

2.13 感性デザイン学部の教育目標・教育課程

■教育目標

教育理念にそった人材を育成するため、感性デザイン学部では以下の教育目標を掲げます。

- 1) 豊かな人間性と総合的な判断力を基盤とするデザインの素養をもった人材を育成する
- 2) 社会の変化に対応できる柔軟な思考力をもった人材を育成する
- 3) デザインの諸原理の理解とそれらの応用・展開力をもった人材を育成する
- 4) 公共的問題や地域社会が抱える問題を自ら発見し、デザイン手法を用いて解決する力をもった人材を育成する
- 5) 多文化、異文化を理解し、グローバルな視点でモノを考えることができ、それを課題解決に活かす力をもった人材を育成する

■教育課程編成方針・教育実施基本方針

感性デザイン学部では、教育目標に掲げる資質・能力を備えた人材を育成するために、次のような教育課程編成・実施の方針を定めています。

1) 教育課程の骨格

カリキュラムを「導入転換科目」、「総合教養科目」、「専門科目」、「特別専攻科目」で編成します。

2) 総合的な人間力を養成する教育を実施します

総合教養科目においては、人間環境や社会に対して多面的な視野から物事を捉え、総合的な判断力を養うための科目と、コミュニケーションスキルを獲得するための科目を編成します。また、導入転換科目として、大学における学修計画や達成度評価、職業指導等を通じて将来のキャリア形成を支援するためのキャリアデザイン科目を配置します。専門科目には、PBL、アクティブ・ラーニングなどを取

り入れた科目を編成し、豊かな人間性と総合的な判断力、並びに社会の変化に対応できる柔軟な思考力を養成します。

3) 専門分野の基礎原理を理解・修得するための教育を実施します

感性デザイン学部の専門基礎原理を学ぶ科目を学期ごとに体系的に学べるように編成します。また、専門基礎理論科目と演習・実習科目を有機的に連動させ、専門基礎原理を演習・実習の場で確認し繰り返し学習できるように授業を展開します。これにより、専門分野の基礎原理を十分に理解・修得させる教育を実施します。

4) 専門分野の基礎原理を実践的に応用展開できる力をもたせる教育を実施します

発想力、発表力、自ら問題を解決する力などの実践的な力を養成するため、初年次から演習・実習科目を重点的に編成します。演習・実習科目をそれぞれの学年に配置し、段階的に学びが深化するように配置します。また、コミュニケーションスキルを養成するために、授業にはグループワークや協働活動を取り入れ、他者の考えに耳を傾け、さまざまな情報や多様な立場を受容する力、プレゼンテーションを通して自ら考え纏めたことを発表、表現する力を養う授業を展開します。さらに修得した専門知識やスキルを統合し、問題の解決と新たな価値の創造に繋げていく能力や姿勢を育成するために、「卒業制作・論文」を必修とします。

5) 地域社会との繋がりを重視した教育を実施します

公共的問題や地域社会が抱える課題を発見し、それを解決に導く力を養成するために、デザイン手法を学ぶ教育を実施します。また、地域と連携したPBLやアクティブ・ラーニング教育を実施します。これにより、社会の変化に対応できる柔軟な思考力、地域社会へ

の関心をもってデザイン活動に取り組む姿勢、具体的なデザイン実践の知を社会に還元できる能力を養成します。

6) グローバルな視野で物事を考えることができる力を養成する教育を実施します

グローバルな視野で物事を考えることができる力を養成するために、総合教養科目、並びに学部の専門科目における複数の科目でグローバルな視点での授業を展開します。さらに、グローバルな視野をローカルな諸問題解決に活かす力、多様性を踏まえてデザイン活動を進める力を養成するための授業を複数の科目で展開します。

2.13.1 創生デザイン学科の学習・教育到達目標と教育課程

■創生デザイン学科の教育目的

近年、国家、地域の垣根を越え、政治、経済、文化など様々な側面においてグローバル化が加速しています。さらに少子高齢社会、高度情報化社会を迎えている今日、住みよい社会システムの構築、革新的なモノやサービスの提供、地域再生・地域活性化などの地域経済に貢献する仕組みの構築がいっそう求められています。

デザインとは、造形活動を通じた文化と文明の創造であり、人間と人間の関わりあい、人間と「もの」の共存、人間と自然の交流など、大きな問題について提案していく行為です。言い換えれば、精神・物質の両面で人間生活の秩序や向上を図っていく行為です。従って、デザインは、政治・経済から人間の心理にいたるまでの様々な社会現象を左右し、様々な課題の解決や状況の改善を図る大きな役割を担っています。

