

【1-b】2021 プロダクトデザイン学科カリキュラムツリー

		デザイン職/デザイン関連職					
進路	CMF	UI/UX	企画		家電/モビリティ/インテリア/生活雑貨		
	カラー/パッケージ	GUI/インターフェース	デザイン企画/地場産業		文具/生活用品	空間/家具/照明	車/家電/IT製品
DP	人間力			創造力			
	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力
4	卒業研究・制作 4単位 (各ゼミ開講)						
	プロダクトデザイン研究 4単位 (各ゼミ開講)						
3	PDプロジェクトV 2単位						
	アドバンスドデザインII 2単位						
6	PD総合IV 2単位						
	PDプロジェクトIV 2単位						
5	ロジカルシンキング応用II 2単位 (夏期集中)		デザインキャリア 2単位 (ポートフォリオ・デザイン知財)		表現技法ベーシックIII 2単位 (夏期集中)		
	アドバンスドデザインI 2単位						
4	PD総合III 2単位						
	PDプロジェクトIII 2単位						
2	CMF応用 2単位		UI/UX応用 2単位		クリエイティブシンキングプロジェクト2単位 (後期集中)		
	クリエイティブシンキングII 2単位 (発想スキル)						
3	PD総合II 2単位						
	表現応用I/II/III 2単位						
4	インタフェースデザイン論 2単位 (後期集中)		PD入門II (キャリア形成) 2単位		モビリティプロジェクト応用 2単位		
	PDプロジェクトII 2単位						
2	サステナブルデザイン論 2単位		ロジカルシンキング入門		表現技法ベーシックII 2単位		
	表現演習III 2単位 (立体造形応用)						
3	3DCAD演習II 2単位 (クリエイティブツール応用)						
	UI/UX基礎 2単位						
2	ユニバーサルデザイン演習 2単位 (基本知識)						
	インテリア入門 2単位						
1	家電入門 2単位						
	PD総合I 2単位 (基本プロセス)						
1	CMF入門II 1単位 (素材加工)		PD入門I (受講姿勢・デザイン史) 2単位		表現演習II 2単位 (立体造形加工)		
	FAB加工実習 1単位 (夏期集中)						
1	CMF入門I 1単位 (色彩知識)				表現技法ベーシックI 2単位		
	表現演習I 2単位 (立体造形加工)						
1	モビリティプロジェクト入門 2単位						
	コンピュータ演習 2単位 (2D)						
1	製図演習 2単位 (図面)						
	表現基礎 2単位 (スケッチ)						
理論/ナレッジ(KNO)		ロジカル思考(LOG)	社会研究(SCR)		アイデア発想(IDE)	専門デザイン(PRO)	表現技法(EXP)
知識		思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力

- 必修 (講義)
- 選必 (講義)
- 選択 (講義)
- 必修 (演習)
- 選必 (演習)
- 選択 (演習)
- 産学連携
- 集中授業

選択必修科目から6単位

選択必修科目から8単位

選択必修科目から12単位

- インターンシップ 1単位
- インターンシップ 2単位

PD学科	ディプロマ・ポリシー再表現	
知識	理論/ナレッジ(KNO)	SDGSやユニバーサルデザイン等の理論と、学科専門領域に共通する必須の基礎知識と位置付け、それらを体系的に理解し、各演習に展開、表現できるよう方法論として身に付けることができる
思考力	ロジカル思考(LOG)	いわゆるデザイン思考のベースとなるロジカルシンキングスキルと位置付け、そのメソッドを修得することで、さまざまな知識や事象を創造力へと構築していくことができ、特に卒業制作において、人間力と創造力を統合する原動力となる
行動力	社会研究(SCR)	より良い社会づくりに貢献するための力と位置付け、様々なプロデザイナーの社会活動領域と貢献との関係性を研究することで、将来の自己のなりたい出口キャリア形成に役立てるようになる
倫理観		
発想力	アイデア発想(IDE)	新たなコンセプト構築のためのアイデア発想力と位置付け、クリエイティブシンキングの様々なメソッド修得により、モノ発想でなくコト発想による新たな価値を創造できるようになる
構想力	専門デザイン(PRO)	様々なデザイン専門領域に特化した社会実装の実践力と位置付け、その道のプロフェッショナルから直接学ぶことから、よりリアルな課題の中から新たな価値を創出するスキルを身に付ける
表現力	表現技法(EXP)	創出した価値を的確に表現し、魅力的に伝える技法と位置付け、アイデアスケッチから図面化、プロトタイピング、プレゼンテーションのビジュアル表現までのテクニックを修得できる

