

教養学部 芸術学科 デザイン学課程  
卒業単位数一覧

区分	科目区分	構成授業科目	修得すべき単位数	
I	現代文明論	現代文明論	4 単位	
II	現代教養科目	文理共通科目	6 単位	
		体育科目	2 単位	
III	英語コミュニケーション科目	英語コミュニケーション科目	8 単位	
IV	主専攻科目	必修科目	28 単位	
		選択科目	学部共通科目	0 単位
			学科開講科目	34 単位
V	自己形成科目	主専攻発展科目	42 単位	
		全学共通科目		
		他学部・他学科科目		
		副専攻・特定プログラム科目		
		区分 II・IV の余剰科目		
卒業単位数			124 単位	
VI	卒業単位に含まれない科目		0 単位	

カリキュラム・ポリシー

	「大学として育成する人材像」	自ら考え、集い、挑み、成し遂げる力を持った人材	
全学共通	「授業で育成する力・スキル」	1	自ら考える力 (学習力) (思考力) (探求力)
		2	集い力 (コミュニケーション力) (関係構築力) (アイデンティティ獲得)
		3	挑み力 (問題発見力) (構想力) (プランニング力)
		4	成し遂げ力 (工程管理力) (実行と継続力) (分析と修正力)

	「学部・センターの育成する人材像」	SOHUMを持った人材 (SOHUMは、ソーシャル・ヒューマンウェアの略で、教養学部の人材育成プログラムの名称)	
学部・センター	「授業で育成する力・スキル」	1	広い視野と専門的視点 SOHUM 1 社会的な広い視野と自身の専門を生かした視点を併せ持つ能力
		2	状況理解と変化に対応する能力 SOHUM 2 状況を理解して社会の変化に柔軟に対応できる能力
		3	問題解決と社会的役割の自覚 SOHUM 3 問題解決に向けて自らの社会的役割を自覚し行動できる能力

	「学科の育成する人材像」		
学 科	「授業で育成する力・スキル」	1	デザイン全般の知識と基礎能力 (デザインの基礎知識と理解力) (デザインの基礎造形力)
		2	デザイン専門分野の知識と造形力 (デザイン専門分野の知識と発想力) (デザイン専門分野における造形力)
		3	デザインを活かす実践力と提案力 (社会におけるデザインの実践力) (社会に向けたデザインの提案力)

2015年度 教養学部 区分Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ カリキュラム表

区分・科目区分	構成授業科目	グレード No.	授業科目名	必選別	単位数	開講期間 (1週当たりのコマ数)				先修条件 ①科目先修条件 ②セメスター先修条件 ③単位数先修条件	備考
						春学期	サセツマシヨーン	秋学期	ウセツインシタヨーン		
Ⅰ 現代文明論	現代文明論	I 100	現代文明論 1	○	2	1		1			
		I 100	現代文明論 2	○	2	1		1			
Ⅱ 現代教養科目	文理共通科目	II 100	生命と環境	×	2	1		1			
		II 100	文化と自然	×	2	1		1			
		II 100	構造と変化	×	2	1		1			
		II 100	アイデンティティと共生	×	2	1		1			
		II 100	知識とコミュニケーション	×	2	1		1			
		II 100	テクノロジーと社会	×	2	1		1			
	体育科目	II 100	健康・フィットネス理論実習	○	1	1		1			
		II 100	生涯スポーツ理論実習	○	1	1		1			
Ⅲ 英語コミュニケーション科目	英語コミュニケーション科目	III 200	英語リスニング&スピーキング1	○	2	2		2			
		III 200	英語リーディング&ライティング1	○	2	2		2			
		III 200	英語リスニング&スピーキング2	○	2	2		2			
		III 200	英語リーディング&ライティング2	○	2	2		2			

カリキュラム・マップ (授業で育成する力・スキル)

全学共通				授業科目名
自ら考える力	集い力	挑み力	成し遂げ力	
(学習力) (思考力) (探求力)	(コミュニケーション力) (関係構築力) (アイデンティティ獲得)	(問題発見力) (構想力) (プランニング力)	(工程管理力) (実行と継続力) (分析と修正力)	
○		○		現代文明論 1
○	○			現代文明論 2
○				生命と環境
○				文化と自然
○				構造と変化
○				アイデンティティと共生
○				知識とコミュニケーション
○				テクノロジーと社会
○	○			健康・フィットネス理論実習
○		○		生涯スポーツ理論実習
○		○	○	英語リスニング&スピーキング 1
○		○	○	英語リーディング&ライティング 1
○		○	○	英語リスニング&スピーキング 2
○		○	○	英語リーディング&ライティング 2