社会においては、このような役割を果たすことのできるデザイン能力を持った人材が求められています。

また近年、デザイン分野においては、ビジュアル、プロダクト、インテリアなどのデザイン対

象の完成をゴールとするだけでなく、ユーザーの意見を取り入れ、様々なコミュニケーションを通じて、適切で使いやすい商品やサービス、システムの提供を目指すなどの、プロセスを重視した、ユーザー中心デザイン、共創デザインが主要になってきており、それを展開できるスキルを持った人材も求められています。

さらに、環境に応じて建設的な人間関係を形成するコミュニケーション能力を身につけ、他者との関わりの中での共感を通して、新しい価値を創造できる実現力や実行力を備えた人材、企業や団体、あるいはさまざまな専門家と協働し、地域活性化を目指してコミュニティの課題の発見と解決に取り組み、状況に応じたデザイン手法を展開できる人材が求められています。

創生デザイン学科では、こうした社会の要請に応える人材を育成することを目的とし、「ビジュアルデザインコース」、「リビングデザインコース」、「地域づくりコース」の3コースを設置しています。

■創生デザイン学科の学習・教育到達目標 (ディプロマ・ポリシー)

創生デザイン学科では、地域資源にさまざまな角度から光を当て、デザイン手法を活かして地域ブランド創生など地域を生き生きと輝かせるデザイン活動に携わる人材を育成することを教育理念としています。

本学科ではこの理念を踏まえた教育目標に基づく所定の教育課程を修め、以下の資質・能力が身についた学生に学士(感性デザイン)の学位を授与します。

- (A) 社会人としての良識や倫理観、地域社会への関心および地球的視野
- (B) 専門分野の基盤となる基礎知識とそれらを活用する力
- (C) コミュニケーション能力と国際人としての素養

- (D) 社会における課題を見出し、状況に応じたデザイン手法を展開できる能力
- (E) 社会における資源活用や課題解決を遂行するためのデザイン手法
- (F) デザイン活動に必要なデザイン基礎能力
- (G) 産業、文化、歴史、福祉健康、自然科学などの幅広い知識
- (H) ローカルとグローバルの二つの視点に立って、多様性を尊重しながら、他者とともにデザイン活動を遂行することができる能力
- (I) 社会の変化に対応できる柔軟な思考力と、時代のニーズをとらえて新しい価値を創造できる実現力

■創生デザイン学科のカリキュラム編成方針・

教育方法(カリキュラム・ポリシー)

創生デザイン学科では、ディプロマ・ポリシーに掲げる資質・能力を備えた人材を育成するために、次のような教育課程編成・実施の方針を定めています。

- 1) 4年間一貫教育：導入転換科目、総合教養科目、専門科目からなる各科目群を適切に配置し、調和の取れた学習内容を提供します。
- 2) 導入転換科目：感性デザイン入門、キャリアデザインの2分野で編成し、高校教育から大学教育への円滑な移行を図るとともに、キャリア教育を通じて社会への関心を高め、将来の生活設計を行うことを支援します。
- 3) 総合教養科目：人間科学、国際コミュニケーション、体育科学、総合学際 の4分野で編成し、人間と社会、健康についての理解およびコミュニケーション能力の向上を目指します。
- 4) 専門科目：創生デザイン基礎、ビジュアルデザイン、リビングデザイン、創生デザイン応用の各科目群で編成します。それぞれの概略は以下の通りです。

・創生デザイン基礎：ビジュアルデザイン、リ

ビングデザイン、地域づくりの3コースに共通した、専門基礎となる科目群で、デザイン分野の基礎原理や、現代社会に生きるデザイナーに必要な基礎力を育成します。

- ・ビジュアルデザイン：ビジュアルデザインコース関連の専門科目群で、ビジュアルデザインに関する専門基礎力、並びに実践力を育成します。
- ・リビングデザイン：リビングデザインコース関連の専門科目群で、インテリア、生活プロダクトデザインに関する専門基礎力、並びに実践力を育成します。
- ・地域づくりコースは、ビジュアルデザイン、リビングデザインの2つの科目群に配置された専門科目を組み合わせることで学習し、横断的な実践力を育成します。
- ・創生デザイン応用：より実践的なデザイン能力を育成し、応用展開するための科目群です。学内外での実習などを通じて、これまでに身につけたデザインに関する知識やスキルを応用するとともに、「卒業制作・論文」で総合力を高めます。