【1-c】カリキュラムマップ (プロダクトデザイン学科)

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

◎ DPを達成するために特に重要
○ DPを達成するために重要
△ DPを達成するために望ましい

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
ユニバーサルデザイン演習	必修	1・2・3・4	演習	2	後期	◎							ユニバーサルデザインの基本スキル	UDの概念の理解と、自ら弱者になる体験を通じてのデザイン演習	UD要件を反映することの大切さを理解し、デザインに表現する
プロダクトデザイン入門Ⅰ	必修	1・2・3・4	講義	2	前期			○	○				スタディ・スキル	基本的な受講姿勢や学修における心構えを習得する。基礎知識としての「プロダクトデザインの歴史」について学ぶ。全専任教員のオムニバス形式講義にて個々の専門性を学ぶ。	大学で学ぶ際に必要な基本的なことができるようになる。産業革命前後のデザインから各地でのデザインムーブメントを理解し、現代デザインへとつながる大きなデザイン史の流れが理解できるようになる
プロダクトデザイン入門Ⅱ	選必	2・3・4	講義	2	前期			○	○				ソーシャル・スキル	卒業後の進路を考える上で、実際の社会人に対してインタビューを行うことを通して、自分なりのキャリアに対する答えを見つける	インタビュー、ワークショップを通して、自らのキャリアの基本的な構想を完成させることができる
表現基礎	必修	1・2・3・4	演習	2	前期							◎	デザインスケッチの基本スキル	スケッチの練習とスケッチによるアイデア展開力の習得	正しいパース描写から自らのアイデア展開までできるようになる
表現演習Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	前期							◎	立体造形の入門スキル	美しいカタチの原理を知り、自分の手で表現する演習	美しく、魅力ある造形の基本を理解し、自ら表現することができる
表現演習Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	2	後期							◎	立体造形の基礎スキル	曲面の造形方法と、構成的かつ構造的造形の性質と扱い方を学ぶ	滑らかな面や点線面構成の仕組みを理解し、応用できるようになる
表現技法Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	後期							◎	写真撮影・グラフィックデザイン基礎	作品説明やプレゼン資料のための写真・グラフィックデザイン	写真撮影からタイポグラフィを含めた平面構成ができるようになる
製図演習	必修	1・2・3・4	演習	2	前期							◎	2次元製図の基本スキル	手描き製図の知識を学び、繰り返しの実習からスキルを習得する	製図法の原則を理解し、自己のデザインを図面化できる
FAB加工実習	選必	1・2・3・4	演習	1	前期							◎	樹脂加工塗装と金属加工の基礎演習	基本技法としての樹脂加工表面仕上げ塗装や金属加工の基礎を学ぶ	樹脂・金属加工、塗装技術を習得し、機材を扱えるようになる
インテリア入門	選必	1・2・3・4	講義	2	後期							◎	インテリアデザイン基礎知識	今後の授業選択のためインテリアデザイン関連の基礎知識を学ぶ	インテリアの基本寸法を押さえて、デザインできるようになる
家電入門	選必	1・2・3・4	講義	2	後期							◎	家電デザイン基礎知識	今後の授業選択のため家電デザイン関連の基礎知識を学ぶ	工業製品の基本的な成り立ちとヒト・社会とのかかわりを理解し基本的な提案ができるようになる
クリエイティブシンキングプロジェクト	選択	2・3・4	演習	2	後期					◎			クリエイティブな発想法の応用	人と物との新しい関係性を探求する学年横断型ワークショップ	人と物との関係性を、自分独自の視点で再定義ようになること
素材・造形演習	選必	1・2・3・4	演習	2	前期							◎	木材加工に関する基礎演習	木工を中心としたFAB機材の扱い方、木工の基礎技術を習得する	自分用の収納家具制作により基本的な木工ができるようになる
コンピュータ演習	選必	1・2・3・4	演習	2	前期							◎	グラフィック系ソフトの基本スキル	イラストレーター&フォトショップの使用法を習得する	基本操作を修得し、自分の意図通りのイメージを表現できる
モビリティプロジェクト入門	選必	1・2・3・4	講義	2	前期							◎	モビリティデザイン基礎	モビリティデザインスケッチの基礎的表現方法(正しいパースでの手描きスケッチ、フォトショップでのレンダリング等)を学ぶ	手描きスケッチでモビリティのスタンスが表現でき、フォトショップに取り込んでレンダリングが完成できる
3DCAD演習Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	後期							◎	3次元CAD ソリッドワークス基礎	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	3Dモデリング手法を理解し、MDX活用でモックアップを作成
