

# デザイン科

## ■デザイン基礎■

### 【基礎課程の概要】

バウハウスで試みられたデザイン教育のカリキュラムが戦後、日本のデザイン教育の多くに取り入れられるなか、ウィーン工房から直接的に伝えられたデザイン基礎教育を発展させて現在においても最大限に機能していることは、本学デザイン科の特色であり強みでもある。

デザインはデザインの美しさに払われる考慮と共に、本来的に合目的的な設計の行為を指す。ひとつのイメージを人間の生活に適用させるべく計画し、それを具体化させていく行為であり、人間相互の意思伝達（コミュニケーション）を多様なメディアを介して解決を図り得る資質が重要である。従ってデザイン基礎課程では、その前提となる様々な基礎的課題を実践させる。この大学の少人数の環境にあって、一對一の実技指導を通して各々の長所を伸ばしていこうとする指導方針を採っている。

### 【履修の流れ】

デザイン基礎は各専攻学生共通の基礎で全期間1年半に及び、これを1回生後期と2回生前・後期とに分けて行う。

1. イマジネーションの開発の段階では先例主義かつ概念的抽象表現を排し、自然の造形物、人工の制作物の観察と写生を基に多様なデザイン技法を用いて制作し、結果としてあらわれてきたものをどのように実用化するのが適当であるかを指導する。
2. 次に目的性を先行させ、それに適合する表現を行わせる。最も基本となる素材・技術を選択し訓練する。

平面的・立体的を問わず、素材そのものの体験から自己の表現を見出すことに主眼を置き、それをいかに処理するかという技術とあいまって先行する目的性を踏まえての総合、という問題解決にあたらせる。

3. デザイン基礎課程では課題制作としてのカリキュラムが組まれ、提出期限はきびしく守らせ、デザイン行為は製作者としての自己を出発しながらも、個人だけで完結する作業ではないということ認識させる。

教科 No.	1X02	授業科目	デザイン基礎 1		単位数	週5日 8単位																
担当教員	池上俊郎・小山格平・塚田章・堀口豊太・藤本英子・辰巳明久・滝口洋子・高井節子・舟越一郎				開講学期	後期																
履修条件	総合基礎の単位修得者			履修学年・専攻等	1年次																	
【授業目標】																						
1日1課題での制作を積み上げる事で、デザイン基礎2を履修する為に必要な基礎的表現技術を習得する。																						
【授業概要】																						
また、学外組織と連携した実習を通して、社会との関わりを通して染織についての理解を深める。																						
【授業内容】																						
<table border="0"> <tr> <td>1. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td>9. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> </tr> <tr> <td>2. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td>10. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> </tr> <tr> <td>3. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td>11. 年度末制作 (平面課題)</td> </tr> <tr> <td>4. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td>12. 年度末制作 (平面課題)</td> </tr> <tr> <td>5. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td>13. 年度末制作 (平面課題)</td> </tr> <tr> <td>6. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td>14. 年度末制作 (平面課題)</td> </tr> <tr> <td>7. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td>15. 年度末制作 (平面課題)</td> </tr> <tr> <td>8. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図</td> <td></td> </tr> </table>							1. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	9. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	2. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	10. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	3. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	11. 年度末制作 (平面課題)	4. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	12. 年度末制作 (平面課題)	5. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	13. 年度末制作 (平面課題)	6. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	14. 年度末制作 (平面課題)	7. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	15. 年度末制作 (平面課題)	8. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	
1. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	9. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図																					
2. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	10. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図																					
3. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	11. 年度末制作 (平面課題)																					
4. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	12. 年度末制作 (平面課題)																					
5. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	13. 年度末制作 (平面課題)																					
6. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	14. 年度末制作 (平面課題)																					
7. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図	15. 年度末制作 (平面課題)																					
8. 月曜…立体構成 火曜…レタリング 水曜…色彩構成 木曜…観察 金曜…製図																						
【評価方法】																						
出席、制作過程のチェック。作品のプレゼンテーションと合評。最終的に専任教員全員による調整。																						
【履修上の注意】																						
1日1課題、即日提出。																						

教科 No.	1X03	授業科目	デザイン基礎 2A		単位数	週5日 8単位																
担当教員	池上俊郎・小山格平・塚田章・堀口豊太・藤本英子・辰巳明久・滝口洋子・高井節子・舟越一郎				開講学期	前期																
履修条件	デザイン基礎 1 の単位修得者			履修学年・専攻等	2年次																	
【授業目標】																						
1週間～2週間課題での制作を積み上げる事で、デザイン全般に通じる表現技術を習得する。																						
【授業概要】																						
各専攻に進むための計画性を重視した各種の基礎作業を行い、それにかかわる発想と技術の訓練を行う。																						
【授業内容】																						
<table border="0"> <tr> <td>1. 平面系基礎課題1</td> <td>9. 立体・空間系基礎課題4</td> </tr> <tr> <td>2. 立体・空間系基礎課題1</td> <td>10. 平面系基礎課題5</td> </tr> <tr> <td>3. 平面系基礎課題2</td> <td>11. 立体・空間系基礎課題5</td> </tr> <tr> <td>4. 立体・空間系基礎課題2</td> <td>12. 平面系基礎課題6</td> </tr> <tr> <td>5. 木工実習：木工機械の操作と習得</td> <td>13. 環境デザインに関わった基礎課題</td> </tr> <tr> <td>6. 平面系基礎課題3</td> <td>14. ビジュアルデザインに関わった基礎課題</td> </tr> <tr> <td>7. 立体・空間系基礎課題3</td> <td>15. プロダクトデザインに関わった基礎課題</td> </tr> <tr> <td>8. 平面系基礎課題4</td> <td></td> </tr> </table>							1. 平面系基礎課題1	9. 立体・空間系基礎課題4	2. 立体・空間系基礎課題1	10. 平面系基礎課題5	3. 平面系基礎課題2	11. 立体・空間系基礎課題5	4. 立体・空間系基礎課題2	12. 平面系基礎課題6	5. 木工実習：木工機械の操作と習得	13. 環境デザインに関わった基礎課題	6. 平面系基礎課題3	14. ビジュアルデザインに関わった基礎課題	7. 立体・空間系基礎課題3	15. プロダクトデザインに関わった基礎課題	8. 平面系基礎課題4	
1. 平面系基礎課題1	9. 立体・空間系基礎課題4																					
2. 立体・空間系基礎課題1	10. 平面系基礎課題5																					
3. 平面系基礎課題2	11. 立体・空間系基礎課題5																					
4. 立体・空間系基礎課題2	12. 平面系基礎課題6																					
5. 木工実習：木工機械の操作と習得	13. 環境デザインに関わった基礎課題																					
6. 平面系基礎課題3	14. ビジュアルデザインに関わった基礎課題																					
7. 立体・空間系基礎課題3	15. プロダクトデザインに関わった基礎課題																					
8. 平面系基礎課題4																						
【評価方法】																						
出席、制作過程のチェック。作品のプレゼンテーションと合評。最終的に専任教員全員による調整。																						
【履修上の注意】																						
課題制作期間中に、チェック日が設けられているので必ずチェックを経て制作に入ること。																						