創生デザイン学科カリキュラム

区分	分野	第1学年				第2学年				
		前期	単位	後期	単位	前期	単位	後期	単位	
導入転換科目	感性デザイン入門・キャリアデザイン	デザイン思考②								
		キャリアデザインⅠ	1			キャリアデザインⅡ	1			
総合教養科目	人間科学	歴史	2	経済学	2	心理学	2	哲学	2	
		自然科学概論	2	地域学	2	日本文学	2			
	数学	2			海外文学	2				
	国際コミュニケーション	日本語表現法	2	現代英語Ⅱ②	2	実践日本語表現	2			
		現代英語Ⅰ②	2	現代英語Ⅱ②	2	英語コミュニケーションⅠ	2	英語コミュニケーションⅡ	2	
	中国語Ⅰ	2	中国語Ⅱ	2	中国語Ⅲ	2				
	体育科学	体育学	1			スポーツ健康学	1			
総合学際				主題別ゼミナールⅠ	2	主題別ゼミナールⅡ	2	主題別ゼミナールⅢ	2	
				海外研修	1					
専門科目	創生デザイン基礎	コミュニケーション&アート演習	2	プレゼンテーション②	2	デザイン史	2	デザインマーケティング論	2	
		コンピュータ基礎演習②	2	色彩学②	2	ユニバーサルデザイン論②	2	デザイン文化論	2	
		デザイン②	2	図学	2	表象文化論	2	ビジュアルストーリーテリング論	2	
		地域文化論	2	道具学	2	CADデザイン演習	2	Webデザイン	2	
		表現技法②	2	インフォグラフィクス論	2			ビジュアルコンテンツ	2	
				ブランドマーケティング	2					
	ビジュアルデザイン	絵画Ⅰ	2	絵画Ⅱ	2	ビジュアルデザイン演習Ⅰ	2	ビジュアルデザイン演習Ⅱ	2	
		タイポグラフィ論	2	ビジュアルデザイン論	2					
	リビングデザイン	工芸学	2	工芸実習	2	リビングウェアデザイン演習Ⅰ	2	リビングウェアデザイン演習Ⅱ	2	
				インテリアデザインⅠ	2	インテリアデザインⅡ	2	製品CAD演習	2	
				プロトタイピング演習	2	彫刻	2			
	創生デザイン応用					立体造形演習	2			
	特別専攻科目	特別専攻			特別専攻プロジェクトⅠ	2			特別専攻プロジェクトⅡ	2
									特別専攻プロジェクトⅠ	2
			進級要件 総計28単位以上(必修12単位以上)				進級要件 総計60単位以上(必修12単位以上)			
		修得単位数				修得単位数				

注1. 科目名称の後の数字は単位数を示す。○は必修科目、その他は選択科目を意味する。

注2. 導入転換科目、総合教養科目から必修を含めて32単位以上修得すること。

注3. 専門科目創生デザイン基礎分野から必修を含めて36単位以上修得すること。

注4. 専門科目ビジュアルデザイン分野、リビングデザイン分野、創生デザイン応用分野から必修を含めて44単位以上修得すること。

(令和3年度入学生用)

第3学年				第4学年				分野	区分
前期	単位	後期	単位	前期	単位	後期	単位		
								感性デザイン 入門・キャリア デザイン	導入転換 科目
キャリアデザインⅢ	2								
職業倫理②		日本国憲法	2	知的財産論	2			人間科学	総合教養 科目
								国際 コミュニケーション	
英語特別演習	2			異文化コミュニケーション	2			体育科学	
								総合学際	
認知心理学	2	比較文化論	2					創生デザイン 基 礎	専門科目
情報メディア論	2								
キュレイトイング論	2								
ビジュアルデザイン演習Ⅲ	2	ビジュアルデザイン演習Ⅳ	2					ビジュアル デザイン	
広告論	2								
映像メディア論	2								
美術史	2	芸術批評	2						
イラストレーションⅠ	2	イラストレーションⅡ	2						
リビングウェアデザイン演習Ⅲ	2	リビングウェアデザイン演習Ⅳ	2					リビング デザイン	
住環境学	2								
ブランディングデザイン演習Ⅰ	2	ブランディングデザイン演習Ⅱ	2	卒業制作・論文⑥				創生デザイン 応 用	
キュレイトイング演習Ⅰ	2	キュレイトイング演習Ⅱ	2						
インターンシップ	1								
		特別専攻プロジェクトⅢ	2					特別専攻	特別専攻 科目
特別専攻プロジェクトⅡ	2	特別専攻プロジェクトⅢ	2						
進級要件 総計98単位以上(必修14単位以上)				卒業要件 総計124単位以上(必修26単位を含む)					
修得単位数				修得単位数					

は必修科目

創生デザイン学科カリキュラム・ツリー1 (修得因子と科目)

