

空間演出デザイン学科空間デザインコースカリキュラムツリー 2020年度入学生用

進路	空間系		クリエイション系		総合系(生活文化・ソーシャル)						
	ディスプレイ(デザイン・マネジメント)	空間・インテリア(デザイン・マネジメント)	広告(デザイン・マネジメント)	デザイン	企画・総合職	進学・起業					
	乃村工藝/つむら工藝/博展/日展 白水社/サクラインターナショナル/七彩/吉忠マネキン	スペース/ジーク/ユニバーサル園芸/成美/アートアンドクラフト/大和ハウスリフォーム/カッシーナイクスシー/アクタス/	博報堂プロダクツ/リッシ/ソーダコ コミュニケーションズ/伊藤忠インタラクティブ/電通オンデマンドグラフィック	中川政七商店/スーベニール/ UMA design farm/UMMM/ NPO Co.to.Hana/チョコレートデザイン	ロフトワーク/タカラトミー/星野リゾート・マネージメント/第一園芸/テイクアンドギブ・ニーズ/UCCフードサービスシステムズ/パークコーポレーション/細尾/H.P.フランス/カヤック	京都造形芸術大学大学院 京都市立芸術大学大学院 京都工芸繊維大学大学院					
専門デザイン:空間設計・ディスプレイ・インテリア・生活プロダクト 展示・イベント		専門方法論	ビジュアルデザイン: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		専門デザイン:応用	ソーシャルデザイン・社会実装・企画・活動・地域デザイン・デザインリサーチ・ブランディング					
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】★						講義				
	空間演出研究(卒業制作展制作)★							講義			
	空間デザイン研究Ⅲ-Ⅳ①②(ゼミ・進路決定)								講義		
	空間演出卒業研究									演習	
空間デザイン研究Ⅰ-Ⅱ①②(ゼミ・進路決定)						演習					
3	空間演出デザイン論Ⅲ デザインマネジメント論	空間プランニングメソッド 企画理論・企業連携・プランニング	空間デザイン演習Ⅲ-V インクルーシブ・ブランド・フレ卒制				★ 必修科目 42単位				
			空間演出デザインⅡA(社会発信) デザインリサーチ								
	空間演出デザイン論Ⅰ ソーシャル・地球環境デザイン論	キャリア研究Ⅲ 進路方針・インターン	デザイン総合演習Ⅱ(社会実装) サステナブルデザイン					卒研以外 すべて 2単位			
		空間デザイン演習Ⅰ-Ⅱ ソーシャルデザイン									
		空間演出デザインⅠ(社会実装) 産学連携・コース横断選択									
2			デザイン総合演習Ⅰ(社会実装) ローカルリサーチデザイン		空間デザイン表現演習Ⅳ★ メディア		キャリア インターンシップⅢ				
	空間演出デザイン概論Ⅲ★ デザイン史・デザイン論	空間メソッドⅢ★ 計画理論	空間演出デザイン基礎Ⅲ(社会実装入門)★ 展示デザイン・コース横断選択		空間デザイン基礎Ⅴ★ 進級制作	空間デザイン表現演習Ⅲ★ 写真		インターンシップⅠ・Ⅱ 彫刻基礎演習(教職)			
					空間デザイン表現演習Ⅱ シルクスクリーン						
			空間メソッドⅡ★ CAD・メディア基礎	キャリア研究Ⅱ 進路・プロフェッショナル研究	空間演出デザイン基礎Ⅱ(社会実装入門)★ ソーシャルデザイン基礎Ⅱ・地域デザイン	空間デザイン基礎Ⅳ★ 空間設計			空間デザイン表現演習Ⅰ 木工	絵画基礎演習(教職)	
1					空間デザイン基礎Ⅲ ディスプレイ基礎	デザイン表現基礎★ スケッチ・色彩・造形基礎	空間デザイン基礎Ⅲ ディスプレイ基礎				
	空間演出デザイン概論Ⅱ★ 空間・ファッション概論	キャリア研究Ⅰ 社会を知る・働くを知る				空間デザイン基礎Ⅱ★ 空間設計基礎		表現基礎PC★ イラストレーター・フォトショップ			
	空間演出デザイン概論Ⅰ★ 現代デザインと学科デザイン概論	空間メソッドⅠ★ 図学・技法基礎	ラーニングリテラシー【演習】 初年次教育・修学基礎★		空間演出デザイン基礎Ⅰ★ ソーシャルデザイン基礎・京都フィールドワーク	空間デザイン基礎Ⅰ★ 空間設計基礎					
理論		方法論		キャリア		社会課題解決のデザイン(社会実装)		専門デザイン		ビジュアル・表現拡張	