教科 No.	1X04	授業科目	デザイン基礎 2B	単位数	週5日 8単位																
担当教員	池上俊郎・小山格平・塚田章・堀口豊太・藤本英子・辰巳明久・滝口洋子・高井節子・舟越一郎			開講学期	後期																
履修条件	デザイン基礎 2A の単位修得者		履修学年・専攻等	2年次																	
<p><b>【授業目標】</b> 1 週間～2 週間課題での制作を積み上げる事で、デザイン全般に通じる表現技術を習得する。</p> <p><b>【授業概要】</b> 1 週間～2 週間課題での制作。平面・立体・空間をこえて、各種素材を用いての制作と、写真・シルクスクリーンなどの実習。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. 立体・空間系基礎課題 6</td> <td>9.シルクスクリーン実習</td> </tr> <tr> <td>2. 平面系基礎課題 7</td> <td>10.シルクスクリーン実習</td> </tr> <tr> <td>3. 立体・空間系基礎課題 7</td> <td>11. 年度末制作（立体・空間課題）</td> </tr> <tr> <td>4. 平面系基礎課題 8</td> <td>12. 年度末制作（立体・空間課題）</td> </tr> <tr> <td>5. 立体・空間系基礎課題 8</td> <td>13. 年度末制作（立体・空間課題）</td> </tr> <tr> <td>6. 平面系基礎課題 9</td> <td>14. 年度末制作（立体・空間課題）</td> </tr> <tr> <td>7. 立体・空間系基礎課題 9</td> <td>15. 年度末制作（立体・空間課題）</td> </tr> <tr> <td>8. 写真実習</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b> 出席、制作過程のチェック。作品のプレゼンテーションと合評。最終的に専任教員全員による調整。</p> <p><b>【履修上の注意】</b> 課題制作期間中に、チェック日が設けられているので必ずチェックを経て制作に入ること。</p>						1. 立体・空間系基礎課題 6	9.シルクスクリーン実習	2. 平面系基礎課題 7	10.シルクスクリーン実習	3. 立体・空間系基礎課題 7	11. 年度末制作（立体・空間課題）	4. 平面系基礎課題 8	12. 年度末制作（立体・空間課題）	5. 立体・空間系基礎課題 8	13. 年度末制作（立体・空間課題）	6. 平面系基礎課題 9	14. 年度末制作（立体・空間課題）	7. 立体・空間系基礎課題 9	15. 年度末制作（立体・空間課題）	8. 写真実習	
1. 立体・空間系基礎課題 6	9.シルクスクリーン実習																				
2. 平面系基礎課題 7	10.シルクスクリーン実習																				
3. 立体・空間系基礎課題 7	11. 年度末制作（立体・空間課題）																				
4. 平面系基礎課題 8	12. 年度末制作（立体・空間課題）																				
5. 立体・空間系基礎課題 8	13. 年度末制作（立体・空間課題）																				
6. 平面系基礎課題 9	14. 年度末制作（立体・空間課題）																				
7. 立体・空間系基礎課題 9	15. 年度末制作（立体・空間課題）																				
8. 写真実習																					

## ■ビジュアル・デザイン専攻■

### 【専攻の概要】

日常生活の中にさりげなく美を加えていきたいと望むことは、人間にとってごく自然な想いと言えます。ビジュアルデザイン専攻では、人間社会が、より美しい生活を実現するための方法としてデザインをとらえ、視覚を通して美を伝えることについて学びます。

本専攻の特色として、ウイーン工房を起点とするデザイン教育があります。その特色とは、下記の3点があげられます。

- ・デザイン基礎で学んだ色彩構成（Farbe und Komposition）を根幹とする、学生各人が持つ独自の創造力を導き出す教育。
- ・布やガラス等、各種素材を使った制作を通して、素材とデザインの関係を学び、独自の表現を導き出す教育。
- ・身体感覚を重視する教育。

以上3点を基盤とし、視覚により伝達される情報を単に効率的に処理するのではなく、深く多面的な情報として伝達する方法に関し指導が行われます。

学生は、教員による個人指導を通じ、各人の個性に合った進むべき領域を探っていきます。2年間の専門的な学習を通じ、下記領域のデザイナーになることができます。一方、各デザイン領域を横断すること、あるいは下記領域に無い、新たなデザイン領域を開拓することを促す指導も積極的に行います。

《ビジュアルデザイン専攻で対象とするデザイン領域》

1. 広告に関するデザイン
2. 出版物の編集デザイン
3. パッケージデザイン
4. ホームページの編集デザイン
5. ゲームデザイン
6. テキスタイル・ファッションデザイン
7. ジュエリーデザイン
8. 自動車など工業製品のカラーデザイン
9. イラストレーション
10. 店舗・舞台などのインテリア・ディスプレイデザイン
11. イベントプロデュース 等

### 【履修の流れ】

3回生から4回生の2年間、段階的に実力をつけるための課題が出されます。

#### ○3回生（前期）

主として描くこととデザインすることの関係を学びますが、テーマを理解しコンセプトを作る構想力に関しても力がつくよう、指導が行われます。課題に対する制作期間は1週間から数ヶ月です。夏期休業期間中も自主制作に対し個人指導が継続されます。

#### ○3回生（後期）

前期で学んだことを基盤とし、より高度な構想力・表現力・プレゼンテーション力を培うための課題が出されます。課題に対する制作期間は4週間から6週間です。

#### ○4回生（全期）

3回生で学んだことを基盤に、さらに高度なデザイン力を培うために、学生個々のテーマに沿った制作とグループ展・卒業制作などを4～12週間単位で行います。またこれと並行して、就職のための徹底した個人指導が行われます。