2015年度 教養学部 区分Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ 留学生カリキュラム表

区分・科目区分	構成授業科目	グレード No.	授業科目名	必選別	単位数	開講期間 (1週当たりのコマ数)				先修条件 ①科目先修条件 ②セメスター先修条件 ③単位数先修条件	備考
						春学期	サセツマシヨーン	秋学期	ウセツインシタヨーン		
Ⅱ 現代教養科目	文理共通科目	II 100	日本語 1	×	2	2		2			
		II 100	日本語 2	×	2	2		2			
		II 200	日本語 3	×	2			1			
		II 100	日本の文化・社会	×	2	1					
		II 100	世界と日本	×	2			1			
	備考	前表「教養学部 区分Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ カリキュラム表」区分Ⅱ 現代教養科目：文理共通科目 6 科目に上記 5 科目を加え、11 教科のうち 6 単位を修得すること。									

カリキュラム・マップ (授業で育成する力・スキル)

全学共通				授業科目名
自ら考える力	集い力	挑み力	成し遂げ力	
(学習力) (思考力) (探求力)	(コミュニケーション力) (関係構築力) (アイデンティティ獲得)	(問題発見力) (構想力) (プランニング力)	(工程管理力) (実行と継続力) (分析と修正力)	
	○		○	日本語 1
○		○		日本語 2
○			○	日本語 3
○		○		日本の文化・社会
○	○			世界と日本

2015年度 教養学部 芸術学科 デザイン学課程 カリキュラム表

No.1

科 学 目 区 分	グ レ ー ド No.	授 業 科 目 名	必 選 別	単 位 数	開講期間 (1週当たりのコマ数)				先修条件 ①科目先修条件 ②セメスター先修条件 ③単位数先修条件	備 考	他 学 科 生 受 講	副 専 攻 科 目 指 定	特 定 プ ロ グ ラ ム
					春 学 期	サ セ ツ マ シ ヨ ン	秋 学 期	ウ セ イ ツ シ ョ ン タ ヨ ン					
人 間 学 目	IV299	人間学1	○	2	1		1	②3セメ					
IV 主 専 攻 科 目	デ ザ イ ン 基 礎 科 目	IV100	デザイン入門ゼミナール	○	2	1	1			×			
		IV100	デザイン概論	○	2	1	1				H25		
		IV100	近代デザイン史	○	2	1	1				H25		
		IV100	デザイン演習1	○	4	同2	同2			×			
		IV100	デザイン演習2	○	4	同2	同2			×			
		IV100	デザイン演習3	○	4	同2	同2			×			
		IV100	デザイン演習4	○	4	同2	同2			×			
		IV100	コンピュータデザイン基礎	○	2	同2	同2			×			
	コ ー ス 推 奨 科 目	IV200	視覚デザイン論	×	2			1				H25	
		IV200	インダストリアルデザイン論	×	2	1						H25	
		IV200	インテリアデザイン論	×	2			1				H25	
		IV200	基礎造形論	×	2			1				H25	
		IV200	エンターテイメントデザイン論	×	2	1						H25	
		IV200	色彩学	×	2	1		1				H25	
		IV200	知的財産権論	×	2	1						H25	
		IV200	照明デザイン論	×	2			1					
		IV200	図学	×	2	1						H25	
		IV200	デザイン材料論	×	2			1				H25	
		IV300	デザインマネジメント論	×	2	1						H25	
		IV300	情報デザイン論	×	2			1				H25	
		IV201	写真基礎	×	2	同2				②3セメ	×		
		IV202	映像基礎	×	2			同2		②3セメ	×		
		IV203	デザインリサーチ	×	2	同2				②3セメ	×		
		IV204	カラーデザイン	×	2	同2				②3セメ	×		
	IV205	プレゼンテーション・ポートフォリオ	×	2			15		②5セメ	×			
	コ ー ス 推 奨 科 目	IV200	広告デザイン論	×	2			1					
		IV200	映像デザイン論	×	2	1						H25	
		IV200	アートディレクション論	×	2	1							
IV200		製品論	×	2			1						
IV200		インターフェイスデザイン論	×	2			1						
IV200		ユニバーサルデザイン論	×	2	1						H25		
IV200		環境デザイン論	×	2	1						H25		
IV200		インテリア計画論	×	2	1								
IV200	現代アート論	×	2	1									

