

教養					
スポーツ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	演習	2	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>適切なスポーツ・運動習慣や合理的な身体技法を身につけることは生涯にわたる健康生活の基盤となり、人間の生き方そのものにおいて重要な意味を持ちます。本講座では筋反射や身体運動学の科学的な基礎やエビデンスに基づいたコンディショニングやエクササイズ、あるいはスポーツの基本となる「歩く・走る・投げる」など多角的なアプローチにおいて実習します。それらの経験の中で多面的な身体運動の意味を理解し、様々な場面に対応できる技術の習得によって個々の身体状況に応じた「マイ・スタイル」の生涯フィットネス・生涯スポーツを実践し、継続する能力を養うことを目的とします。</p> <p>そこで、主に以下のテーマを中心に授業を展開したいと思います。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自分自身の身体に「気づく」…日常生活の身体活動の偏りやスポーツ・運動歴による筋のアンバランスなどの障害リスクのチェックや対処と他者とのコミュニケーション能力としての身体技法の習得 2. 客観的なデータに基づき各個人の体力やそれぞれの課題に適した運動方法や技術を選択・実践する能力を身につける…「マイ・スタイル」の運動実践方法の習得 3. 日常生活の中で継続可能な適切な身体技法や運動習慣をプログラミングできる…さまざまなスポーツや日常生活運動の基礎につながる簡単なリードアップゲームやフィットネス・エクササイズ、コンディショニングの実践と習慣化 <p>※ この授業では特定の各競技スポーツ種目を行うことはありません。低体力の方やこれまでにスポーツ経験や運動経験の少ない方でも取り組める内容を中心に構成されています。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分自身の身体の状況や個人差を認識し、各個人に適切な運動方法を選択的に行う能力と技術を身につける ・ 筋反射や機能解剖・筋生理等に基づいた各運動の意味や運動実践のポイントを理解し、目的に応じた運動方法を見出せる ・ 各コンディショニングやエクササイズの目的と適切な方法について、他者との協力やコミュニケーションを通して、日常生活や各人生ステージにおいて応用してプログラミングし継続的に持続できる 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
論理学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 日本語でディベートを行います。主張を、根拠をともなって伝え、議論をします。現代の社会課題を論題としたディベートの準備および試合を行います。論理的に考えること、論理的に表現することなどについて、ディベートを通じて体験していただきます。前半のマイクロディベートでは、身近な社会問題で議論を行います。後半のディベート実戦では、本格的にチームを結成し、準備および試合を行います。					
達成目標 講座を終えた時に以下のことができるようになっていることをゴールとします。 (1) テーマ（論題）に対して多面的に考えて、主張を組み立てることができる (2) 説得力のある話し方で主張・反論ができる (3) 根拠が明確でない議論を聞いて、質問することができる (4) 肯定側・否定側の双方の意見をよく聞いて、どちらの議論が優勢だったか判断を下すことができる					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力					
普遍的な教養	●				