教科 No.	1F01	授業科目	ビジュアル・デザイン 1	単位数	週4日 6単位																
担当教員	辰巳明久, 滝口洋子, 舟越一郎, 井上由季子, 今西啓介, 浦原佳代, 木村充宏, 中村真紀, 平澤和馬, 古川加津夫, 藤輪慎吾, 安井健司, 坂野徹, 山本史, 駒形克己			開講学期	前期																
履修条件	デザイン基礎 2B の単位修得者		履修学年・専攻等	3 年次																	
<p><b>【授業目標】</b>          学生は、課題と取り組み、ビジュアル・デザインが対象とする多様なデザイン領域の中から、自分に見合った専門領域を見極め、その領域のデザイナーとして必要な構想力と表現力を身につけることを目標とします。</p> <p><b>【授業概要】</b>          課題をしっかりとこなすことで、構想力と表現力をつけることができる内容となっています。また、合評では作品内容の講評に加え、プロとして必須であるプレゼンテーション能力がつくよう指導します。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. イラストレーション-1</td> <td>9. テキスタイルデザイン (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>2. イラストレーション-2</td> <td>10. ビジュアルデザイン総合課題 (オリエンテーション)</td> </tr> <tr> <td>3. イラストレーション-3</td> <td>11. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>4. イラストレーション-4</td> <td>12. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>5. イラストレーション-5</td> <td>13. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>6. テキスタイルデザイン (オリエンテーション)</td> <td>14. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>7. テキスタイルデザイン (ゼミ)</td> <td>15. ビジュアルデザイン総合課題 (合評) 広告 (オリエンテーション)</td> </tr> <tr> <td>8. テキスタイルデザイン (ゼミ)</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b>          ・作品の内容。 ・授業への出席日数。          上記2点に関し、全教員の合議で評価します。</p> <p><b>【履修上の注意】</b>          毎週月曜日に課題のチェック、合評、および次課題のオリエンテーションが行われます。夏期休業期間中は、産学協同事業による課題および自主制作期間となります。</p> <p><b>【参考書等】</b>          各教員が適宜紹介します。必要に応じプリントも配布します。</p> <p>※備考 上記課題と平行する課題          1：人体デッサン (全期：毎週水曜日) 2：コンピューター実習 (全期：毎週金曜日)          課題内容は、学生の習熟度に合わせて一部改訂されることがあります。</p>						1. イラストレーション-1	9. テキスタイルデザイン (ゼミ)	2. イラストレーション-2	10. ビジュアルデザイン総合課題 (オリエンテーション)	3. イラストレーション-3	11. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)	4. イラストレーション-4	12. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)	5. イラストレーション-5	13. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)	6. テキスタイルデザイン (オリエンテーション)	14. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)	7. テキスタイルデザイン (ゼミ)	15. ビジュアルデザイン総合課題 (合評) 広告 (オリエンテーション)	8. テキスタイルデザイン (ゼミ)	
1. イラストレーション-1	9. テキスタイルデザイン (ゼミ)																				
2. イラストレーション-2	10. ビジュアルデザイン総合課題 (オリエンテーション)																				
3. イラストレーション-3	11. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)																				
4. イラストレーション-4	12. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)																				
5. イラストレーション-5	13. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)																				
6. テキスタイルデザイン (オリエンテーション)	14. ビジュアルデザイン総合課題 (ゼミ)																				
7. テキスタイルデザイン (ゼミ)	15. ビジュアルデザイン総合課題 (合評) 広告 (オリエンテーション)																				
8. テキスタイルデザイン (ゼミ)																					

教科 No.	1F02	授業科目	ビジュアル・デザイン 1	単位数	週4日 6単位																
担当教員	辰巳明久, 滝口洋子, 舟越一郎, 井上由季子, 今西啓介, 浦原佳代, 木村充宏, 中村真紀, 平澤和馬, 古川加津夫, 藤輪慎吾, 安井健司, 坂野徹, 山本史, 駒形克己			開講学期	後期																
履修条件	デザイン基礎 2B の単位修得者		履修学年・専攻等	3 年次																	
<p><b>【授業目標】</b>          学生は、課題と取り組み、ビジュアル・デザインが対象とする多様なデザイン領域の中から、自分に見合った専門領域を見極め、その領域のデザイナーとして必要な構想力と表現力を身につけることを目標とします。</p> <p><b>【授業概要】</b>          課題をしっかりとこなすことで、構想力と表現力をつけることができる内容となっています。また、合評では作品内容の講評に加え、プロとして必須であるプレゼンテーション能力がつくよう指導します。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. 文字のデザイン (ゼミ)</td> <td>9. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (オリエンテーション)</td> </tr> <tr> <td>2. 文字のデザイン (ゼミ)</td> <td>10. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>3. 文字のデザイン (ゼミ)</td> <td>11. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>4. エディトリアルデザイン (オリエンテーション)</td> <td>12. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>5. エディトリアルデザイン (ゼミ)</td> <td>13. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>6. エディトリアルデザイン (ゼミ)</td> <td>14. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>7. エディトリアルデザイン (ゼミ)</td> <td>15. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)</td> </tr> <tr> <td>8. エディトリアルデザイン (合評)</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b>          ・作品の内容。 ・授業への出席日数。          上記2点に関し、全教員の合議で評価します。</p> <p><b>【履修上の注意】</b>          毎週月曜日に課題のチェック、合評、および次課題のオリエンテーションが行われます。年度末は進級制作 (作品展出品) を行います。</p> <p><b>【参考書等】</b>          各教員が適宜紹介します。必要に応じプリントも配布します。</p> <p>※備考 上記課題と平行する課題 1：人体デッサン (全期：毎週水曜日) 2：コンピューター実習 (全期：毎週金曜日)          3：学内で行うビジュアル・デザイン専攻展 (11月) 4：ガラス実習 (集中講義)          課題内容は、学生の習熟度に合わせて一部改訂されることがあります。</p>						1. 文字のデザイン (ゼミ)	9. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (オリエンテーション)	2. 文字のデザイン (ゼミ)	10. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)	3. 文字のデザイン (ゼミ)	11. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)	4. エディトリアルデザイン (オリエンテーション)	12. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)	5. エディトリアルデザイン (ゼミ)	13. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)	6. エディトリアルデザイン (ゼミ)	14. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)	7. エディトリアルデザイン (ゼミ)	15. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)	8. エディトリアルデザイン (合評)	
1. 文字のデザイン (ゼミ)	9. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (オリエンテーション)																				
2. 文字のデザイン (ゼミ)	10. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)																				
3. 文字のデザイン (ゼミ)	11. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)																				
4. エディトリアルデザイン (オリエンテーション)	12. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)																				
5. エディトリアルデザイン (ゼミ)	13. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)																				
6. エディトリアルデザイン (ゼミ)	14. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)																				
7. エディトリアルデザイン (ゼミ)	15. ビジュアルデザイン総合課題 - 2 (ゼミ)																				
8. エディトリアルデザイン (合評)																					

教科 No.	1F03	授業科目	ビジュアル・デザイン 2	単位数	週4日 6単位																
担当教員	辰巳明久、滝口洋子、舟越一郎、○井上由季子、○今西啓介、○清原佳代、○木村充宏、○中村真紀、○平澤和馬、○古川加津夫、○藤脇慎吾、○安井健司、○坂野徹、○山本史、○駒形克己			開講学期	前期																
履修条件	ビジュアル・デザイン 1 の単位修得者		履修学年・専攻等	4 年次																	
<p><b>【授業目標】</b> 3 回生で培った構想力と表現力に関し、より高度な能力を習得すること。また自己表現と社会的ニーズとの接点へのしっかりとした認識を持つことを目標とします。</p> <p><b>【授業概要】</b> グループ展の企画～制作、そして卒業制作を通し、プロのデザイナーとして必要な能力をつけるための指導を行います。また、これらの課題と平行して、就職のための徹底した個人指導を行います。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（オリエンテーション）</td> <td>9. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> </tr> <tr> <td>2. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）</td> <td>10. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> </tr> <tr> <td>3. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）</td> <td>11. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> </tr> <tr> <td>4. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）</td> <td>12. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> </tr> <tr> <td>5. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）</td> <td>13. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> </tr> <tr> <td>6. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）</td> <td>14. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> </tr> <tr> <td>7. 上記課題（ゼミ）および学外コンペ（オリエンテーション）</td> <td>15. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> </tr> <tr> <td>8. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b> ・作品の内容。 ・授業への出席日数。 上記2点に関し、全教員の合議で評価します。</p> <p><b>【履修上の注意】</b> 原則として毎週火曜日にゼミ形式の授業が行われます。夏期休業期間中は、産学協同事業による課題および自主制作期間となります。</p> <p><b>【参考書等】</b> 各教員が適宜紹介します。必要に応じプリントも配布します。</p> <p>※備考 上記課題と平行する課題 1：人体デッサン（全期：毎週水曜日） 課題内容は、学生の習熟度に合わせて一部改訂されることがあります。</p>						1. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（オリエンテーション）	9. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	2. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	10. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	3. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	11. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	4. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	12. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	5. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	13. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	6. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	14. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	7. 上記課題（ゼミ）および学外コンペ（オリエンテーション）	15. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	8. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）	
1. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（オリエンテーション）	9. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																				
2. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	10. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																				
3. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	11. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																				
4. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	12. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																				
5. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	13. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																				
6. エディトリアルデザインおよび音楽学部フライヤー（ゼミ）	14. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																				
7. 上記課題（ゼミ）および学外コンペ（オリエンテーション）	15. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																				
8. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー／学外コンペ（ゼミ）																					