カリキュラム・マップ (授業で育成する力・スキル)

全学共通				教養学部			芸術学科 デザイン学課程			授 業 科 目 名
自ら考える力	集い力	挑み力	成し遂げ力	広い視野と専門的視点 SOHUM1	状況理解と変化に対応する能力 SOHUM2	問題解決と社会的役割の自覚 SOHUM3	デザイン全般の知識と基礎造形力	デザイン専門分野の知識と造形力	デザインを活かす実践力と提案力	
(学 習 力) (思 考 力) (探 求 力)	(コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン 力) (関 係 構 築 力) (ア イ デ ン テ ィ テ ィ 獲 得)	(問 題 発 見 力) (構 想 力) (プ ラ ン ニ ン グ 力)	(工 程 管 理 力) (実 行 と 継 続 力) (分 析 と 修 正 力)	社 会 的 な 広 い 視 野 と 自 身 の 専 門 を 生 か した 視 点 を 併 せ 持 つ 能 力	状 況 を 理 解 し て 社 会 の 変 化 に 対 応 す る 能 力	問 題 解 決 に 向 け て 自 ら の 社 会 的 役 割 を 自 覚 し 行 動 で き る 能 力	(デ ザ イ ン の 基 礎 知 識 と 理 解 力) (デ ザ イ ン の 基 礎 造 形 力)	(デ ザ イ ン 専 門 分 野 の 知 識 と 発 想 力) (デ ザ イ ン 専 門 分 野 に お け る 造 形 力)	(社 会 に お け る デ ザ イ ン の 実 践 力) (社 会 に 向 け た デ ザ イ ン の 提 案 力)	
	○	○				○				人間学1
○	○			○			○			デザイン入門ゼミナール
○				○			○			デザイン概論
○				○			○			近代デザイン史
○		○	○	○			○			デザイン演習1
○		○	○	○			○			デザイン演習2
○		○	○	○			○			デザイン演習3
○		○	○	○			○			デザイン演習4
○			○					○		コンピュータデザイン基礎
○				○				○		視覚デザイン論
○				○				○		インダストリアルデザイン論
○				○				○		インテリアデザイン論
○				○				○		基礎造形論
○				○				○		エンターテイメントデザイン論
○				○				○		色彩学
○				○	○			○		知的財産権論
○				○				○		照明デザイン論
○				○				○		図学
○				○				○		デザイン材料論
○				○				○		デザインマネジメント論
○				○				○		情報デザイン論
○		○	○	○			○	○		写真基礎
○		○	○	○			○			映像基礎
○		○	○	○	○		○			デザインリサーチ
○		○	○	○			○			カラーデザイン
○		○	○		○	○		○	○	プレゼンテーション・ポートフォリオ
○				○				○		広告デザイン論
○				○				○		映像デザイン論
○				○				○		アートディレクション論
○				○				○		製品論
○				○				○		インターフェイスデザイン論
○				○				○		ユニバーサルデザイン論
○				○				○		環境デザイン論
○				○				○		インテリア計画論
○				○				○		現代アート論