【1-c】カリキュラムマップ (空間演出デザイン学科)

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
空間演出デザイン概論Ⅰ	必修	1・2・3・4	講義	2	前期	○	◎					△
空間演出デザイン概論Ⅱ	必修	1・2・3・4	講義	2	後期	○	◎					△
空間メソッドⅠ	選必	1・2・3・4	講義	2	前期	○	◎				○	
ファッションメソッドⅠ	選必	1・2・3・4	講義	2	前期	○	◎				○	
空間デザイン基礎Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	前期					○	◎	◎
ファッションデザイン基礎Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	前期					○	◎	◎
空間デザイン基礎Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	2	後期					○	◎	◎
ファッションデザイン基礎Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	2	後期					◎	○	◎
空間デザイン基礎Ⅲ	選択	1・2・3・4	演習	2	後期					◎	○	◎
キャリア研究Ⅰ	選択	1・2・3・4	講義	2	後期		△	◎	○			
ラーニングリテラシー	必修	1・2・3・4	演習	2	前期		△	◎	○			
デザイン表現基礎 A/B	選必	1・2・3・4	演習	2	後期					◎	○	◎
表現基礎PC	必修	1・2・3・4	演習	2	後期	○				○	△	◎
空間演出デザイン基礎Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	前期			◎	○		○	◎
空間演出デザイン基礎Ⅱ	必修	2・3・4	演習	2	前期			◎	○		○	◎
空間演出デザイン基礎Ⅲ	必修	2・3・4	演習	2	後期			◎	○	○		◎
空間演出デザイン概論Ⅲ	必修	2・3・4	講義	2	後期	○	◎					△

テーマ	授業概要	到達目標
空間演出デザイン学科概論	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じて、空間演出デザインという領域を理解し、かつ現代のデザインとのリンクの理解も図る講義。	各専任教員のデザイン領域を通じて、学科のデザイン領域の概要を理解し、自らの考えに展開することができる。
空間・ファッションデザイン概論	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。	空間・ファッションデザインの歴史と概要を理解し、自らの考えに展開し、テーマに対して論じることができる。
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。
ファッション技法基礎	服飾デザインの基礎知識とそれに伴う技法を学ぶ。	服飾デザインの知識・技法を修得し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
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する。
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。
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する。
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する。
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する。
初年次キャリア(ロールモデル研究)	大学卒業後、職業の自立を果たすために、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。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。
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。
芸術・デザイン表現の基礎	スケッチ・ドローイング・立体造形など芸術基礎から発想を柔軟にする手法や、技法にもとづき精密につくるデザイン表現を学ぶ。	芸術をベースにデザイン表現の基礎的スキルを習得し、発想や視点を柔軟にしたり、技法に基づき精密にして作品をつくることのできる。
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。
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。
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。
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。
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。

◎ 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
空間メソッドⅡ	選必	2・3・4	講義	2	前期	○	◎				○	
ファッションメソッドⅡ	選必	2・3・4	講義	2	前期	○	◎				○	
空間メソッドⅢ	選必	2・3・4	講義	2	後期	○	◎				○	
ファッションメソッドⅢ	選必	2・3・4	講義	2	後期	○	◎			○		
空間デザイン基礎Ⅳ	選必	2・3・4	演習	2	前期		△			○	◎	◎
ファッションデザイン基礎Ⅳ A/B	選必	2・3・4	演習	2	前期		△			○	○	◎
空間デザイン基礎Ⅴ	選必	2・3・4	演習	2	後期		△			○	◎	◎
ファッションデザイン基礎Ⅴ A/B	選必	2・3・4	演習	2	後期		△			◎	○	◎
空間デザイン表現演習Ⅰ	選択	2・3・4	演習	2	前期			○		△	○	◎
ファッションデザイン表現演習Ⅰ	選択	2・3・4	演習	2	前期			△		○	○	◎
空間デザイン表現演習Ⅱ	選択	2・3・4	演習	2	前期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習Ⅱ A/B	選択	2・3・4	演習	2	前期			△		△	○	◎
空間デザイン表現演習Ⅲ	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習Ⅲ A/B	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		○	○	◎
空間デザイン表現演習Ⅳ	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習Ⅳ	選必	2・3・4	演習	2	後期			△		◎	○	◎
ファッションデザイン表現演習Ⅴ	選択	2・3・4	演習	2	前期			○		○	◎	◎
空間演出デザイン論Ⅰ	選択	3・4	講義	2	前期	○	◎		△			
空間演出デザイン論Ⅲ	選択	3・4	講義	2	後期	○	◎		△			
キャリア研究Ⅱ	選択	2・3・4	講義	2	前期		△	◎	○			
キャリア研究Ⅲ	選択	3・4	講義	2	前期		△	◎	○			
キャリアインターンシップⅠ・Ⅱ	選択	2・3・4	演習	1		△		◎	◎			
キャリアインターンシップⅢ	選択	2・3・4	演習	2		△		◎	◎			