教科 No.	1F04	授業科目	ビジュアル・デザイン 2	単位数	週4日 6単位																
担当教員	辰巳明久、滝口洋子、舟越一郎、○井上由季子、○今西啓介、○清原佳代、○木村充宏、○中村真紀、○平澤和馬、○古川加津夫、○藤脇慎吾、○安井健司、○坂野徹、○山本史、○駒形克己			開講学期	後期																
履修条件	ビジュアル・デザイン 1 の単位修得者		履修学年・専攻等	4 年次																	
<p><b>【授業目標】</b> 3 回生で培った構想力と表現力に関し、より高度な能力を習得すること。また自己表現と社会的ニーズとの接点へのしっかりとした認識を持つことを目標とします。</p> <p><b>【授業概要】</b> グループ展の企画～制作、そして卒業制作を通し、プロのデザイナーとして必要な能力をつけるための指導を行います。また、これらの課題と平行して、就職のための徹底した個人指導を行います。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td>9. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> </tr> <tr> <td>2. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td>10. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作</td> </tr> <tr> <td>3. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td>11. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作</td> </tr> <tr> <td>4. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td>12. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作</td> </tr> <tr> <td>5. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td>13. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作</td> </tr> <tr> <td>6. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td>14. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作</td> </tr> <tr> <td>7. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td>15. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作</td> </tr> <tr> <td>8. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b> ・作品の内容。 ・授業への出席日数。 上記2点に関し、全教員の合議で評価します。</p> <p><b>【履修上の注意】</b> 原則として毎週火曜日にゼミ形式の授業が行われます。</p> <p><b>【参考書等】</b> 各教員が適宜紹介します。必要に応じプリントも配布します。</p> <p>※備考 上記課題と平行する課題 1：人体デッサン（全期：毎週水曜日） 2：学内で行うビジュアル・デザイン専攻展（11月） 課題内容は、学生の習熟度に合わせて一部改訂されることがあります。</p>						1. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	9. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	2. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	10. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作	3. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	11. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作	4. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	12. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作	5. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	13. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作	6. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	14. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作	7. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	15. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作	8. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	
1. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	9. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー																				
2. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	10. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作																				
3. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	11. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作																				
4. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	12. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作																				
5. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	13. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作																				
6. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	14. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作																				
7. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー	15. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／卒業制作																				
8. ビジュアルデザイン総合課題（ゼミ）／音楽学部フライヤー																					

## ■環境デザイン専攻■

### 【専攻の概要】

環境デザイン研究室は、デザイン科の中で空間デザイン全般を扱かう領域です。人体のスケールに近い身近な住宅領域に始まり、店舗、美術館をはじめ、安らぎの都市空間もデザインの対象とします。現在大きな課題である地球環境問題や、景観問題、ユニバーサルデザインも含まれます。環境デザイン研究室では、私たちを取り巻く世界における様々な空間領域をデザイナーとして具体的に提案実施できる人材を教育します。

### 【履修の流れ】

学部での教育プログラムには住宅、店舗、集合住宅、美術館、ホテルなどの設計課題があります。

また並行して、木造建築の設計製図、鉄筋コンクリート造建築の設計製図、CADを用いた建築設計製図も学びます。これらを通して身近な生活領域から都市的な社会領域に至る空間デザイン設計の出発点を形成します。

家具や住宅、飲食店やブティックから工場・オフィスビル・駅前商業施設・空港・都市計画・農山村計画など幅広い領域も設計可能な対象として研究します。私たちの社会における空間デザインのすべての領域での設計が可能な出発点を勉強し体得します。

環境デザイン領域教育の中心的プログラムには、計画手法・構造・設備・スケール・部位の仕様・素材・法規・空間の歴史・地球環境問題等の現実社会でデザインを行う根本的課題とその解決手法が含まれます。

本研究室は総合的な“芸術”に根ざし、感性に満ちた“環境デザイン”と空間デザイン領域認識に向かうプログラムを目標としています。

教育にあたっては、デザイナー・教育者として実践を行っている外部の先生方の協力を頂いています。学生は自身に得意な分野を建築デザイン・インテリアデザイン・ランドスケープデザイン・家具デザイン・都市デザインとして又そのオーバーラップされた空間領域として理解し探究し卒業することとなります。大学院、就職の場での空間デザインにおける個性の発露を社会への提案として行うこととなります。

なお、環境デザインを専攻した学生は、二級建築士受験資格認定科目を履修しますが、受験資格は学生個別に審査されます。また、インテリアプランナー受験資格が得られます。

### 【専攻指定科目】

- 必修科目：環境デザイン1 (A 建築設計製図) (5単位)・環境デザイン2 (A 建築設計製図) (6単位)・環境デザイン2 (B 建築設計製図) (6単位)・環境設計論 (2単位)・建築史1 (2単位)・都市計画論 (2単位)・建築史2 (2単位)・環境デザイン1 (C 建築設備) (2単位)・構造力学 (2単位)・環境デザイン1 (D 建築一般構造) (2単位)・環境デザイン1 (E 建築材料) (2単位)・環境デザイン1 (B 建築生産) (1単位)・建築法規 (2単位)・図学1 (2単位)・造園学1 (2単位)・造園学2 (2単位)