教養					
長岡学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	講義	2	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>長岡造形大学の位置する長岡市は、豊かな自然を抱き、大河信濃川の恵を受け、古くは縄文時代から人びとの暮らしが続く地です。また、世界有数の豪雪地帯で知られ、「米百俵の精神」や「長岡大花火」など一度は耳にしたことがある全国に知られる歴史や文化が育まれてきました。</p> <p>この授業では、知っているようで、まだまだ知らない長岡市の歴史、文化、産業、行政、自然などについて、「長岡学」として市内4大学1高専、長岡市、地元産業界などの多彩な講師が様々な切り口で講義をします。本授業を通して、みなさんの生活の拠点である長岡市について、広い視野で捉えることで魅力を発見し、愛着を持ちながら、自らの専門領域や将来の生活の中で役立てられるようになることを願います。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長岡市の魅力を発見し、それについて語るができること。 ・自らの生まれ育った地と長岡市の違いなどについて語るができること。 ・長岡市の今後について、考察することができること。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
英語 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 高校卒業として標準的な英語力のある学生を対象に、さらに英語の知識および運用能力を向上させる。次の2つのクラスを設置する。 1) ネイティブ講師が基本的にすべて英語で授業を行う「Eクラス」 2) TOEICを基準にして特にリーディング・リスニング能力を練磨する「TOEICクラス」。TOEICクラスでは最後にオンラインのIPテストを実施する。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ TOEICスコアにして470点以上の英語力を修得すること。 ・ Eクラスにあっては、それに相当する英語力を修得していること。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
英語Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 高校卒業として標準的な英語力のある学生を対象に、さらに英語の知識および運用能力を向上させる。次の2つのクラスを設置する。 1) ネイティブ講師が基本的にすべて英語で授業を行う「Eクラス」 2) TOEICを基準にして特にリーディング・リスニング能力を練磨する「TOEICクラス」。TOEICクラスでは最後にオンラインのIPテストを実施する。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・TOEICスコアにして470点以上の英語力を修得すること。 ・Eクラスにあっては、それに相当する英語力を修得していること。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
英語アドバンス I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 上位の英語力のある学生を対象に、さらに高度な英語の知識および運用能力を向上させる。以下の4つのクラスを設置する。 1) ネイティブ講師が基本的にすべて英語で授業を行う「Eクラス」 2) TOEICを基準にして特にリーディング・リスニング能力を練磨する「TOEICクラス」。TOEICクラスでは最後にオンラインのIPテストを実施する。 3) 高度なリーディングを学ぶ「Readingクラス」。 4) 英語を通してデザインを学ぶ「英語デザインクラス」。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ TOEICスコアにして600～700点以上の英語力を修得すること。 ・ Eクラスにあっては、それに相当する英語力を修得すること。 ・ リーディングクラスにあっては、さらにPCなどの助けを借りて実際の英文をある程度読みこなす力を修得すること。 ・ 英語デザインクラスにあっては、さらに英語を媒体としてまとまった話が理解できること。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
英語アドバンスⅡ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 上位の英語力のある学生を対象に、さらに高度な英語の知識および運用能力を向上させる。以下の4つのクラスを設置する。 1) ネイティブ講師が基本的にすべて英語で授業を行う「Eクラス」 2) TOEICを基準にして特にリーディング・リスニング能力を練磨する「TOEICクラス」。TOEICクラスでは最後にオンラインのIPテストを実施する。 3) 高度なリーディングを学ぶ「Readingクラス」。 4) 英語を通してデザインを学ぶ「英語デザインクラス」。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ TOEICスコアにして600～700点以上の英語力を修得すること。 ・ Eクラスにあっては、それに相当する英語力を修得すること。 ・ リーディングクラスにあっては、さらにPCなどの助けを借りて実際の英文をある程度読みこなす力を修得すること。 ・ 英語デザインクラスにあっては、さらに英語を媒体としてまとまった話が理解できること。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
保健体育講義					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 古来より人間は身体を媒体とし「動く」ことで他者や世界と関わり、生涯にわたって身体として動くことを宿命づけられてきました。身体運動の質・量が大きく変化した現代においては生活習慣病を始めとする健康阻害が大きな問題となり、私たちの「生きる力」を脅かしています。 本講義では氾濫する巷の情報に惑わされることなく、生涯にわたる健康生活を実現するための科学的な知識や方法、戦略について解説していきます。また、その上で運動やスポーツを多面的な視野から検討し、他者や社会との有機的な関わりを見据えた健康・体力増進向上のためのライフスタイルに応じたスポーツ・運動実践のあり方について検討します。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ 現代における生活習慣病や健康阻害と運動との関係について理解し、それを解決するための科学的知識を身につけ、適切に応用することが出来る。 ・ 骨格筋の構造やトレーニングの理論や実践方法の基礎を学び、自らの運動習慣について見直しライフスタイルに応じた持続可能な運動プログラムを作成・実践することができる。 ・ 身体の「適応」として捉えられる「体力」について、他者との共生や自らの習慣・生き方と併せて深く考察し、自らの「生きる力」の向上へとつなぐことが出来る。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性 観る力 つくる力 聴く力・伝える力 専門力 普遍的な教養 ●					