テーマ	授業概要	到達目標
図学・CAD基礎	空間デザインの図法として必要となるCADの知識と技法を学ぶ。基礎編。	CAD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。
ファッションメディア基礎	ファッション/ジュエリーのプレゼンテーションに必要なブックデザインの概念と技法を学ぶ。	ファッション/ジュエリーのプレゼンテーションに必要なブックデザインの概念・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。
図学・CAD応用 住居計画論	空間デザインに必要なアプリケーションを学ぶ。応用編。空間デザインにおける計画学として、住居計画を学ぶ。CAD・住居計画は、ともに進級課題で応用する。	アプリケーションのスキルと考え方を習得し、かつ、住居における計画要件を理解し、設計の思考・表現に生かすことができる。
ファッション表現計画論	ファッション/ジュエリーのさまざまな表現計画を習得するために、コーディネート論を軸に、素材学や色彩学の知識とその応用技法を学ぶ。	ファッション/ジュエリーのコーディネート表現計画の知識・応用技法を理解し、デザインの思考・表現に生かすことができる。
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。
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。(立体裁断・制作/メタルメイキング・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。
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。
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。
スペース表現・技法基礎	スペース系表現技法とその制作を学ぶ。(木工家具・雑貨)制作物の展示をし、他者にプレゼンテーションする。	空間表現のスキルと概念を習得し、デザイン・実制作・展示(プレゼンテーション)に展開することができる。
ファッション・ジュエリー融合表現の基礎(シルク・ファッションプロダクト)	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。(シルク・ファッションプロダクト)	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。
ビジュアルプレゼンテーション表現基礎1(シルク印刷)	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。(シルク印刷)	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。
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/鑄造・七宝など)	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。
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・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。
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。(縫製技術・進級制作連動/メタルメイキング)	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。
ビジュアルプレゼンテーション基礎3	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・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。
ファッション・ジュエリー融合表現の基礎2(ファッションプロダクト)	ファッション・ジュエリーの融合領域におけるファッション拡張表現としてデザイン展開を学ぶ。(ローカル・コンセプトアル)	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。
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。制作物を展示し、他者へのプレゼンテーションも学ぶ。	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。かつ、展示としてのプレゼンテーションを制作することができる。
ソーシャルデザイン論	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等を講義。	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。
デザインマネジメント ブランディング論	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領域として、ブランディング論を学ぶ。リサーチ・マーケティング・VI・商品企画を一連のシステムとして理解する講義。	ブランディングをシステムとして理解し、専門のデザインのみならず多方面に生かせるスキル・思考として、自ら応用し論じることができる。
2年次キャリア(プロフェッショナル研究・進路研究)	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。
3年次キャリア(進路方針・インターン)	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。
インターンシップ(40時間以上)	社会や仕事を知り、卒業後職業的自立を果たすために、企業に研修に行き、社会経験や専門的な仕事の意義や内容を体得する。進路方針決定の目的も果たす。	インターン企業で、社会や仕事を体験し、その内容や意義、社会人としての振る舞いを理解し、与えられた仕事や役割を十分に果たすことができ、進路方針に生かすことができる。
インターンシップ(80時間以上)	社会や仕事を知り、卒業後職業的自立を果たすために、企業に研修に行き、社会経験や専門的な仕事の意義や内容を体得する。進路方針決定の目的も果たす。	インターン企業で、社会や仕事を体験し、その内容や意義、社会人としての振る舞いを理解し、与えられた仕事や役割を十分に果たすことができ、進路方針に生かすことができる。

