

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

全学共通	「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	
	「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	「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)	
	「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	「学科の育成する人材像」		
	「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)	

2016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	必修別	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	秋学期	ウセツインシタヨ		
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

2016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	必修別	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	秋学期	ウセツインシタヨ		
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

2016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					
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 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 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

2016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)	メ デ ィ ア ア ー ト 論
○				○				○		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
○		○	○	○				○		C A D 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 テ ィ ッ ク デ ザ イ ン 実 習 1
○		○	○	○				○		ア ー テ ィ ス テ ィ ッ ク デ ザ イ ン 実 習 2
○		○	○	○				○	○	ア ー テ ィ ス テ ィ ッ ク デ ザ イ ン 実 習 3
○		○	○	○				○	○	ア ー テ ィ ス テ ィ ッ ク デ ザ イ ン 実 習 4
○		○	○	○				○		エ ン タ ー テ ィ メ ン ト デ ザ イ ン 実 習 1
○		○	○	○				○		エ ン タ ー テ ィ メ ン ト デ ザ イ ン 実 習 2
○		○	○	○				○	○	エ ン タ ー テ ィ メ ン ト デ ザ イ ン 実 習 3
○		○	○	○				○	○	エ ン タ ー テ ィ 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

2016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