

空間演出デザイン

環境デザイン学科 空間演出デザインコース

TW テキスト作品科目
 TX テキスト特別科目
 S スクーリング科目
 必 必修科目
 選必 選択必修科目
 選 選択科目

※下記で紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

空間演出デザインコース専門教育科目

STEP ①

デザインの基礎力を習得し、デザインの楽しさ・魅力を発見する。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次						
空間演出デザイン 概論	スターター (空間演出デザイン入門)	S	選	1		コースの学習を効果的に進めるために、デザイン初学者に向けたオリエンテーションを行い、課題に触れながら各種道具の基本的な使用方法やこれから学ぶ学習領域について理解を深める。
デザイン基礎1 (空間演出デザイン)	二次元ドリル	TW	必	2		全てのデザインを学ぶにおいて、まず習得すべきとなる二次元表現について複数の演習問題を通して学習。空間や三次元表現への基礎を培う。
デザイン基礎2 (空間演出デザイン)	空間ファイル	TW	必	2		フィールドワークを通じて日常生活を取り囲むさまざまな建築・都市空間の実例からその構成要素を再発見し、編集することで、デザインをするためのさまざまな設計手法、アイデア抽出法を学ぶ。
空間演出デザイン 演習 I-1	三次元ドリル	TW	必	2		さまざまなスケール感における立体構成を理論的側面と感性的側面の双方から捉えながらモデル制作を中心とした演習によって、基本的な三次元的設計手法や表現方法を学ぶ。
空間演出デザイン 演習 I-2	デザインファイル	TW	必	2		暮らしの中にあるさまざまなデザインの観察、記録を通して、生活空間の中におけるデザインの存在意義やその構成原理を学ぶ。
空間演出デザイン I-1	デザインリテラシー	S	必	1		デザインを学ぶ上で不可欠なデザインの存在意義(理由)や系譜(歴史)への理解を深めるとともに、デザインのもたらす豊かさや楽しさ、魅力について、体験を通して学ぶ。
空間演出デザイン I-2	ドラフティング	S	必	1		手描きによる製図を通して、構想した空間やモノを他者へ伝えるために不可欠となる基本的図法や表現力を学ぶ。
空間演出デザイン I-3	モデル・メイキング	S	必	1		空間や立体物の表現に必要な模型制作のための道具や材料の使い方、模型の作り方を基礎から学習する。
空間演出デザイン II-1	デジタル表現基礎	S	必	1		ソフトウェア[Photoshop]、[Illustrator]の使用を通じてコンピュータリテラシーを身に付ける。文字組、色彩基礎、レイアウト構成、写真加工の基礎を学ぶ。
空間演出デザイン II-2	造形表現基礎	S	必	1		立体デザインの基礎要素である「点・線・面」と加工の基礎技法である「切る・折る・曲げる」を用いて造形表現の基礎を習得する。
空間演出デザイン II-3	CAD表現基礎2D	S	必	1		CADソフトウェア[AutoCAD]の特性を理解した上で、各種図面の二次元での作図、表現の基礎技法を習得する。