教養															
統計学															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度										
授業概要 <p>ものづくりやデザインに役立つ統計学を学びます。統計に必要な数字やデータ間の関係性を客観的に明らかにする方法だけでなく、実践的な例題を通じてデータが持つ「意味」を考える機会とします。講義では、「データから読み取れる特徴、集計、整理する方法」、「一部のデータから全体を推計する方法」、「データ間の関係性を分析する方法」を学び、受講者の興味関心に基づき、「制作、研究、仕事、日常生活に統計学が役立つイメージの理解」に結びつけることを目標とします。Excelが使える造形大生を目指しましょう。初回は「じゃんけん」に勝つ方法」など「みなさんの知りたいこと」をベースに楽しく授業運営をしていきます。</p>															
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ Excel の操作に抵抗がなく、自分の意図する作業が行えること ・ Googleform でアンケートの設計・実施・集計が行えること ・ 「データから読み取れる特徴、集計、整理する方法」を理解していること ・ 「一部のデータから全体を推計する方法」を理解していること ・ 「データ間の関係性を分析する方法」を理解していること ・ 統計学が制作、研究、仕事、日常生活に役立つイメージを持っていること 															
ディプロマ・ポリシーとの関連性 <table border="1"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td>●</td> </tr> </table>						観る力		つくる力		聴く力・伝える力	●	専門力		普遍的な教養	●
観る力															
つくる力															
聴く力・伝える力	●														
専門力															
普遍的な教養	●														

教養					
情報リテラシー					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 インターネットが普及し情報社会が加速しています。氾濫する情報を検索するニーズが高まりました。またスマートフォンの台頭で、情報を発信する事も容易になりました。更にソーシャルメディアで気軽に情報を拡散する事も可能になり、プライバシー漏洩やセキュリティの重要性など様々な問題点も露呈してきました。情報の検索手法や情報の発信方法、ソーシャルメディアなどの使い方と留意点などを体得し、インターネットの仕組み等を総合的に習得することを目的にした科目です。					
達成目標 検索エンジンやソーシャルメディアなどインターネット上の様々なサービスを理解すること、情報を受信する際と発信する際の注意点、プライバシーの管理やセキュリティの重要性を通して情報社会のあり方を説明できるようになること。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養		●			

教養					
生物学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 生物学は「私とは何か?」という問いを、私を構成する要素（物質、細胞、器官）、由来（発生、進化）、まわりの環境（生態）をもとに考える学問です。ここでは特に生物のデザイン（形、仕組み、法則など）について学んでいきたいと思えます。自然の中にある法則を理解することは、作品のリアリティを高めるだけでなく、作品に含まれる表現を豊かにします。					
達成目標 生物のデザインを理解し、作品制作に応用できるようにする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養		●			

教養					
社会心理学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>社会心理学は、私たちが日常生活の中で直面する様々な人々との関係に対して、どのようにふるまったり感じたりしているかを研究する学問です。私たちは家族、友人、学校やバイト先の仲間など多彩な人々と関わりあいますが、あらゆる人と同じように接するわけではありません。また、私たちがどのような場にいるのか（家の中か、教室か、公共の場か、ネット空間か…等々）によってもふるまい方は異なるはずです。このように相手・状況・環境に応じて変わっていく私たちの心理や行動のあり方を学ぶのが本講義の目的です。講義にあたっては「人はなぜ自分をよく見せようとするのか」「なぜ会議では意見が言いづらいのか」「なぜネットは炎上するのか」など、身近にある疑問を解きながら社会心理学の基本的な概念や用語を説明していきます。また、それらの学びを通じて、皆さんが身の回りや社会で起きていることについて分析的に考える方法を身につけることを目指します。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会心理学に関する基本的な概念や用語を理解し、説明できるようにする。 ・身の回りの出来事や社会で起きている問題・課題に対し、社会心理学の視点や方法論を活用して分析・考察できるようにする。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
日本文化論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 <p>「文化」と聞いて何を思い浮かべるかは人によって様々だと思います。この授業では、身近な素材から「文化」を幅広く捉え、日本の文化に関する視野を広げていきます。</p> <p>日本語という観点からは、母語としての日本語、外国語としての日本語、また、コミュニケーションの在り方を通して、私たちの思考を形にする方法や文化の礎となる部分を学びます。日本社会という観点からは、教育制度や労働問題などから、社会と文化が切り離せないことを見ていきます。また、様々な形の文芸に触れることで、言語によって表現される芸術文化を理解するだけでなく、学んだことを工夫して、自分なりの表現にも積極的に挑戦してほしいと思います。</p>					
達成目標 <p>国際的な視点から見た日本文化のあり方を理解できる。 「日本」や「文化」に関する視野を広げ、俯瞰的、複眼的な観点から考察できるようになる。</p>					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