CMF入門Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	1	前期	◎							素材加工に関する基礎知識	モノ作りに役立つ様々な素材特性と加工法を幅広く学ぶ	素材加工法を理解し、製品の適切な素材・製造方法を選択できる
CMF入門Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	1	前期	◎							色彩学に関する基礎知識	色と光の基本を理解することにより実践的な色彩能力を習得する	色と光の基本理解の上で、実践的な色彩計画・表現ができる
プロダクトデザイン総合Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	後期							◎	デザインプロセスの基本	PDCAの開発を通じて、基本的なプロセスを習得する	これ以降は自ら基本プロセスを進めることができるようになること
表現演習Ⅲ	選必	2・3・4	演習	2	前期							◎	立体造形の応用スキル	過去の名品に倣う製品レベルでの造形メソッドと応用力の習得	メソッドを活用し、自己のオリジナル造形として表現できる
3DCAD演習Ⅱ	選必	2・3・4	演習	2	前期							◎	ソリッドワークス応用	有機的なカタチを作れるサーフェス・フィーチャーの技法を学ぶ	ソリッド→レンダリング→3Dモデル→修正データを作る
CMF応用	選必	2・3・4	演習	2	後期	◎							色彩C・素材M・仕上げFの複合応用	製品の魅力度や価値向上につながるCMF複合能力を習得する	ユーザーやコンセプトに適したムードボードが作成できる
UI/UX応用	選必	2・3・4	演習	2	後期		◎						UI/UXデザイン応用	UI/UXの基礎を踏まえ、便利さを越えた嬉しい体験のデザインを提案	モノを通して感性的な意味を持つ体験のデザイン提案ができるようになる
モビリティプロジェクト応用	選択	2・3・4	演習	2	後期							◎	モビリティデザイン応用	モビリティデザインプロセスの基本、及び、CMFを含めてコンセプト、スケッチから1/4スケールモデルの製作までの習得	モビリティデザインプロセスが理解でき、オリジナル性とカラーを含めた美しいモデルが完成できる
サステナブルデザイン論	選択	2・3・4	講義	2	前期	◎							サステナブルデザイン	SDGsに向けた今後のデザインの役割について学ぶ	最新の指標としてSDGsを理解し、社会に対する責任としてのデザイン提案を実践する
UI/UX基礎	選必	2・3・4	演習	2	前期		◎						UI/UXデザイン基礎	コト思考のUXデザインメソッドを学び、UI試作まで体験する	モノでなくコト、体験価値の視点・発想力のベースが養える
プロダクトデザインプロジェクトⅡ	選必	2・3・4	演習	2	前期							◎	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	「モノ・コト・場」視点の深堀から、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
プロダクトデザインプロジェクトⅢ	選必	2・3・4	演習	2	後期							◎	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	「モノ・コト・場」視点の深堀から、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
クリエイティブシンキングI	選必	2・3・4	演習	2	前期					◎			発想力のエクササイズ	デザインの質を左右する、発想力の基本を身に着ける	アイデアを出す時に幅広い視点を持つよう、自分で気をつけることができるようになる
表現応用Ⅰ	選必	2・3・4	演習	2	後期							◎	ファブリックデザイン基礎	バッグ等のファブリック素材プロダクトの制作法を習得する	ミシンの使い方や縫製の基礎を身に着け、自ら応用できる
表現応用Ⅱ	選必	2・3・4	演習	2	後期							◎	照明デザイン基礎	「あかり」「光」を通して形と機能性の関係性を再確認する	照明の基本を学び、実際に照明器具を制作することができる
表現応用Ⅲ	選必	2・3・4	演習	2	後期							◎	パッケージデザイン基礎	パッケージの基本知識からCMF活用のデザイン手法まで学ぶ	展開図作成からオリジナルのパッケージデザインを作ることができる
インタフェースデザイン論	選択	2・3・4	講義	2	後期		◎						インターフェースデザイン研究	アナログ視点でのインタフェースから物との関係性を熟考する	インタフェースをデザインするという視点で発想することができる
クリエイティブシンキングⅡ	選必	2・3・4	演習	2	後期					◎			クリエイティブな発想法の習得	常識を疑い、前提条件を変える新発想法メソッドを習得する	ロジカルや機能美では創出できないユニークな新価値を発想できる
プロダクトデザイン総合Ⅱ	選必	2・3・4	演習	2	後期							◎	専門別デザイン応用	家電、インテリア、雑貨分野に特化したデザイン応用演習	各分野の具体的製品デザインプロセス経験から実践スキルを向上