2015年度 教養学部 芸術学科 デザイン学課程 カリキュラム表

No. 2

科 学 目 区 分	グ レ ー ド No.	授 業 科 目 名	必 選 別	単 位 数	開講期間 (1週当たりのコマ数)				先修条件 ①科目先修条件 ②セメスター先修条件 ③単位数先修条件	備 考	他 学 科 生 受 講	副 専 攻 科 目 指 定	特 定 プ ロ グ ラ ム
					春 学 期	サ セ ツ マ シ ヨ ン	秋 学 期	ウ セ イ ツ シ ン タ ヨ ン					
IV 主 専 攻 科 目	IV200	メディアアート論	×	2	1								
	IV200	サブカルチャー論	×	2			1				H25		
	IV200	ゲームデザイン論	×	2			1						
	IV200	マンガ論	×	2	1								
	IV200	生活行動論	×	2			1						
	IV206	デジタルグラフィックデザイン	×	2			同2		②3セメ		×		
	IV207	プロダクトデザイン製図	×	2	同2				②3セメ		×		
	IV208	インテリア製図	×	2	同2				②3セメ		×		
	IV209	CADプレゼンテーション	×	2			同2		②3セメ		×		
	IV210	インタラクションアート	×	2			同2		②3セメ		×		
	IV211	メディアパフォーマンス	×	2				15	②3セメ		×		
	IV221	グラフィックデザイン実習1	×	2	同2		同2		②3セメ		×		
	IV231	グラフィックデザイン実習2	×	2	同2		同2		①IV221、222、223、224、225のうち1科目		×		
	IV341	グラフィックデザイン実習3	×	2	同2		同2		①IV231、232、233、234、235のうち1科目		×		
	IV351	グラフィックデザイン実習4	×	2	同2		同2		①IV341		×		
	IV222	プロダクトデザイン実習1	×	2	同2		同2		②3セメ		×		
	IV232	プロダクトデザイン実習2	×	2	同2		同2		①IV221、222、223、224、225のうち1科目		×		
	IV342	プロダクトデザイン実習3	×	2	同2		同2		①IV231、232、233、234、235のうち1科目		×		
	IV352	プロダクトデザイン実習4	×	2	同2		同2		①IV342		×		
	IV223	インテリアデザイン実習1	×	2	同2		同2		②3セメ		×		
	IV233	インテリアデザイン実習2	×	2	同2		同2		①IV221、222、223、224、225のうち1科目		×		
	IV343	インテリアデザイン実習3	×	2	同2		同2		①IV231、232、233、234、235のうち1科目		×		
	IV353	インテリアデザイン実習4	×	2	同2		同2		①IV343		×		
	IV224	アーティストックデザイン実習1	×	2	同2		同2		②3セメ		×		
	IV234	アーティストックデザイン実習2	×	2	同2		同2		①IV221、222、223、224、225のうち1科目		×		
	IV344	アーティストックデザイン実習3	×	2	同2		同2		①IV231、232、233、234、235のうち1科目		×		
	IV354	アーティストックデザイン実習4	×	2	同2		同2		①IV344		×		
	IV225	エンターテイメントデザイン実習1	×	2	同2		同2		②3セメ		×		
	IV235	エンターテイメントデザイン実習2	×	2	同2		同2		①IV221、222、223、224、225のうち1科目		×		
	IV345	エンターテイメントデザイン実習3	×	2	同2		同2		①IV231、232、233、234、235のうち1科目		×		
	IV355	エンターテイメントデザイン実習4	×	2	同2		同2		①IV345		×		
	ゼミ 目	IV371	ゼミナール1	×	2	1		1	②5セメ		×		
		IV372	ゼミナール2	×	2	1		1	①IV371		×		
	卒 業 研 究	IV481	卒業研究	○	2	1		1	②7セメ		×		

カリキュラム・マップ (授業で育成する力・スキル)

全学共通				教養学部			芸術学科 デザイン学課程			授 業 科 目 名
自ら考える力	集い力	挑み力	成し遂げ力	広い視野と専門的視点 SOHUM1	状況理解と変化に対応する能力 SOHUM2	問題解決と社会的役割の自覚 SOHUM3	デザイン全般の知識と基礎能力	デザイン専門分野の知識と造形力	デザインを活かす実践力と提案力	
(学 習 力) (思 考 力) (探 求 力)	(コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン 力) (関 係 構 築 力) (ア イ デ ン テ ィ テ ィ 獲 得)	(問 題 発 見 力) (構 想 力) (プ ラ ン ニ ン グ 力)	(工 程 管 理 力) (実 行 と 継 続 力) (分 析 と 修 正 力)	社 会 的 な 広 い 視 野 と 自 身 の 専 門 を 生 か し た 視 点 を 併 せ 持 つ 能 力	状 況 を 理 解 し て 社 会 の 変 化 に 対 応 す る 能 力	問 題 解 決 に 向 け て 自 ら の 社 会 的 役 割 を 自 覚 し 行 動 で き る 能 力	(デ ザ イ ン の 基 礎 知 識 と 理 解 力) (デ ザ イ ン の 基 礎 造 形 力)	(デ ザ イ ン 専 門 分 野 の 知 識 と 発 想 力) (デ ザ イ ン 専 門 分 野 に お け る 造 形 力)	(社 会 に お け る デ ザ イ ン の 実 践 力) (社 会 に 向 け た デ ザ イ ン の 提 案 力)	授 業 科 目 名
○				○				○		メディアアート論
○				○				○		サブカルチャー論
○				○				○		ゲームデザイン論
○				○				○		マンガ論
○				○				○		生活行動論
○		○	○	○				○		デジタルグラフィックデザイン
○		○	○	○				○		プロダクトデザイン製図
○		○	○	○				○		インテリア製図
○		○	○	○				○		CADプレゼンテーション
○		○	○	○				○		インタラクションアート
○		○	○	○				○		メディアパフォーマンス
○		○	○	○				○		グラフィックデザイン実習1
○		○	○	○				○		グラフィックデザイン実習2
○		○	○	○				○		グラフィックデザイン実習3
○		○	○	○				○		グラフィックデザイン実習4
○		○	○	○				○		プロダクトデザイン実習1
○		○	○	○				○		プロダクトデザイン実習2
○		○	○	○				○		プロダクトデザイン実習3
○		○	○	○				○		プロダクトデザイン実習4
○		○	○	○				○		インテリアデザイン実習1
○		○	○	○				○		インテリアデザイン実習2
○		○	○	○				○		インテリアデザイン実習3
○		○	○	○				○		インテリアデザイン実習4
○		○	○	○				○		アーティストックデザイン実習1
○		○	○	○				○		アーティストックデザイン実習2
○		○	○	○				○		アーティストックデザイン実習3
○		○	○	○				○		アーティストックデザイン実習4
○		○	○	○				○		エンターテイメントデザイン実習1
○		○	○	○				○		エンターテイメントデザイン実習2
○		○	○	○				○		エンターテイメントデザイン実習3
○		○	○	○				○		エンターテイメントデザイン実習4
○	○	○	○	○	○	○		○		ゼミナール1
○	○	○	○	○	○	○		○		ゼミナール2
○		○	○	○		○		○		卒業研究