「*」印は必修科目を表わす。

修得因子	1 学年前期	1 学年後期	2 学年前期	2 学年後期
①寛容な心	コミュニケーション&アート演習 地域文化論	地 域 学 海 外 研 修		
②感動する心	地 域 文 化 論 絵 画 I タイポグラフィー論 工 芸 学	海 外 研 修 絵 画 II ビジュアルデザイン論	日 本 文 学 海 外 文 学 ビジュアルデザイン演習 I	
③主体性	キ ャ リ ア デ ザ イ ン I		キ ャ リ ア デ ザ イ ン II	
	* デ ザ イ ン 思 考 歴 史 数 学 体 育 学 * 表 現 技 法 絵 画 I 工 芸 学	海 外 研 修 * プレゼンテーション 図 学 絵 画 II 工 芸 演 習 特別専攻プロジェクト I	海 外 文 学 ス ポ ー ツ 健 康 学 リビングウェアデザイン演習 I	ビジュアルデザイン演習 II 特別専攻プロジェクト II
④人間環境理解力		経 済 学 地 域 学 図 学 道 具 学	心 理 学 海 外 文 学 * ユニバーサルデザイン論	哲 学 デザインマーケティング論 リビングウェアデザイン演習 II
⑤自己管理能力・ストレスコントロール力	キ ャ リ ア デ ザ イ ン I		キ ャ リ ア デ ザ イ ン II	
	体 育 学	海 外 研 修 * プレゼンテーション	心 理 学 ス ポ ー ツ 健 康 学 リビングウェアデザイン演習 I	
⑥倫理観・規律性	キ ャ リ ア デ ザ イ ン I		キ ャ リ ア デ ザ イ ン II	
	体 育 学		ス ポ ー ツ 健 康 学	
⑦日本語コミュニケーション・スキル	歴 史 * 現 代 英 語 I コミュニケーション&アート演習 * コンピュータ基礎演習	日 本 語 表 現 法 * 現 代 英 語 II * プレゼンテーション	実 践 日 本 語 表 現 英語コミュニケーション I	英語コミュニケーション II ビジュアルストーリーテリング論
⑧外国語コミュニケーション・スキル	* 現 代 英 語 I 中 国 語 I コミュニケーション&アート演習	* 現 代 英 語 II 中 国 語 II 海 外 研 修	英語コミュニケーション I 中 国 語 III	英語コミュニケーション III ビジュアルストーリーテリング論
⑨チームワーク力	体 育 学 * 表 現 技 法 タイポグラフィー論	海 外 研 修 ビジュアルデザイン論 特別専攻プロジェクト I	ス ポ ー ツ 健 康 学	ビジュアルデザイン演習 II 特別専攻プロジェクト II
⑩リーダーシップ力	* 表 現 技 法 タイポグラフィー論	ビジュアルデザイン論 特別専攻プロジェクト I		ビジュアルデザイン演習 II 特別専攻プロジェクト II
⑪総合的学習経験・創造的思考力・創造力	* デ ザ イ ン 思 考 歴 史 中 国 語 I * デ ッ サ ン 地 域 文 化 論	経 済 学 地 域 学 中 国 語 II * 色 彩 学 ブランドマーケティング 工 芸 実 習 特別専攻プロジェクト I	心 理 学 日 本 文 学 海 外 文 学 中 国 語 III デ ザ イ ン 史 * ユニバーサルデザイン論 表 象 文 化 論	デザインマーケティング論 デザイン文化論 特別専攻プロジェクト II
⑫数量的スキル	自 然 科 学 概 論 数 学	経 済 学	C A D デ ザ イ ン 演 習	製 品 C A D 演 習

3 学年前期	3 学年後期	4 学年前期	4 学年後期	修得因子
	日 本 国 憲 法			①寛容な心
				②感動する心
キ ャ リ ア デ ザ イ ン Ⅲ				③主体性
ブランディングデザイン演習Ⅰ キュレイトイング演習Ⅰ	ビジュアルデザイン演習Ⅳ リビングウェアデザイン演習Ⅳ ブランディングデザイン演習Ⅱ キュレイトイング演習Ⅱ 特別専攻プロジェクトⅢ			
認 知 心 理 学	日 本 国 憲 法 比 較 文 化 論			④人間環境理解力
キ ャ リ ア デ ザ イ ン Ⅲ		知 的 財 産 論		⑤自己管理能力・ストレスコントロール力
認 知 心 理 学 情 報 メ デ ィ ア 論 イ ン タ ー ン シ ッ プ				
キ ャ リ ア デ ザ イ ン Ⅲ		知 的 財 産 権		⑥倫理観・規律性
* 職 業 倫 理	日 本 国 憲 法			
英 語 特 別 演 習 イ ン タ ー ン シ ッ プ		異文化コミュニケーション		⑦日本語コミュニケーション・スキル
英 語 特 別 演 習 映 像 文 化 論 イ ン タ ー ン シ ッ プ	比 較 文 化 論	異文化コミュニケーション		⑧外国語コミュニケーション・スキル
ビジュアルデザイン演習Ⅲ リビングウェアデザイン演習Ⅲ	特別専攻プロジェクトⅢ			⑨チームワーク力
ビジュアルデザイン演習Ⅲ リビングウェアデザイン演習Ⅲ	特別専攻プロジェクトⅢ			⑩リーダーシップ力
映 像 文 化 論 美 術 史 ブランディングデザイン演習Ⅰ キュレイトイング演習Ⅰ	比 較 文 化 論 ブランディングデザイン演習Ⅱ キュレイトイング演習Ⅱ 特別専攻プロジェクトⅢ			⑪総合的学習経験・創造的 思考力・創造力
				⑫数量的スキル