教科 No.	1G01	授業科目	環境デザイン1 (A 建築設計製図 B 建築生産)	単位数	週4日 6単位
担当教員	池上俊郎・堀口豊太・藤本英子 他			開講学期	前期
履修条件	デザイン基礎2Bの単位を取得済みであること		履修学年・専攻等	3年次	
【授業目標】 木造、鉄筋コンクリート造建築工事（以下RC）に必要な設計製図、建築立体の図学、建築計画、建築生産について学ぶ。					
【授業概要】 木造、鉄筋コンクリート建築の形、材料、構造、建築設計製図の図学、風土、歴史、動線を生かした建築計画、建築の企画、計画、設計、工事施工、保全、生産、使用、管理の過程等を指導する。					
【授業内容】					
1. 木造1- 木造建築の形態、材料、構造、基礎製図 2. 木造2- 木造建築の設計製図、CAD、配置図、平面図、屋根伏図、立面図 3. 木造3- 木造住宅の断面図、実測、作図、矩計図、詳細図 4. RC1- 鉄筋コンクリート造建築の形態、材料、構造、基礎製図とCAD 5. RC2- 鉄筋コンクリート造建築の配置図、平面図、屋根伏図、立面図を表す設計製図 6. RC3- 鉄筋コンクリート造建築の実測、作図、断面図、矩計図、詳細図 7. 図学1- 建築図学の基本、理論、建築製図技法、投影の基礎、主投影図 8. 図学2- 副投影法、レイアウト、直軸測投影図、斜軸測投影図、建築設計製図の模写 9. 図学3- 投影図と建築立体の解析、陰影の投射、透視投影法、透視投影法、透視図 10. 計画1- 建築の役割、倫理、建築企画と計画、建築計画の立案と展開 11. 計画2- 風土、歴史の変遷、意味、動線、単位空間、寸法、法規、配置、立面計画 12. 計画3- 衛生、交通、収納、計画と設計実務、施工過程、工事発注、設計者の職能 13. 生産1- 建築生産の意図と意味、規範と基準、市場規模、建築活動の計量、経年変化 14. 生産2- 建築積算、採算性、コスト管理、建築生産管理、施工組織、生産組織 15. 生産3- 生産設計、物流管理、配送計画、建設業法、製造物責任法、住宅品質確保法					
【評価方法】 出席数と提出物					
【履修上の注意】					
【教科書】 やさしい建築設計製図の手びき 1,150円、基礎図学 1,680円、初めての建築製図 2,940円、建築計画教科書 3,833円、建築生産概論 653円					

教科 No.	1G02	授業科目	環境デザイン1 (C 建築設備 D 建築一般構造 E 建築材料)	単位数	週4日 6単位
担当教員	池上俊郎・堀口豊太・藤本英子 他			開講学期	後期
履修条件	デザイン基礎2Bの単位を取得済みであること		履修学年・専攻等	3年次	
【授業目標】 建築設備の、地球環境を改善することも、悪化させることもできる、役割の重要性を学ぶ。建築一般構造に関する基礎知識を得て、火事、台風、地震に対して安全を確保できる建築物の条件を探る。建築材料の種類、性質、機能、使用条件、組成、用途、規格、基準を理解した上で、その選定方法を理解する。					
【授業概要】 空調設備、給排水衛生設備、防災設備の仕組、建築設備が果す機能、内外環境を左右する建築性能、建築物の安全な構造に必要な材料と接続法、建築構造の仕組、建築物に使用する木材、鋼材、コンクリートの建築材料について指導する。					
【授業内容】					
1. 設備1- 光線、熱量、換気、水分、建築内外の環境と方位 2. 設備2- 空調負荷、熱源装置、空調方式 3. 設備3- 熱搬送、換気設備、建築と水環境、上水、中水、下水 4. 設備4- 給水、浄水、給湯設備、衛生器具、防災設備 5. 設備5- 省エネルギーと循環社会、熱効率と面積配分計画、設備の役割 6. 構造1- 建築一般構造の紹介、建築構法、構造計画 7. 構造2- 荷重分類、構造部位、抵抗機構 8. 構造3- 地盤と基礎構造、耐震構造、木構造 9. 構造4- 鉄骨構造、鉄筋コンクリート構造、鉄骨鉄筋コンクリート構造と合成構造 10. 構造5- 壁構造と組立コンクリート造、PC構造、建築防火工学 11. 材料1- 建築材料学の紹介、建築材料の計画、建築材料の実験 12. 材料2- 建築材料の性能、建築材料の分類、建築材料の選択 13. 材料3- 部位別材料、木材の材料特性、木材の劣化、耐久性、耐火性 14. 材料4- 鉄鋼材の原料、鉄鋼材の製鉄技術、鉄鋼材の分類、化学組成、物性 15. 材料5- コンクリートの製造法と調査設計、コンクリートの特性、コンクリート系新材料					
【評価方法】 出席数と提出物					
【履修上の注意】					
【教科書】 建築設備学教科書 3,780円、分かり易く図で学ぶ建築一般構造 3,045円、建築材料教科書 3,360円					

教科 No.	1G03	授業科目	環境デザイン2 (A 意匠設計)	単位数	週4日 6単位																
担当教員	池上俊郎・堀口豊太・藤本英子 他			開講学期	前期																
履修条件	環境デザイン1の単位を取得済みであること		履修学年・専攻等	4年次																	
<p><b>【授業目標】</b>          演習を通じて環境デザインに必要な空間、機能、構造、設備、形態、色彩、材料、施工等の基礎的設計技術、知識を習得する。空間デザイン思想の基礎的研究とする。</p> <p><b>【授業概要】</b>          ランドスケープデザイン、サイン空間計画、都市地域解析の設計演習を行う。CAD、設計、木工金工の演習を行う。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. ランドスケープデザインの設計演習 1</td> <td>9. サイン空間計画の設計演習 6</td> </tr> <tr> <td>2. ランドスケープデザインの設計演習 2</td> <td>10. 都市地域解析の設計演習 1</td> </tr> <tr> <td>3. ランドスケープデザインの設計演習 3</td> <td>11. 都市地域解析の設計演習 2</td> </tr> <tr> <td>4. サイン空間計画の設計演習 1</td> <td>12. 都市地域解析の設計演習 3</td> </tr> <tr> <td>5. サイン空間計画の設計演習 2</td> <td>13. 都市地域解析の設計演習 4</td> </tr> <tr> <td>6. サイン空間計画の設計演習 3</td> <td>14. 都市地域解析の設計演習 5</td> </tr> <tr> <td>7. サイン空間計画の設計演習 4</td> <td>15. 都市地域解析の設計演習 6</td> </tr> <tr> <td>8. サイン空間計画の設計演習 5</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b>          演習評価を設計図書（平面図、立面図、断面図、3D図面）および模型等により行う。機能、構成、技術的背景、表現を評価する。各演習課題の合評は研究室全体で行い評価する。出席も配慮する。</p> <p><b>【履修上の注意】</b>          空間形成実践が目的である。行動と機能を中心とするスケール、空間構造を理解し、造型として統合する。</p> <p><b>【教科書】</b>          コンパクト設計資料集成 5,040円、コンパクト建築設計資料集成住宅版 6,510円</p> <p><b>【参考書等】</b>          建築関係専門書一般・インテリアデザイン関係専門書</p>						1. ランドスケープデザインの設計演習 1	9. サイン空間計画の設計演習 6	2. ランドスケープデザインの設計演習 2	10. 都市地域解析の設計演習 1	3. ランドスケープデザインの設計演習 3	11. 都市地域解析の設計演習 2	4. サイン空間計画の設計演習 1	12. 都市地域解析の設計演習 3	5. サイン空間計画の設計演習 2	13. 都市地域解析の設計演習 4	6. サイン空間計画の設計演習 3	14. 都市地域解析の設計演習 5	7. サイン空間計画の設計演習 4	15. 都市地域解析の設計演習 6	8. サイン空間計画の設計演習 5	
1. ランドスケープデザインの設計演習 1	9. サイン空間計画の設計演習 6																				
2. ランドスケープデザインの設計演習 2	10. 都市地域解析の設計演習 1																				
3. ランドスケープデザインの設計演習 3	11. 都市地域解析の設計演習 2																				
4. サイン空間計画の設計演習 1	12. 都市地域解析の設計演習 3																				
5. サイン空間計画の設計演習 2	13. 都市地域解析の設計演習 4																				
6. サイン空間計画の設計演習 3	14. 都市地域解析の設計演習 5																				
7. サイン空間計画の設計演習 4	15. 都市地域解析の設計演習 6																				
8. サイン空間計画の設計演習 5																					