◎ 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
空間プランニングメソッド	選択	3・4	講義	2	後期	○	◎		○		○		社会の課題解決のためのリサーチ&プランニング(空間設計応用)	社会の課題解決をベースに、「何のために」という目的創造がデザインの役割として重視されている。仮説・検証・具体的提案というリサーチ重視の企画メソッドに取り組む。(空間設計応用)	社会の課題を踏まえながら、仮説・検証・具体的提案のプロセスを理解・習得し、解決提案として意義ある独自の空間系企画をたてることができる。
ファッションプランニングメソッド	選択	3・4	講義	2	後期	○	◎		○		○		社会の課題解決のためのリサーチ&プランニング(ファッション商品企画)	社会の課題解決をベースに、「何のために」という目的創造がデザインの役割として重視されている。仮説・検証・具体的提案というリサーチ重視の企画メソッドに取り組む。(ファッション商品企画)	社会の課題を踏まえながら、仮説・検証・具体的提案のプロセスを理解・習得し、解決提案として意義ある独自のファッション系企画をたてることことができる。
空間デザイン演習Ⅰ	選択	3・4	演習	2	前期		△		○		◎	○	ソーシャルデザイン(学科展)生活プロダクト	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。
空間デザイン演習Ⅱ	選択	3・4	演習	2	後期		△		○		◎	○	ソーシャルデザイン応用(デザインリサーチ・キャリア実践)	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を制作する。	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。
空間デザイン演習Ⅲ	選択	3・4	演習	2	前期		○	△		○		◎	ソーシャルデザイン(コンセプチュアル・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。
空間デザイン演習Ⅳ	選択	3・4	演習	2	後期			○	△		◎	○	アドヴァンスドデザイン(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説し、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。
空間デザイン演習Ⅴ	選択	3・4	演習	2	後期			○	△		◎	○	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。
ファッションデザイン演習Ⅰ A/B	選択	3・4	演習	2	前期			○		○	◎	◎	ファッションデザインと社会1(ブランドデザイン)	ファッション/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。(リサーチ・社会発信)	ファッション/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。
ファッションデザイン演習Ⅱ A/B	選択	3・4	演習	2	後期		△		○		◎	○	ファッションデザインと社会2(ソーシャル&商品企画)	ファッション/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、ファッション/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。
ファッションデザイン演習Ⅲ A/B	選択	3・4	演習	2	前期		○		△		◎	○	社会の課題解決のためのデザイン1(FD・学科展)	ファッション/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。(リサーチ・エシカル)	社会の課題を踏まえながら、ファッション/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。
ファッションデザイン演習Ⅳ A/B	選択	3・4	演習	2	後期			○	△	○		◎	アドヴァンスドデザイン	ファッション/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)	ファッション/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。(展示会・ビジネス)
空間演出デザインⅠ A	選択	3・4	演習	2	前期			◎	○		◎	○	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。SOUSOU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企画・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。
空間演出デザインⅠ B	選択	3・4	演習	2	前期			◎	○		◎	○	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	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・運営を実践できる総合的なクリエイション力の習得。
空間演出デザインⅠ C	選択	3・4	演習	2	前期			◎	○		◎	○	ソーシャル・イベント(社会実装)	社会の課題解決を実践するために、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、必要とされ、かつ魅力的な活動を創造することを習得する。	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・運営を実践できる総合的なクリエイション力の習得。
空間演出デザインⅡ A	選択	3・4	演習	2	後期			○	◎		◎	○	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。リサーチに基づく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。
空間演出デザインⅡ B	選択	3・4	演習	2	後期			◎	○		◎	○	ファッションデザイン応用(ファッションショー・社会発信)	前期の取り組みであるブランド制作を社会へプレゼンテーションするために、ファッションショーを実施する。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、企画の実践を学ぶ。	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、かつ魅力的にプレゼンテーションするための表現を制作することができる。ショーとしての企画実践を修得する。
デザイン総合演習Ⅰ	選択	2・3・4	演習	2	前期		○	◎		○		◎	ローカルリサーチデザイン研究(コース横断・選択)	デザインをより広い視野で考えられるようにするために、企業や大学とも連携し、ローカル・トラディショナルなどをリサーチして、新しいデザインの手法で制作することを学ぶ。	社会の課題も踏まえながら、ローカルリサーチを十分に行い、より柔軟な考えを得て、新しいデザインの手法で制作することができる。
デザイン総合演習Ⅱ	選択	3・4	演習	2	前期		○	◎			○	◎	サステイナブルデザイン研究(コース横断・選択)	社会と連携しながら、課題解決を踏まえ、サステイナブルをテーマにリサーチからの制作を実施する。ロングライフやファブ利用など、市民の自律が重要な鍵となることを理解して学修する。	課題解決を踏まえ、サステイナブルをリサーチにより自身の考えで新しい視点をもって研究することができ、それを反映させた制作に展開することができる。
空間演出研究	必修	4	講義	2	後期			◎	○		◎	○	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。
空間デザイン研究Ⅰ A/B	選択	4	演習	2	前期	○	○	◎		△	◎		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求する。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。
空間デザイン研究Ⅱ A/B	選択	4	演習	2	前期			◎	◎		○	◎	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。
空間デザイン研究Ⅲ A/B	選択	4	演習	2	前期	○	○	◎		△	◎		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求する。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。