教養					
現代社会論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 宇宙の歴史は約138億年、地球の歴史は約46億年、人類の歴史は約700万年といわれています。想像を絶する長い時間の流れの中で人間は、制度、慣習、文化、思想などを形成し変化させています。現代社会も同様です。本授業では、現代社会を徹底して多角的長期的視点から学習します。					
達成目標 現代社会を多角的視点から考える訓練の中で、「表面的な現象」を観察しながら「真実や本質」を見抜く思考力を身に付けることを達成目標とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

教養					
社会起業					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 日本には社会が抱える様々な問題があります。社会問題の解決には、「志と行動力のある人」、「効率的な仕組み」、「利便性や品質の高い物品」等が必要となります。講義では、これらを支える一つ的手段として「起業」が位置づけられ、その手続きとしての「理論」および事例を通じた「実務」について学び、議論をし、理解を深めます。様々な社会問題を背景に社会起業の全体像を学び、興味関心に基づいて社会起業の提案・計画を行えることを目標にします。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・社会起業の全体像を理解していること ・「起業」が「就職活動」と並ぶ、「進路」を決める手段の一つであると理解していること ・自身が興味のある社会問題をテーマに起業の提案・計画を行えること 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養 ●					

教養					
美術論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>授業では、19世紀のフランス美術史を概観しながら、各様式とその代表的作家の造形表現の特質を考察するとともに、作品が制作された歴史的な文脈や思想的背景を検討し、美術作品の見方、考え方を学ぶ。そのために、技法、様式、図像、主題といった美術史の基礎知識を修得する。そして、18世紀末の市民革命と産業革命による社会の変動を経て、19世紀の近代市民社会の確立によって生まれた近代美術と、20世紀初頭への展開を考察することで、今日的な課題でもある美術と社会の関係を分析する力を身につける。</p>					
<p>達成目標</p> <p>様々な様式、技法、主題の美術作品に触れ、美術史的な鑑賞方法を修得する。西洋美術史の基礎知識や方法論をもとに、多角的な視点から美術作品について考察を行い、作品の主題やその解釈を人に伝えることができるようになることを目標とする。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

教養					
文化人類学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>ヒトの暮らしは一樣ではなく、衣食住をはじめ、言語や生活習慣など様々です。これらの多様な文化はデザインやものづくりとも密接な関係があり、モノに対する価値観も文化によって様々です。この講義では、</p> <p>①様々な事例から世界をとらえる（比較する） ②様々な違うことを理解する（あたりまえを疑う） ③違うことの意味や理由を考える（物事の本質を見極める）</p> <p>をテーマに、アジアやアフリカ、オセアニアなどに暮らす様々な少数民族の暮らしを紹介します。また、文化という視点から様々なモノを捉え、ヒトとモノとの関係性について理解を深めます。</p> <p>さらに、デザインプロセスの一つとして一般化しつつあるグランテッドセオリーやエスノグラフィーなど、他者理解を目的としたフィールド調査の方法についても体感的に学びます。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文化の多様性と共通性について理解できる。 ・物事を相対化して考えることができる。 ・他者理解を目的としたフィールド調査の方法を習得することが出来る。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