教科 No.	1G04	授業科目	環境デザイン2 (B 意匠設計)	単位数	週4日 6単位																
担当教員	池上俊郎・堀口豊太・藤本英子 他			開講学期	後期																
履修条件	環境デザイン1の単位を取得済みであること		履修学年・専攻等	4年次																	
<p><b>【授業目標】</b>          演習を通じて環境デザインに必要な空間、機能、構造、設備、形態、色彩、材料、施工等の基礎的設計技術、知識を習得する。空間デザイン思想の基礎的研究とする。</p> <p><b>【授業概要】</b>          商業空間、総合計画の設計演習を行う。都市地域解析、CAD設計、木工金工の演習を行う。卒業制作に統合される自己課題をさぐる。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. 木工金工等の演習 1</td> <td>9. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 3</td> </tr> <tr> <td>2. 木工金工等の演習 2</td> <td>10. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 4</td> </tr> <tr> <td>3. 木工金工等の演習 3</td> <td>11. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 5</td> </tr> <tr> <td>4. 木工金工等の演習 4</td> <td>12. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 6</td> </tr> <tr> <td>5. 木工金工等の演習 5</td> <td>13. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 1</td> </tr> <tr> <td>6. 木工金工等の演習 6</td> <td>14. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 2</td> </tr> <tr> <td>7. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 1</td> <td>15. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 3</td> </tr> <tr> <td>8. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 2</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b>          出席、演習課題の合評、理論研究のレポート提出、設計図書（平面図、立面図、断面図、3D図面）、模型等。機能、構成、技術的背景、表現が対象。</p> <p><b>【履修上の注意】</b>          空間形成実践が目的である。行動と機能を中心とするスケール、空間構造を理解し、造型として統合する。</p> <p><b>【教科書】</b>          コンパクト設計資料集成 5,040円、コンパクト建築設計資料集成住宅版 6,510円</p> <p><b>【参考書等】</b>          建築関係専門書一般、インテリアデザイン関係専門書</p>						1. 木工金工等の演習 1	9. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 3	2. 木工金工等の演習 2	10. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 4	3. 木工金工等の演習 3	11. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 5	4. 木工金工等の演習 4	12. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 6	5. 木工金工等の演習 5	13. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 1	6. 木工金工等の演習 6	14. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 2	7. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 1	15. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 3	8. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 2	
1. 木工金工等の演習 1	9. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 3																				
2. 木工金工等の演習 2	10. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 4																				
3. 木工金工等の演習 3	11. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 5																				
4. 木工金工等の演習 4	12. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 6																				
5. 木工金工等の演習 5	13. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 1																				
6. 木工金工等の演習 6	14. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 2																				
7. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 1	15. 卒業制作に統合される自己課題の抽出 3																				
8. CAD (コンピューターを用いた) 設計演習 2																					

## ■プロダクト・デザイン専攻■

### 【専攻の概要】

プロダクトデザインは、公共車両・乗用車などから家庭電化製品、照明器具、音響・映像機器、スポーツ用具、レジャー用品、家具、ファッション関連等々…一般家庭用から工業用機器まで様々な分野の製品がデザインの対象となっている。その領域は大変広く扱う製品も多種多様になるが、プロダクトデザイン専攻では、まずプロダクトデザインの基礎的能力を習得し、学生が各自の目標領域を模索しながら、関心の持てる分野を見つけ出し、発想豊かな具体的提案のできるデザイナーの養成を目指している。その為に実社会のデザインの現場から遊離することのないように、全期を通して外部講師を招聘している。そして、何より目らの手でモノ作りを体感・体験することを重視しており、アイデアや模型に終始することなく、できる限り実物のモノづくりを経験させ、実社会でのデザイン制作に生かせる、造形力を軸とした資質形成を主眼としている。

### 【履修の流れ】

本学のデザイン科は、半年間の総合基礎・1年半のデザイン基礎教育を経てそれぞれの学生が希望する専攻に分かれる。

プロダクトデザイン3年次ではプロダクトデザインとしての基礎的訓練を行う。前期は、デザインの表現手段、プレゼンテーション方法、製品の加工法、制作プロセスの理解・習得そして製品のメカニズムの研究などを行い、併せてプロダクトデザインの理論的理解も深める。又、コンピュータの基礎的訓練により、従来のスケッチ・ドローイング表現に加えてコンピュータによる表現方法の習得も行う。後期には、それらを踏まえてより具体的機能をもった製品デザインを行う。

4年次の前期は各自の設定したコンセプトをもとに制作を行う。並行して社会とプロダクトデザインの係わりの中からテーマを設定し理論的考察を行い論文としてまとめる。後期は、これら全ての作業を踏まえて、論文との関連性を含め卒業制作に取り組む。