創生デザイン学科カリキュラム・ツリー1 (修得因子と科目)

「*」印は必修科目を表わす。

修得因子	1 学年前期	1 学年後期	2 学年前期	2 学年後期
⑬情報リテラシー力	数 学 * 現 代 英 語 I コミュニケーション&アート演習 * コンピュータ基礎演習	* 現 代 英 語 II * プレゼンテーション インフォグラフィクス論 インテリアデザイン I	英語コミュニケーション I デ ザ イ ン 史 C A D デザイン演習 彫 刻 インテリアデザイン II	英語コミュニケーション II W e b デザイン ビジュアルコンテンツ 製 品 C A D 演 習
⑭論理的思考力	* デザイン史 歴 史 自 然 科 学 概 論	日 本 語 表 現 法 特別専攻プロジェクト I	心 理 学 日 本 文 学 海 外 文 学 実 践 日 本 語 表 現	哲 学 特別専攻プロジェクト II
⑮問題解決力	タイポグラフィー論	経 済 学 ビジュアルデザイン論 インテリアデザイン I プロトタイピング演習 特別専攻プロジェクト I	心 理 学 主 題 別 ゼ ミ ナ ー ル II * ユニバーサルデザイン論 ビジュアルデザイン演習 I 彫 刻 インテリアデザイン II 立 体 造 形 演 習 リビングウェアデザイン演習 I	主 題 別 ゼ ミ ナ ー ル III デザインマーケティング論 W e b デザイン ビジュアルデザイン演習 II リビングウェアデザイン演習 II 特別専攻プロジェクト II
⑯専門基礎原理の理解力	* デザイン思考 自 然 科 学 概 論 数 学 * デ ッ サ ン * 表 現 技 法 絵 画 I タイポグラフィー論 工 芸 学	* 色 彩 学 図 学 道 具 学 インフォグラフィクス論 ブランドマーケティング 絵 画 II ビジュアルデザイン論 工 芸 実 習 インテリアデザイン I プロトタイピング演習	デ ザ イ ン 史 * ユニバーサルデザイン論 表 象 文 化 論 C A D デザイン演習 彫 刻 インテリアデザイン II 立 体 造 形 演 習	デザインマーケティング論 デ ザ イ ン 文 化 論 ビジュアルストーリーテリング論 ビジュアルコンテンツ 製 品 C A D 演 習 特別専攻ゼミナール I
⑰専門基礎原理の高度 応用展開力			ビジュアルデザイン演習 I リビングウェアデザイン演習 I	W e b デザイン ビジュアルデザイン演習 II リビングウェアデザイン演習 II 特別専攻ゼミナール I
⑱継続的学習経験	自 然 科 学 概 論 * 現 代 英 語 I 中 国 語 I * 表 現 技 法	日 本 語 表 現 法 * 現 代 英 語 II 中 国 語 II 主 題 別 ゼ ミ ナ ー ル I 工 芸 実 習	海 外 文 学 実 践 日 本 語 表 現 英語コミュニケーション I 中 国 語 III 主 題 別 ゼ ミ ナ ー ル II C A D デザイン演習	英語コミュニケーション II 主 題 別 ゼ ミ ナ ー ル III W e b デザイン 製 品 C A D 演 習
⑲市民としての社会的 責任感	歴 史			
⑳異文化理解力	自 然 科 学 概 論 * 現 代 英 語 I 中 国 語 I 地 域 文 化 論	経 済 学 地 域 学 * 現 代 英 語 II 中 国 語 II 海 外 研 修	日 本 文 学 海 外 文 学 英語コミュニケーション I 中 国 語 III デ ザ イ ン 史 ビジュアルデザイン演習 I	英語コミュニケーション II リビングウェアデザイン演習 II