2015年度 教養学部 芸術学科 デザイン学課程 カリキュラム表

No. 3

科 目 区 分	学 科 目 No.	授 業 科 目 名	必 選 別	単 位 数	開講期間 (1週当たりのコマ数)				先修条件 ①科目先修条件 ②セメスター先修条件 ③単位数先修条件	備 考	他 学 科 生 受 講	副 専 攻 科 目 指 定	特 定 プ ロ グ ラ ム
					春 学 期	サ セ ッ マ シ ヨ ン	秋 学 期	ウ セ イ ツ ン シ タ ヨ ン					
V 自 己 形 成 科 目	V300	人間学2	×	2	1		1			×			
	V300	アドバンスデザイン論	×	2			1			×			
	V300	アートマネージメント	×	2			同2			×			
	V361	グラフィックデザイン実習5	×	2	同2		同2	①IV351		×			
	V362	プロダクトデザイン実習5	×	2	同2		同2	①IV352		×			
	V363	インテリアデザイン実習5	×	2	同2		同2	①IV353		×			
	V364	アーティスティックデザイン実習5	×	2	同2		同2	①IV354		×			
	V365	エンターテイメントデザイン実習5	×	2	同2		同2	①IV355		×			

カリキュラム・マップ (授業で育成する力・スキル)

全学共通				教養学部			芸術学科 デザイン学課程			授 業 科 目 名
自ら考える力	集い力	挑み力	成し遂げ力	広い視野と 専門的視点 SOHUM1	状況理解と変化 に対応する能力 SOHUM2	問題解決と社会的 役割の自覚 SOHUM3	デザイン全般 の知識と基礎 能力	デザイン専門 分野の知識と 造形力	デザインを活 かす実践力と 提案力	
(学 習 力) (思 考 力) (探 求 力)	(コ ミュ ニ ケ ー シ ョ ン 力) (関 係 構 築 力) (ア イ デ ン テ イ ティ 獲 得)	(問 題 発 見 力) (構 想 力) (プ ラ ン ニ ン グ 力)	(工 程 管 理 力) (実 行 と 継 続 力) (分 析 と 修 正 力)	社会的な 広い視野 と自 身の専 門を生 かした 視 点を併 せ持 つ能力	状況を理 解して 社会の 変化に 柔軟に 対応で きる能 力	問題解決 に向けて 自らの 社会的 役割を 自覚し 行動で きる能 力	(デザ インの 基礎知 識と理 解力) (デザ インの 基礎造 形力)	(デザ イン専 門分野 の知識 と発想 力) (デザ イン専 門分野 におけ る造形 力)	(社会 におけ るデザ インの 実践力) (社会 に向け たデザ インの 提案力)	
	○		○			○			○	人間学2
○				○				○	○	アドバンスデザイン論
○				○				○	○	アートマネージメント
○		○	○			○			○	グラフィックデザイン実習5
○		○	○			○			○	プロダクトデザイン実習5
○		○	○			○			○	インテリアデザイン実習5
○		○	○			○			○	アーティスティックデザイン実習5
○		○	○			○			○	エンターテイメントデザイン実習5