教養					
デザインと持続可能性					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 デザインは生活や社会をよりよくすることを志向しています。したがって、およそデザインに関わる者は、地球環境問題など社会の持続可能性を脅かす諸問題に関心を持ち、自らの考えを深めることが大切です。この講義では、昨今注目されている持続可能な社会として国連が2030年に向けて目標設定したSDGsにそって専任教員や地域で活躍されている方々からオムニバスで講義し、各切り口でのデザインの役割を考察します。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・地球環境問題など社会の持続可能性を脅かす諸問題について、基礎的な知識を身に付け、概要を説明することができる。 ・地球環境問題等をデザイナーとしての自らの問題として自覚し、身近な生活行動や経済活動に関連付けながら、問題の克服に向けた取り組みについて自分の考えを簡潔に論述できる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

教養					
科学技術論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>今日の我々の生活を支えている科学や技術は、古くからの経験や知恵によって進歩し、多くの試行錯誤によって発展してきた。この科学や技術の進歩は、日常生活から生まれたニーズに基づくものから、その時代の社会的背景に発端を持つものまで様々である。</p> <p>本講の各講義では、現在の文明社会に欠かすことのできない科学理論や産業技術、生活の必需品に焦点をあて、その発達の歴史や社会への波及効果などについて概説する。これにより科学技術の発展過程を学ぶと共に、今後の技術開発のあり方を考える。</p>					
<p>達成目標</p> <p>科学や技術に興味を持つ、科学技術の発展に至った社会的背景や発達の過程、社会的な波及効果などについて理解できるようになること。また、必要な事項について自ら調査を行い、今後の科学技術のあり方について各自の意見が持てること。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

教養					
創作に係る倫理と知的財産					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 創作活動をし、社会に発信するにあたっては、他人の創作を尊重し知的財産を侵害しないこと、併せて自分の創作に係る知的財産を的確に保護・活用するための知見を持つことが重要である。本講義は、デザイン等が対象とする領域の拡大やデジタル化の進展を踏まえつつ、社会的な創作活動をするうえで必要とされる倫理観を構築すると共に、知的財産権の基礎的な知識が習得するため、意匠法、著作権法等を中心に知的財産権制度全般を概観し考察する。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ 創作活動をするに際して、他人の創作を尊重しつつ独自の創作をするという倫理観を涵養する。 ・ 知的財産権制度の体系を知得し、これらの概要を説明できる。 ・ 自分が創作した対象について、法律上発生する権利、取得し得る権利、及び行使し得る権利を意識し、これらの説明ができる。 ・ 他人の著作物を利用する場合に、適切に引用することが課題作成等においても実行できる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

教養					
プロフェSSIONAL					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 現代社会においてデザインの果たす役割は多岐に及び、さまざまな場面で「デザイン」という言葉を目にする。さまざまな場面とは、従来では通常デザインと交わることはないと思われた領域・分野のことであり、その傾向は今後ますます増えるであると考えられる。しかしながら、これまでの本学の科目では、教養と言っても一般教養の範疇を超えるものはほぼなく、デザイン、美術から遠く離れた専門領域・専門分野の第一線で働く方々から話を聞く機会は皆無に等しい。そこでここでは、「医学」「スポーツ」「食」「ビジネス」「政治」「国際」「宇宙」「福祉」など、現在もそれぞれの第一線におられる方々をお呼びし、その現場の実情や課題をお話しいただく。学生は、まずその分野を知り、そして興味を持ち、最終的には、それぞれのデザイン分野における学習に繋げることが目的である。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・デザイン、アートとは一見離れて見える、さまざまな領域の実情や課題を知る。 ・それらを始めとしたさまざまな領域について、デザインやアートとの関連性、共通性を見出すことができる。 ・社会で起きている事柄を多面的に見る事ができる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