3 学年前期	3 学年後期	4 学年前期	4 学年後期	修得因子
英語特別演習 情報メディア論 キュレイトイング論 広告論 美術史				⑬情報リテラシー力
	芸術批評 特別専攻プロジェクトⅢ	* 卒業制作・論文		⑭論理的思考力
広告論 イラストレーションⅠ ビジュアルデザイン演習Ⅲ 住環境学 リビングウェアデザイン演習Ⅲ ブランディングデザイン演習Ⅰ キュレイトイング演習Ⅰ	日本国憲法 イラストレーションⅡ ビジュアルデザイン演習Ⅳ リビングウェアデザイン演習Ⅳ ブランディングデザイン演習Ⅱ キュレイトイング演習Ⅱ 特別専攻プロジェクトⅢ	* 卒業制作・論文 知的財産論		⑮問題解決力
認知心理学 情報メディア論 キュレイトイング論 広告論 イラストレーションⅠ 美術史 住環境学 特別専攻ゼミナールⅡ	イラストレーションⅡ 芸術批評 特別専攻ゼミナールⅢ			⑯専門基礎原理の理解力
広告論 イラストレーションⅠ ビジュアルデザイン演習Ⅲ リビングウェアデザイン演習Ⅲ インターンシップ ブランディングデザイン演習Ⅰ キュレイトイング演習Ⅰ 特別専攻ゼミナールⅡ	イラストレーションⅡ ビジュアルデザイン演習Ⅳ リビングウェアデザイン演習Ⅳ ブランディングデザイン演習Ⅱ キュレイトイング演習Ⅱ 特別専攻ゼミナールⅢ	* 卒業制作・論文		⑰専門基礎原理の高度 応用展開力
英語特別演習 イラストレーションⅠ	イラストレーションⅡ	* 卒業制作・論文		⑱継続的学習経験
* 職業倫理 情報メディア論	日本国憲法 ビジュアルデザイン演習Ⅳ リビングウェアデザイン演習Ⅳ			⑲市民としての社会的 責任感
英語特別演習 映像文化論 美術史	比較文化論 芸術批評	異文化コミュニケーション		⑳異文化理解力

創生デザイン学科カリキュラム・ツリー2 (学習・教育到達目標と科目)

「*」印は必修科目を表わす。

学習・教育到達目標	1 学年前期	1 学年後期	2 学年前期	2 学年後期
目標 A	歴 史 * 現代英語 I 中国語 I 体育学	経 済 学 地 域 学 * 現代英語 II 中国語 II 主題別ゼミナール I 海外研修 特別専攻プロジェクト I	心 理 学 日 本 文 学 海 外 文 学 英語コミュニケーション I 中国語 III スポーツ健康学 主題別ゼミナール II	哲 学 英語コミュニケーション II 主題別ゼミナール III 特別専攻プロジェクト II
目標 B	自然科学概論 数 学 * 現代英語 I	* 現代英語 II	心 理 学 英語コミュニケーション I	英語コミュニケーション II
目標 C	歴 史 * 現代英語 I 中国語 I 体育学	日本語表現法 * 現代英語 II 中国語 II 主題別ゼミナール I 海外研修	実践日本語表現 英語コミュニケーション I 中国語 III スポーツ健康学 主題別ゼミナール II	英語コミュニケーション II 主題別ゼミナール III
目標 D		ブランドマーケティング 特別専攻プロジェクト I	*ユニバーサルデザイン論 CADデザイン演習 ビジュアルデザイン演習 I リビングウェアデザイン演習 I	デザインマーケティング論 Webデザイン ビジュアルデザイン演習 II 製品CAD演習 リビングウェアデザイン演習 II 特別専攻プロジェクト II
目標 E	* デザイン思考 タイポグラフィ論	インフォグラフィックス論 ビジュアルデザイン論 特別専攻プロジェクト I	ビジュアルデザイン演習 I リビングウェアデザイン演習 I	ビジュアルデザイン演習 II リビングウェアデザイン演習 II 特別専攻プロジェクト II
目標 F	* デザイン思考 コミュニケーション&アート演習 * コンピュータ基礎演習 * デッサン * 表現技法 絵画 I タイポグラフィ論 工芸学	* 色 彩 学 図 学 道 具 学 インフォグラフィックス論 ブランドマーケティング 絵画 II ビジュアルデザイン論 工芸実習 インテリアデザイン I プロトタイピング演習	デザイン史 *ユニバーサルデザイン論 CADデザイン演習 彫 刻 インテリアデザイン II 立体造形演習	デザインマーケティング論 ビジュアルストーリーテリング論 Webデザイン ビジュアルコンテンツ 製品CAD演習
目標 G	キャリアデザイン I 数 学 地域文化論	道 具 学	キャリアデザイン II デザイン史 *ユニバーサルデザイン論 表象文化論	デザイン文化論