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
ロジカルシンキング入門	選必	2・3・4	講義	2	前期		◎						ロジカルな思考法エクササイズ	デザイン思考に基づく、人間中心の論理的発想を身に着ける	MECEやロジックツリーなど基礎的な論理的思考法を体得し課題に応用する事が出来る
ロジカルシンキング応用	選必	3・4	講義	2	前期		◎						ロジカルな説得法の習得	プレゼンや説明資料における論理的な説明方法を習得する	論理性を担保しながら、自らの主張を解りやすく伝える事が出来る
プロダクトデザインプロジェクトⅣ	選必	3・4	演習	2	前期						◎		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	「モノ・コト・場」視点の深堀から、ポートフォリオに掲載できる高質デザイン作品を創出できる
プロダクトデザインプロジェクトⅤ	選必	3・4	演習	2	後期						◎		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	「モノ・コト・場」視点の深堀から、ポートフォリオに掲載できる高質デザイン作品を創出できる
デザインキャリア	選必	3・4	講義	2	前期			○	○				キャリア・スキル	就活に向けたポートフォリオ作成方法と知財知識を習得する	3年間の作品を魅力的にポートフォリオにまとめることができる
表現技法ベーシックⅠ	選必	1・2・3・4	講義	2	前期							◎	基礎的な表現力の補修	基礎表現力の不足分を補い、表現方法をしっかり身に着ける	形や質感を正しく伝えるデザインスケッチが描けるようになる
表現技法ベーシックⅡ	選必	2・3・4	講義	2	前期							◎	基本的なデザインプロセスの補修	P D C Aの基本プロセスの実践で、再度スキルを定着させる	基本プロセスを身に着け、自ら開発推進できるようになる
表現技法ベーシックⅢ	選必	3・4	講義	2	前期							◎	基本的なデザイン提案力の補修	最終アイデアの精度やアウトプットレベルの向上力を鍛錬する	用と美を兼ね備えた質の高い最終案に導くことができるようになる
アドバンスデザインⅠ	選必	3・4	演習	2	前期						◎		専門別特化演習	家電、CMF、雑貨、インテリア、UI/UX、家具分野の外部プロに学ぶ	各分野のプロメソッド活用による、新スタイル作品を創出できる
アドバンスデザインⅡ	選必	3・4	演習	2	後期						◎		専門別特化演習	家電、CMF、雑貨、インテリア、UI/UX、家具分野の外部プロに学ぶ	各分野のプロメソッド活用による、新コンセプト作品を創出できる
プロダクトデザイン総合Ⅲ	選必	3・4	演習	2	前期						◎		専門別デザイン研究	各分野に特化したデザイン応用演習	課題設定型開発による、新スタイル作品を創出できる
プロダクトデザイン総合Ⅳ	選必	3・4	演習	2	後期						◎		専門別デザイン研究	各分野に特化したデザイン応用演習	課題設定型開発による、新コンセプト作品を創出できる
プロダクトデザイン研究	必修	4	演習	4	前期	○	○	○	○	○	○	○	卒業制作 プレ研究	卒業研究にふさわしいテーマ設定とリサーチ考察から課題を設定	卒業研究にふさわしいテーマ設定とリサーチ考察から課題を設定
卒業研究・制作	必修	4	演習	4	後期	○	○	○	○	○	○	○	卒業制作 本研究	4年間の集大成として制作活動で最終審査会、卒業制作展に繋げる	4年間の集大成としての制作活動で自己の目指す領域、分野を確立