空間をデザインする手法と考え方を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次						
空間演出デザイン基礎1	空間ドリル	TW	必	2		建築やインテリア空間の図面表現の種類やルールを複数の演習問題を通して理解するとともに、空間設計提案に有効となるプレゼンテーション手法を学ぶ。
空間演出デザイン基礎2	ローカルデザイン	TW	必	2		自分の住む町で取り扱われている農産物を広く流通、販売するためのパッケージデザインを企画することで「調査・分析」「発想」「企画」「制作」というデザインのプロセスを学ぶ。
空間演出デザイン演習Ⅱ-1	すまいのリノベーション	TW	必	2		与えられたスケルトンの空間において「すまい」をテーマにした空間構想を行う。人の行動と空間の関係性を考察するとともに、リノベーションという既存空間の活用法を学ぶ。
空間演出デザイン演習Ⅱ-2	小さなショップ	TW	必	2		与えられた設計条件に基づいて小さなショップの空間構想を行い、設計提案書の作成を通じて、形態や機能はもちろんのこと、材料や工法、構造といった小規模建築の構成原理を学ぶ。
空間演出デザインⅢ-1	空間構想・エスキス	S	必	1		展示施設(ギャラリー)をテーマに、ドローイングや模型制作を通じて、エスキスから形へ導く空間スタディのプロセスを重点的にインテリアデザインを学ぶ。
空間演出デザインⅢ-2	空間構想・デザインプロセス	S	必	1		インテリア計画におけるデザインに至るまでのプロセスの演習をユーザーの生活スタイルを読み取りながら行い、「デザインの理由」についての思考を深める。
空間演出デザインⅢ-3	空間構想・実空間の想像と創造	S	必	1		実物スケールの課題制作を通じて空間デザインのためのヒントを発見し、設計や計画における身体感覚、基礎的造形力、環境洞察力を養う。
空間演出デザインⅣ-1	メディア表現と空間演出	S	必	1		光や音を含むさまざまなメディア表現を利用した空間演出の方法について、実験的演習を通してその活用の可能性を見出すとともに、自らの感覚、理論の両面側からの理解を深める。
空間演出デザインⅣ-2	素材表現とデザイン	S	必	1		身近な素材の新たな特性を見出し、その魅力を素材表現として開発するとともに、機能的用途を持ったプロダクトデザインへの応用を通じて、素材表現とデザインの関係について理解を深める。
空間演出デザインⅣ-3	CAD表現基礎3D	S	必	1		3Dモデル作成ソフトウェア「Sketch UP」の基礎技法を習得した上で、インテリア空間をシミュレーションし、ボリューム操作を用いた空間構想の方法を学ぶ。

空間と様々な領域の関係性を探り、デザインの活用法を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次						
空間演出デザイン演習Ⅲ-1	五感の空間デザイン	TW	必	2		商業施設のインテリアもしくは住空間におけるインテリアプロダクトのいずれかを、触覚、視覚など身体感覚の空間に与える影響を考察しながら五感に訴えかけるデザインとして提供する方法を学ぶ。
空間演出デザイン演習Ⅲ-2	おもてなしのデザイン	TW	必	2		空間(場)づくり、モノづくり、コトづくりの3つの視座から選択し、未来のライフスタイルを創出するデザイン提案を作成する。ヒトとヒト、ヒトとモノの関係を「おもてなし」をキーワードにデザインする方法を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
空間演出デザイン V-1	すまいの空間構想	S	選必 (6単位)	1		1、2年次で習得した思考法と基本的技術を活用し、新たな生活シーンを創造するデザインの可能性を追求する。各自の目指すデザイン領域に合わせて10科目の中から6科目を選択して履修し、6つの実践を交えながら専門的デザインを学ぶことで使えるデザイン力を身につける。
空間演出デザイン V-2	ショップデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-3	ライティングデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-4	エキシビジョンデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-5	デザインマネジメント	S		1		
空間演出デザイン V-6	空間体験のデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-7	伝統とプロダクトデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-8	コンテンポラリー・ジュエリー	S		1		
空間演出デザイン V-9	コンパクトデザイン	S		1		
空間演出デザイン V-10	あかりのデザイン	S		1		

STEP④

それぞれのおもてなしのデザインを表現し他者へ伝える。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次						
空間演出デザイン 演習Ⅳ	卒業制作研究ノート/ ファイナルプレゼンテーション	TX	必	4		卒業制作で必要となる課題に対する提案のプロセスを習得する。自身の卒業制作の企画や設計内容を社会へ向けた普遍性を持つ提案としてプレゼンテーションをまとめる。
卒業制作		S	必	6		これまでの学習をもとに空間演出デザインのキーワードである「おもてなし」を解釈し、自身でテーマを設定し卒業制作を行う。柔軟な思考と多彩な発想で社会に向けた新しい提案として完成させる。