3 学年前期	3 学年後期	4 学年前期	4 学年後期	学習・教育到達目標
* 職業倫理 英語特別演習	日本国憲法 特別専攻プロジェクトⅢ	知的財産論 異文化コミュニケーション		目標 A
* 職業倫理 英語特別演習				目標 B
英語特別演習		異文化コミュニケーション		目標 C
広告論 ビジュアルデザイン演習Ⅲ 住環境学 リビングウェアデザイン演習Ⅲ インターンシップ ブランディングデザイン演習Ⅰ キュレイトイング演習Ⅰ	ビジュアルデザイン演習Ⅳ リビングウェアデザイン演習Ⅳ ブランディングデザイン演習Ⅱ キュレイトイング演習Ⅱ 特別専攻プロジェクトⅢ	* 卒業制作・論文		目標 D
ビジュアルデザイン演習Ⅲ リビングウェアデザイン演習Ⅲ インターンシップ ブランディングデザイン演習Ⅰ キュレイトイング演習Ⅰ	ビジュアルデザイン演習Ⅳ リビングウェアデザイン演習Ⅳ ブランディングデザイン演習Ⅱ キュレイトイング演習Ⅱ 特別専攻プロジェクトⅢ	* 卒業制作・論文		目標 E
キュレイトイング論 広告論 イラストレーションⅠ 美術史 住環境学	イラストレーションⅡ 芸術批評			目標 F
キャリアデザインⅢ		知的財産論		目標 G
認知心理学 情報メディア論 映像文化論 美術史 インターンシップ	比較文化論 芸術批評			目標 G

創生デザイン学科カリキュラム・ツリー2 (学習・教育到達目標と科目)

「*」印は必修科目を表わす。

学習・教育到達目標	1 学年前期	1 学年後期	2 学年前期	2 学年後期
目 標 H	キ ャ リ ア デ ザ イ ン I コミュニケーション&アート演習 地 域 文 化 論	* プレゼンテーション	キ ャ リ ア デ ザ イ ン II ビジュアルデザイン演習 I リビングウェアデザイン演習 I	ビジュアルストーリーテリング論 ビジュアルデザイン演習 II リビングウェアデザイン演習 II
	目 標 I	* プレゼンテーション 特別専攻プロジェクト I	キ ャ リ ア デ ザ イ ン II ビジュアルデザイン演習 I リビングウェアデザイン演習 I	デザインマーケティング論 ビジュアルデザイン演習 II リビングウェアデザイン演習 II 特別専攻プロジェクト II 特別専攻ゼミナール I

3 学年前期	3 学年後期	4 学年前期	4 学年後期	学習・教育到達目標
--------	--------	--------	--------	-----------

