

4年間の学びのステップ

学びのポイント

カリキュラム

1年次 デザインの理論と発想を学び、基本となる力を習得します。

造形力・表現能力の地となる造形論理や美的なセオリーを徹底的に学び、デザイナーとしての素養を身につけます。PBL（ここではプロブレム・ベースド・ラーニングの意）型の授業を通して、デザイナーに必要な思考法・発想法といった基礎を固める時期です。

2年次 自分の考えを伝える能力を伸ばします。

自分のイメージを的確に形にするためのさまざまな技術を身につけ、専門科目へとつながる学びを進めていきます。合わせてイメージを伝えるためのコミュニケーション力も磨きます。1年次に固めた基礎に何を積み上げるかを考え、自分の専門領域を広げていく段階です。

3年次 将来の進路に合わせて専門知識・技術を修得します。

プロダクトデザイン・インテリアデザイン等の履修モデルを核として、将来像に合わせた専門的な方法論を学びます。デジタルファブリケーションに対応した3DCGの技術や、社会システム・社会サービス・情報メディアなども学びます。


4年次 学んできたすべてを使って、卒業制作に取り組みます。

学んだ理論・思考法・技術を活用し、卒業制作を中心としたPBL（ここではプロジェクト・ベースド・ラーニングの意）に取り組みます。社会とのつながりを意識して、企業や海外大学との協同ワークショップも積極的に実施。自由な時間でさらに伸ばしたい力を補完します。

科目		1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター	7セメスター	8セメスター
教養基礎科目	コミュニケーションスキル	ステップアップ・イングリッシュ1 英語コミュニケーションA1 センテンス・ストラクチャ 英語コミュニケーションB1 英語コンプリヘンションC1 英語コミュニケーションC1 日本語表現法	ステップアップ・イングリッシュ2 英語コミュニケーションA2 センテンス・ストラクチャ2 英語コミュニケーションB2 英語コンプリヘンションC2 英語コミュニケーションC2	英語コンプリヘンションA1 アドバンスト・コミュニケーションA1 アドバンスト・コンプリヘンションB1 アドバンスト・コミュニケーションB1 アドバンスト・コンプリヘンションC1 アドバンスト・コミュニケーションC1	英語コンプリヘンションA2 アドバンスト・コミュニケーションA2 アドバンスト・コンプリヘンションB2 アドバンスト・コミュニケーションB2 アドバンスト・コンプリヘンションC2 アドバンスト・コミュニケーションC2				
	情報リテラシー	情報処理							
	人間力養成	スポーツ科学 初年次教育 キャリアデザイン1	キャリアデザイン2			キャリアデザイン3			
	国際理解	異文化理解 言語と文化1 言語と文化2				グローバル時代の法 国際社会論			
教養共通科目	人間・社会・自然の理解	哲学 倫理学 文学と芸術 歴史と人間 心理学 身体と健康の科学 憲法と社会 現代社会論 科学技術史 環境科学概論				政治と社会 経済学 生命科学 地球科学 物理の世界と先端技術 物質科学			
	総合				課題探究セミナー 総合学際科目				
教養特別科目		ソーシャルアクティブラーニング 国際インターン 国内インターン ボランティア				イングリッシュアクティブラーニング1 イングリッシュアクティブラーニング3	イングリッシュアクティブラーニング2 スポーツアクティブラーニング	総合科学特論	
	専門基礎科目	化学基礎 数学基礎 物理学基礎 創理工学基礎演習1 物理学実験 化学実験	基礎統計学 情報活用及び演習 創理工学基礎演習2						
専門科目	専門基幹科目	デザイン概論 デザイン基礎1	デザイン史 デザイン基礎2	製品デザイン基礎 インテリアデザイン基礎 人とデザイン1 生活とデザイン インテリア計画 デザインスキル演習1	人とデザイン2 空間とデザイン デザインスキル演習2	デザインプレゼンテーション 産業とデザイン 情報とデザイン	技術とデザイン 環境とデザイン	材料とデザイン 社会とデザイン	
	専門展開科目			創造デザイン基礎 工学デザイン基礎	創造デザイン論及び演習 工学デザイン論及び演習 インテリア設計	グローバルデザインワークショップ ソーシャルデザイン論及び演習 インテリアデザイン論及び演習 構造力学及び演習 プロダクトデザイン論及び演習	デジタルデザイン論及び演習 ディスプレイデザイン論及び演習 デザイン学外実習 ゼミナール1 卒業研究	インテリア施工 専門特別講義1 ゼミナール2	


(赤字: 必修科目 黒文字: 選択科目)

研究室 Pick up!




「感性」や「好み」を客観的に分析し、デザインの「効果」を明らかにします。

車や家電、家具や文具といった多様な製品はどれも、消費者の嗜好を踏まえ、意図やコンセプトをもってデザインがされています。しかしその狙い通りに消費者が魅力を感じるには限りません。その予測不可能な部分に対して、デザインに対する人の印象を客観的に分析し、デザインの「効果」を科学的に解明するのが私たちの研究の狙いです。デザインは「好み」の問題といわれることが多いですが、消費者が「魅力的か、そうでないか」と感じる差異には、確かに分岐点が存在します。製品デザイン、コンピュータグラフィック、インテリア、Webコンテンツなど分野を問わず、その分岐点を探り、ものづくりに生かそうという試みを行っています。




プロダクトデザイン、製品開発、感性工学、認知科学

佐藤 弘喜 教授



人々のより楽しいシーンが生まれる「減らし方のデザイン」を考える。

今、老朽化した公共施設の維持は、自治体にとって頭の痛い問題です。そのまま維持すれば財政を圧迫し、施設を減らせば住民サービスの質の低下につながります。そこで多くの自治体では、複数の施設を統合して建物を減らすという方法を取ります。しかし、それは住民にとって楽しい解決法には見えません。そこでこれまでの施設にはない新たな価値を生み出すような統合の方法を考えるのが、私たちのめざす「減らし方のデザイン」。人々がわくわくするような統合の仕方を考えていきます。設計した空間に生まれる、より楽しい「シーン（場面）」をデザインするために、人に興味を持ち、しっかり観察し、楽しいシーンをたくさん自分の中に蓄積することがこの研究のポイントになります。



空間設計によるシーンのデザイン

倉斗 綾子 准教授