教科 No.	1H01	授業科目	プロダクト・デザイン 1	単位数	週4日 6単位																
担当教員	小山格平 塚田章 高井節子 ○諸岡信一 ○金子賢司 ○井上正憲 ○安積伸 ○金鍾其 ○望月重広			開講学期	前期																
履修条件	デザイン基礎2Bの単位修得者		履修学年・専攻等	3年次																	
<p><b>【授業目標】</b> 課題制作（家庭電化製品・照明・家具・食器など）を通して、プロダクトデザインの基本的理論を理解する。また、スケッチ・ドローイング及びコンピュータによる表現方法を習得する。</p> <p><b>【授業概要】</b> プロダクトデザインに関する様々な分野・プロセスを提示し、それらに関する講義と演習を積み重ねることにより、基本的な理論的理解とスキルの向上を図る。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス</td> <td>9. 石膏実習1：食器・第2課題 試作によるデザイン検討・モデリング技法</td> </tr> <tr> <td>2. 第1課題説明：照明・アイデアスケッチ及びレンダリング技法・コンピュータ表現1</td> <td>10. 石膏実習2・第2課題 試作によるデザイン検討</td> </tr> <tr> <td>3. 第1課題 コンセプト及びアイデア検討・コンピュータ表現2</td> <td>11. 石膏実習3・第2課題 プレゼンテーション及び合評</td> </tr> <tr> <td>4. 第1課題 試作によるデザイン検討・コンピュータ表現3</td> <td>12. 石膏実習4・第3課題説明：生活用具</td> </tr> <tr> <td>5. 集中課題：家具デザイン</td> <td>13. 第3課題 コンセプト及びアイデア検討</td> </tr> <tr> <td>6. 第1課題 プレゼンテーション及び合評・第2課題説明：家電・コンピュータ表現4</td> <td>14. 第3課題 試作によるデザイン検討</td> </tr> <tr> <td>7. 第2課題 コンセプト及びアイデア検討・コンピュータ表現5</td> <td>15. 総合プレゼンテーション及び合評・ポートフォリオの制作</td> </tr> <tr> <td>8. 集中課題：カトラリーのデザイン：金工実習</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b> 出席状況を確認し、提出された課題作品を中心に教員の合意により評価する。</p> <p><b>【履修上の注意】</b> 課題ごとに制作過程・成果をまとめたファイルを作成し、学期末に全ての課題を統合したポートフォリオを作成する。</p> <p><b>【参考書等】</b> 各教員が授業内で適宜紹介する。</p> <p>※備考 特に必須の講義科目は設けていないが、デザイン論・人間工学・メカニズム論・デザイン史概説を履修することが望ましい。</p>						1. ガイダンス	9. 石膏実習1：食器・第2課題 試作によるデザイン検討・モデリング技法	2. 第1課題説明：照明・アイデアスケッチ及びレンダリング技法・コンピュータ表現1	10. 石膏実習2・第2課題 試作によるデザイン検討	3. 第1課題 コンセプト及びアイデア検討・コンピュータ表現2	11. 石膏実習3・第2課題 プレゼンテーション及び合評	4. 第1課題 試作によるデザイン検討・コンピュータ表現3	12. 石膏実習4・第3課題説明：生活用具	5. 集中課題：家具デザイン	13. 第3課題 コンセプト及びアイデア検討	6. 第1課題 プレゼンテーション及び合評・第2課題説明：家電・コンピュータ表現4	14. 第3課題 試作によるデザイン検討	7. 第2課題 コンセプト及びアイデア検討・コンピュータ表現5	15. 総合プレゼンテーション及び合評・ポートフォリオの制作	8. 集中課題：カトラリーのデザイン：金工実習	
1. ガイダンス	9. 石膏実習1：食器・第2課題 試作によるデザイン検討・モデリング技法																				
2. 第1課題説明：照明・アイデアスケッチ及びレンダリング技法・コンピュータ表現1	10. 石膏実習2・第2課題 試作によるデザイン検討																				
3. 第1課題 コンセプト及びアイデア検討・コンピュータ表現2	11. 石膏実習3・第2課題 プレゼンテーション及び合評																				
4. 第1課題 試作によるデザイン検討・コンピュータ表現3	12. 石膏実習4・第3課題説明：生活用具																				
5. 集中課題：家具デザイン	13. 第3課題 コンセプト及びアイデア検討																				
6. 第1課題 プレゼンテーション及び合評・第2課題説明：家電・コンピュータ表現4	14. 第3課題 試作によるデザイン検討																				
7. 第2課題 コンセプト及びアイデア検討・コンピュータ表現5	15. 総合プレゼンテーション及び合評・ポートフォリオの制作																				
8. 集中課題：カトラリーのデザイン：金工実習																					

教科 No.	1H02	授業科目	プロダクト・デザイン 1	単位数	週4日 6単位																
担当教員	小山格平 塚田章 高井節子 ○井上正憲			開講学期	後期																
履修条件	デザイン基礎2Bの単位修得者		履修学年・専攻等	3年次																	
<p><b>【授業目標】</b> 課題制作（家具・生活用具など）及び各自のテーマ設定による制作を通してプロダクトデザインの基本的理論を理解し、デザインプロセス、製品の加工法、プレゼンテーション表現等の知識・技術を習得する。</p> <p><b>【授業概要】</b> プロダクトデザインに関する様々な分野・プロセスを提示し、それらに関する講義と演習を積み重ねることにより、基本的な理論的理解とスキルの向上を図る。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. 第1課題説明：家電</td> <td>9. 第2課題試作等によるデザイン検討及び制作</td> </tr> <tr> <td>2. 第1課題 コンセプト及びアイデア検討</td> <td>10. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成</td> </tr> <tr> <td>3. 集中課題：自動車</td> <td>11. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成</td> </tr> <tr> <td>4. 第1課題 アイデア及び試作等によるデザイン検討</td> <td>12. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成</td> </tr> <tr> <td>5. 第1課題 プレゼンテーション及び合評</td> <td>13. 第2課題 提出及びプレゼンテーション・ポートフォリオ作成</td> </tr> <tr> <td>6. 第2課題説明：生活用具</td> <td>14. 第2課題 作品展示計画・プレゼンテーションのための制作</td> </tr> <tr> <td>7. 第2課題 コンセプト及びアイデア検討</td> <td>15. 第2課題 プレゼンテーション・合評</td> </tr> <tr> <td>8. 第2課題 アイデア及び試作等によるデザイン検討</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b> 出席状況を確認し、提出された課題作品を中心に教員の合意により評価する。</p> <p><b>【履修上の注意】</b> 課題ごとに制作過程・成果をまとめたファイルを作成し、学期末に全ての課題を統合したポートフォリオを作成する。</p> <p><b>【参考書等】</b> 各教員が授業内で適宜紹介する。</p> <p>※備考 特に必須の講義科目は設けていないが、デザイン論・人間工学・メカニズム論・デザイン史概説を履修することが望ましい。</p>						1. 第1課題説明：家電	9. 第2課題試作等によるデザイン検討及び制作	2. 第1課題 コンセプト及びアイデア検討	10. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成	3. 集中課題：自動車	11. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成	4. 第1課題 アイデア及び試作等によるデザイン検討	12. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成	5. 第1課題 プレゼンテーション及び合評	13. 第2課題 提出及びプレゼンテーション・ポートフォリオ作成	6. 第2課題説明：生活用具	14. 第2課題 作品展示計画・プレゼンテーションのための制作	7. 第2課題 コンセプト及びアイデア検討	15. 第2課題 プレゼンテーション・合評	8. 第2課題 アイデア及び試作等によるデザイン検討	
1. 第1課題説明：家電	9. 第2課題試作等によるデザイン検討及び制作																				
2. 第1課題 コンセプト及びアイデア検討	10. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成																				
3. 集中課題：自動車	11. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成																				
4. 第1課題 アイデア及び試作等によるデザイン検討	12. 第2課題 制作・ポートフォリオ作成																				
5. 第1課題 プレゼンテーション及び合評	13. 第2課題 提出及びプレゼンテーション・ポートフォリオ作成																				
6. 第2課題説明：生活用具	14. 第2課題 作品展示計画・プレゼンテーションのための制作																				
7. 第2課題 コンセプト及びアイデア検討	15. 第2課題 プレゼンテーション・合評																				
8. 第2課題 アイデア及び試作等によるデザイン検討																					