キャリアデザインⅢ

認知心理学
情報メディア論
映像文化論
ビジュアルデザイン演習Ⅲ
リビングウェアデザイン演習Ⅲ
ブランディングデザイン演習Ⅰ
キュレイトイング演習Ⅰ

比較文化論
ビジュアルデザイン演習Ⅳ
リビングウェアデザイン演習Ⅳ
ブランディングデザイン演習Ⅱ
キュレイトイング演習Ⅱ

* 卒業制作・論文

目標
H

キャリアデザインⅢ

ビジュアルデザイン演習Ⅲ
リビングウェアデザイン演習Ⅲ
インターンシップ
ブランディングデザイン演習Ⅰ
キュレイトイング演習Ⅰ
特別専攻ゼミナールⅡ

ビジュアルデザイン演習Ⅳ
リビングウェアデザイン演習Ⅳ
ブランディングデザイン演習Ⅱ
キュレイトイング演習Ⅱ
特別専攻プロジェクトⅢ
特別専攻ゼミナールⅢ

* 卒業制作・論文

目標
I

創生デザイン学科カリキュラム・マップ

修得因子、学習・教育到達目標との関連基準			修得因子																			
			1 寛容な心	2 感動する心	3 主体性	4 人間環境理解力	5 自己管理能力・ストレスコントロール力	6 倫理観・規律性	7 日本語コミュニケーション・スキル	8 外国語コミュニケーション・スキル	9 チームワーク力	10 リーダーシップ力	11 総合的学習経験・創造的思考力・創造力	12 数量的スキル	13 情報リテラシー力	14 論理的思考力	15 問題解決力	16 専門基礎原理の理解力	17 専門基礎原理の高度応用展開力	18 継続的学習力	19 市民としての社会的責任感	20 異文化理解力
授業科目名	開講学期	必修/選択																				
図学	第1学年後期	選択			○	○											○					
道具学	第1学年後期	選択				○											○					
インフォグラフィクス論	第1学年後期	選択												○			○					
ブランドマーケティング	第1学年後期	選択										○					○					
CAD デザイン演習	第2学年前期	選択										○	○			○		○				
Web デザイン	第2学年後期	選択											○	○		○		○	○			
ビジュアルコンテンツ	第2学年後期	選択											○	○		○						
キュレイトイング論	第3学年前期	選択											○			○						
絵画 I	第1学年前期	選択		○	○											○						
絵画 II	第1学年後期	選択		○	○											○						
タイポグラフィ論	第1学年前期	選択		○						○	○				○	○						
ビジュアルデザイン論	第1学年後期	選択		○						○	○				○	○						
広告論	第3学年前期	選択											○		○	○	○					
映像文化論	第3学年前期	選択								○		○					○				○	
イラストレーション I	第3学年前期	選択														○	○	○	○			
イラストレーション II	第3学年後期	選択														○	○	○	○			
美術史	第3学年前期	選択										○		○		○					○	
芸術批評	第3学年後期	選択													○	○					○	
ビジュアルデザイン演習 I	第2学年前期	選択		○												○		○			○	
ビジュアルデザイン演習 II	第2学年後期	選択			○					○	○					○		○				
ビジュアルデザイン演習 III	第3学年前期	選択								○	○					○		○				
ビジュアルデザイン演習 IV	第3学年後期	選択			○											○		○		○		
工芸学	第1学年前期	選択		○	○											○						
工芸実習	第1学年後期	選択			○							○				○		○				
彫刻	第2学年前期	選択											○		○	○	○					
インテリアデザイン I	第1学年後期	選択												○		○	○					
インテリアデザイン II	第2学年前期	選択												○		○	○					
プロトタイプング演習	第1学年後期	選択												○		○	○					
立体造形演習	第2学年前期	選択													○	○						
製品 CAD 演習	第2学年後期	選択											○	○		○		○				
住環境学	第3学年前期	選択														○	○					
リビングウェアデザイン演習 I	第2学年前期	選択			○	○										○		○				
リビングウェアデザイン演習 II	第2学年後期	選択				○										○		○			○	
リビングウェアデザイン演習 III	第3学年前期	選択								○	○					○		○				
リビングウェアデザイン演習 IV	第3学年後期	選択			○											○		○		○		
インターンシップ	第3学年前期	選択				○		○	○							○		○				
ブランディングデザイン演習 I	第3学年前期	選択			○							○				○		○				
ブランディングデザイン演習 II	第3学年後期	選択			○							○				○		○				
キュレイトイング演習 I	第3学年前期	選択			○							○				○		○				
キュレイトイング演習 II	第3学年後期	選択			○							○				○		○				
卒業制作・論文	第4学年通年	必修														○		○				
特別専攻プロジェクト I	第1学年後期	選択			○					○	○	○			○	○		○				
特別専攻プロジェクト II	第2学年後期	選択			○					○	○	○			○	○		○				
特別専攻プロジェクト III	第3学年後期	選択			○					○	○	○			○	○		○				
特別専攻ゼミナール I	第2学年後期	選択														○		○				
特別専攻ゼミナール II	第3学年前期	選択														○		○				
特別専攻ゼミナール III	第3学年後期	選択														○		○				

学習・教育到達目標								
目標A	目標B	目標C	目標D	目標E	目標F	目標G	目標H	目標I
社会人としての良識と倫理観を備え、地域社会への関心、地球的視野を身につけた人材	専門分野の基礎となる基礎知識をもつとともに、これを活用して社会の発展に貢献できる人材	コミュニケーション能力と国際人としての素養を身につけた人材	社会における課題を見出し、状況に応じたデザイン手法を展開できる能力を身につけた人材	社会における資源活用や課題解決を遂行するためのデザイン手法を身につけた人材	デザイン活動に必要なデザイン基礎能力を身につけた人材	産業、文化、歴史、福祉健康、自然科学などの幅広い知識を身につけた人材	ローカルとグローバルの二つの視点に立って、多様性を尊重しながら、他者とともにデザイン活動を遂行することができる能力を身につけた人材	社会の変化に対応できる柔軟な思考力と、時代のニーズをとらえて新しい価値を創造できる実現力を身につけた人材
					◎			
					◎	○		
			○	◎	◎			
			○		◎			
			○		◎			
				○	◎			
				○	◎			
			○		◎		◎	○
					◎			
					◎			
					◎			
					◎			
					◎			
			◎	◎			◎	◎
			◎	◎			◎	◎
			◎	◎			◎	◎
			◎	◎			◎	◎
			◎	◎			◎	◎
			◎	◎			◎	◎
			◎	◎			◎	◎
○			◎	◎			◎	◎
○			◎	◎			◎	◎
○			◎	◎			◎	◎
								◎
								◎
								◎