

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) |

2017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 |

2017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 |

2017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 | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 人科 間学 目 | IV299 | 人間学1 | ○ | 2 | 1 | | 1 | | ②③セメ | | | | |
| IV 主 専 攻 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 | | | × | | | |
| | 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 |

2017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 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 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 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) | |
| ○ | | | | ○ | | | | ○ | | 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 |

2017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 |