した上で、社会に対して提案できる美しいデザインを考案、プレゼンテーションを行うことが出来る	20	40	40	80	0	40	80	0	0	0	100	
プロダクトデザイン総合 III	演習			3	4	前期	2	製品デザイン演習	専任教員による総合的なゼミでのデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
プロダクトデザイン総合 IV	演習			3	4	後期	2	製品デザイン演習	専任教員による総合的なゼミでのデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
アドバンスデザイン I	演習			3	4	前期	2	製品デザイン演習	非常勤講師による特定分野のゼミ形式でのデザイン演習	それぞれの、専門的なデザインスキルを習得した上で、広くデザインとして応用する事が出来る	0	40	80	0	0	30	60	30	60	0	100	
アドバンスデザイン II	演習			3	4	後期	2	製品デザイン演習	非常勤講師による特定分野のゼミ形式でのデザイン演習	それぞれの、専門的なデザインスキルを習得した上で、広くデザインとして応用する事が出来る	0	40	80	0	0	30	60	30	60	0	100	
プロダクトデザインプロジェクト I ※プロダクトデザインプロジェクトVIと合同授業	演習	1	2	3	4	後期	2	製品デザインゼミ	学年合同での産学協同、学外コンペ等を中心にしたデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
プロダクトデザインプロジェクト II ※プロダクトデザインプロジェクトIVと合同授業	演習		2	3	4	前期	2	製品デザインゼミ	学年合同での産学協同、学外コンペ等を中心にしたデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
プロダクトデザインプロジェクト III ※プロダクトデザインプロジェクトVと合同授業	演習		2	3	4	後期	2	製品デザインゼミ	学年合同での産学協同、学外コンペ等を中心にしたデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
プロダクトデザインプロジェクト IV ※プロダクトデザインプロジェクトIIと合同授業	演習			3	4	前期	2	製品デザインゼミ	学年合同での産学協同、学外コンペ等を中心にしたデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
プロダクトデザインプロジェクト V ※プロダクトデザインプロジェクトIIIと合同授業	演習			3	4	後期	2	製品デザインゼミ	学年合同での産学協同、学外コンペ等を中心にしたデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
プロダクトデザインプロジェクト VI ※プロダクトデザインプロジェクトIと合同授業	演習		2	3	4	後期	2	製品デザインゼミ	学年合同での産学協同、学外コンペ等を中心にしたデザイン演習	社会に対して提案できるデザインを、美的、ユーザビリティ、マーケティングなど総合的な視点で考えることが出来る	0	30	60	40	80	0	30	60	0	0	100	
プロフェッショナルワークショップ I	演習			3	4	通年	1	実践的デザイン演習	プロの現場でのデザインを学ぶ、大学院への連携となるデザイン演習授業	社会におけるデザイン作業と提案の水準を理解できている	20	20	0	0	0	20	20	60	60	0	100	
企業研究II	演習			3	4	通年	2	実践的デザイン演習	プロの現場でのデザインを学ぶ	社会におけるデザイン作業と提案の水準を理解できている	20	40	0	0	0	20	40	60	120	0	100	
プロダクトデザイン研究	演習			4	前期	4	卒業研究・制作	4年間の学びを統合し、ひとつの表現として昇華させ、制作した作品を展示発表する。	集大成としてテーマを設定し、論理的かつ深く研究した成果を展示発表する。	集大成としてテーマを設定し、論理的かつ深く研究した成果を展示発表する。	30	120	0	0	0	0	30	120	40	160	0	100
卒業研究・制作	演習			4	後期	4	卒業研究・制作	4年間の学びを統合し、ひとつの表現として昇華させ、制作した作品を展示発表する。	集大成としてテーマを設定し、論理的かつ深く研究した成果を展示発表する。	集大成としてテーマを設定し、論理的かつ深く研究した成果を展示発表する。	30	120	0	0	0	0	30	120	40	160	0	100
プロダクトデザイン入門 II	講義		2	3	4	後期	2	プロフェッショナル科目	先輩デザイナーへのインタビューを通して自己キャリア形成計画をたてる	自己のキャリアへの基本的な考え方を確立できている	0	0	0	0	20	40	40	80	0	40	80	100
キャリアデザイン	講義			3	4	前期	2	ポートフォリオ作成	進路決定に用いるポートフォリオを作成・学生作品展への取り組み	社会と自分の相関関係を把握できている	0	0	0	0	0	20	40	40	80	40	80	100
専門英語 I	講義		2	3	4	前期	2	プロダクトデザイン英語	世界のモノ作りの現場で使える英語を習得	海外のデザイナー、メーカーとデザインに関して言語で意思疎通が出来る	0	0	30	60	0	30	60	0	40	80	0	100
専門英語 II	講義		2	3	4	後期	2	プロダクトデザイン英語	世界のモノ作りの現場で使える英語を習得	海外のデザイナー、メーカーとデザインに関して言語で意思疎通が出来る	0	0	30	60	0	30	60	0	40	80	0	100

合計	8	97
----	---	----

ポイント計	1470	1430	1520	1660	1600	1440	1320	10440
比率	14.1%	13.7%	14.6%	15.9%	15.3%	13.8%	12.6%	