教科 No.	1H03	授業科目	プロダクト・デザイン2	単位数	週4日 6単位																
担当教員	小山格平 塚田章 高井節子 ○松永尚悟			開講学期	前期																
履修条件	プロダクトデザイン1の単位修得者		履修学年・専攻等	4年次																	
<p><b>【授業目標】</b> プロダクトデザインに関する専門的知識と能力を修得し、プロダクトデザインと日常生活・社会的諸問題の関わりについて理論的研究を行う。</p> <p><b>【授業概要】</b> 三回生で提示した様々なプロダクトデザイン分野の中から、学生各々の興味ある領域を見つけ出させる。その分野についての考察を深化させて、理論と制作の両面から指導する。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. ガイダンス</td> <td>9. 第1課題 制作・論文作成</td> </tr> <tr> <td>2. 第1課題：生活用具1・論文「研究テーマ検討1」</td> <td>10. 第1課題 プレゼンテーション及び合評・論文作成</td> </tr> <tr> <td>3. 第1課題 市場調査等コンセプト立案・論文「研究テーマ検討2」</td> <td>11. 第2課題説明：生活用具2・論文作成「草稿提出」</td> </tr> <tr> <td>4. 第1課題 コンセプト立案及びアイデア検討・論文「調査及び資料収集」</td> <td>12. 第2課題 市場調査等コンセプト立案及びアイデア検討・論文作成</td> </tr> <tr> <td>5. 第1課題 アイデア検討・論文「調査及び資料収集」</td> <td>13. 第2課題 アイデア及びデザイン検討・論文作成</td> </tr> <tr> <td>6. 第1課題 アイデア及びデザイン検討・論文「調査及び資料収集」</td> <td>14. 第2課題 制作・論文「提出及び発表」</td> </tr> <tr> <td>7. 第1課題 試作等によるデザイン検討・論文「中間発表」</td> <td>15. 第2課題 プレゼンテーション及び合評・論文「論文集作成及び提出」</td> </tr> <tr> <td>8. 第1課題 制作・論文作成</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b> 出席状況を確認し、提出された論文と制作を中心に教員の合意により評価する。</p> <p><b>【履修上の注意】</b> 課題ごとに制作過程・成果をまとめたファイルを作成し、学期末に全ての課題を統合したポートフォリオを作成する。</p> <p><b>【参考書等】</b> 各教員が授業内で適宜紹介する。</p> <p>※備考 論文制作に関しては、全員の論文を統合した論文集を作成し研究室に提出すること。</p> <p>特に必須の講義科目は設けていないが、デザイン論・人間工学・メカニズム論・デザイン史概説を履修することが望ましい。</p>						1. ガイダンス	9. 第1課題 制作・論文作成	2. 第1課題：生活用具1・論文「研究テーマ検討1」	10. 第1課題 プレゼンテーション及び合評・論文作成	3. 第1課題 市場調査等コンセプト立案・論文「研究テーマ検討2」	11. 第2課題説明：生活用具2・論文作成「草稿提出」	4. 第1課題 コンセプト立案及びアイデア検討・論文「調査及び資料収集」	12. 第2課題 市場調査等コンセプト立案及びアイデア検討・論文作成	5. 第1課題 アイデア検討・論文「調査及び資料収集」	13. 第2課題 アイデア及びデザイン検討・論文作成	6. 第1課題 アイデア及びデザイン検討・論文「調査及び資料収集」	14. 第2課題 制作・論文「提出及び発表」	7. 第1課題 試作等によるデザイン検討・論文「中間発表」	15. 第2課題 プレゼンテーション及び合評・論文「論文集作成及び提出」	8. 第1課題 制作・論文作成	
1. ガイダンス	9. 第1課題 制作・論文作成																				
2. 第1課題：生活用具1・論文「研究テーマ検討1」	10. 第1課題 プレゼンテーション及び合評・論文作成																				
3. 第1課題 市場調査等コンセプト立案・論文「研究テーマ検討2」	11. 第2課題説明：生活用具2・論文作成「草稿提出」																				
4. 第1課題 コンセプト立案及びアイデア検討・論文「調査及び資料収集」	12. 第2課題 市場調査等コンセプト立案及びアイデア検討・論文作成																				
5. 第1課題 アイデア検討・論文「調査及び資料収集」	13. 第2課題 アイデア及びデザイン検討・論文作成																				
6. 第1課題 アイデア及びデザイン検討・論文「調査及び資料収集」	14. 第2課題 制作・論文「提出及び発表」																				
7. 第1課題 試作等によるデザイン検討・論文「中間発表」	15. 第2課題 プレゼンテーション及び合評・論文「論文集作成及び提出」																				
8. 第1課題 制作・論文作成																					

教科 No.	1H04	授業科目	プロダクト・デザイン2	単位数	週4日 6単位																
担当教員	小山格平 塚田章 高井節子 ○金子賢司			開講学期	後期																
履修条件	プロダクトデザイン1の単位修得者		履修学年・専攻等	4年次																	
<p><b>【授業目標】</b> プロダクトデザインに関する専門的知識と能力を修得し、プロダクトデザインと日常生活・社会的諸問題の関わりについて理論的研究を行う。</p> <p><b>【授業概要】</b> 三回生で提示した様々なプロダクトデザイン分野の中から、学生各々の興味ある領域を見つけ出させる。その分野についての考察を深化させて、理論と制作の両面から課題及び卒業制作へと指導する。</p> <p><b>【授業内容】</b></p> <table border="0"> <tr> <td>1. 自由制作のための研究課題・テーマ検討1</td> <td>9. 制作</td> </tr> <tr> <td>2. テーマ検討2及び市場調査等</td> <td>10. 制作</td> </tr> <tr> <td>3. コンセプト立案</td> <td>11. 提出及び合評</td> </tr> <tr> <td>4. コンセプト立案及びアイデア検討</td> <td>12. 作品展の為の展示計画</td> </tr> <tr> <td>5. アイデア及びデザイン検討</td> <td>13. プレゼンテーションの為の制作</td> </tr> <tr> <td>6. 試作等によるデザイン検討</td> <td>14. プレゼンテーションの為の制作</td> </tr> <tr> <td>7. 設計及び制作</td> <td>15. 合評</td> </tr> <tr> <td>8. 制作</td> <td></td> </tr> </table> <p><b>【評価方法】</b> 出席状況を確認し、提出された論文と制作を中心に教員の合意により評価する。</p> <p><b>【履修上の注意】</b> 課題ごとに制作過程・成果をまとめたファイルを作成し、学期末に全ての課題を統合したポートフォリオを作成する。</p> <p><b>【参考書等】</b> 各教員が授業内で適宜紹介する。</p> <p>※備考 特に必須の講義科目は設けていないが、デザイン論・人間工学・メカニズム論・デザイン史概説を履修することが望ましい。</p>						1. 自由制作のための研究課題・テーマ検討1	9. 制作	2. テーマ検討2及び市場調査等	10. 制作	3. コンセプト立案	11. 提出及び合評	4. コンセプト立案及びアイデア検討	12. 作品展の為の展示計画	5. アイデア及びデザイン検討	13. プレゼンテーションの為の制作	6. 試作等によるデザイン検討	14. プレゼンテーションの為の制作	7. 設計及び制作	15. 合評	8. 制作	
1. 自由制作のための研究課題・テーマ検討1	9. 制作																				
2. テーマ検討2及び市場調査等	10. 制作																				
3. コンセプト立案	11. 提出及び合評																				
4. コンセプト立案及びアイデア検討	12. 作品展の為の展示計画																				
5. アイデア及びデザイン検討	13. プレゼンテーションの為の制作																				
6. 試作等によるデザイン検討	14. プレゼンテーションの為の制作																				
7. 設計及び制作	15. 合評																				
8. 制作																					