教養					
哲学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	後期	選択	講義	2	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>哲学といってもあまりにいろいろな立場があるのが現状ですが、ここで学ぶ哲学とは、世界や自己という根本的な問題について深く感じ、考えるという、人類の文化的伝統を指しています。単に頭で考えるというだけでなく、感覚や直観もあわせ、人間にとっての「謎」の領域に迫ろうとする行為について理解を深めます。狭い意味でのアカデミックな哲学のみを対象とはしません。</p> <p>この講義では、アカデミックに研究されている哲学を紹介するという方法を取りません。まず日本の伝統に流れている世界感覚からより深い理解へと進んでいきます。そして、これまで人類が探求してきた、人間や世界の「本質」についての洞察を学び、自らの糧とすることを目標にします。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 伝統哲学に含まれた英知を理解する。 ・ 人類史的な視野の中で根本的問題を思考することができる。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通					
基礎造形演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	必修	演習	12	令和5年度
授業概要 あらゆる造家活動の基礎となる「観る」「描く」「つくる」を、デッサン、色彩、立体構成の演習課題を通して学ぶ。本科目では、ものの見方や考え方、捉え方、造形を学ぶ上での基本的マナーや丁寧な仕事を身に付けるとともに、五感を用いて試行錯誤し、確かな造形基礎力を修得することで、その後の専門性につなげる。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・造形制作の基となる能動的な集中力と持続力を持ち、講義と指導内容を理解し質疑応答ができる。 ・授業毎の用具を用意でき、特徴と使用法を理解し、必要に応じ適切に扱うことができる。 ・制作時の各段階において指導される内容を理解し、正しく記録を取ることができる。 ・指導に際して能動的な質疑応答ができる。 ・スケジュール管理をし、期日までに作品を仕上げるができる。 ・授業、課題の意図、材料・用具の名称、使用法を認識し作業工程を理解・実践できる。 ・完成物の正確さ、美しさが理解できる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力					
専門力					
普遍的な教養					

学部共通					
NID 造形概論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	必修	講義	2	令和5年度
授業概要 デザインの専門教育研究機関として設立された長岡造形大学が意図する「デザイン教育・研究の理念」を理解し、デザインの発祥から始まり、現在に至るまでの役割の変化、活動領域、デザインワークの実態等を通し、これからのデザインに求められる理念、知識、技術の概要を把握することにより、長岡造形大学におけるデザイン修学の心構えを養う。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・長岡造形大学が意図する「デザイン・造形に関する教育・研究の理念」を理解できている。 ・デザインの発祥から現在に至る道程を理解できている。 ・他造形領域とデザインの違いを明確に把握している。 ・デザインの専門領域毎の特性を理解できている。 ・経営資源としてのデザインの役割を理解できている。 ・デザイナーとして獲得すべき資質について認識できている。 ・将来の社会においてデザインの果たす役割を想定できている。 ・自らの将来を想定し本学で何を学ぶべきかの指針を持ち得ている。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性 観る力 つくる力 聴く力・伝える力 ● 専門力 ● 普遍的な教養 ●					

学部共通					
発想・着想概論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	必修	講義	2	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>様々な創造的発想法についての知見を深める。また、様々なワークを通じて自身と他者との違いを理解するとともに、これまで一般的・普遍的とされてきた事象や概念に対する批判的・相対的な態度の習得や、固定観念に縛られずに自由に発想・着想することの大切さを学びながら「デザインすること」の意義や役割について熟考する。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・モノありきの視点とヒトありきの視点の二つの視点からモノゴトを捉えることで、デザインする時の着眼点は一様ではないことを理解する。 ・自分と他者を相対的に捉えることで、デザインする時の考え方は一様ではないことを理解する。 ・Double Diamond Processや5Steps of Design Thinkingの二つのデザイン思考のプロセスの体験しながら、デザインする時の進め方は一様ではないことを理解する 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通					
発想・着想演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	演習	2	令和5年度
授業概要 発想・着想概論での学習経験を踏まえて、他者の体験を通じて他者や自身を含めた人が抱える問題やニーズの抽出方法を学び、交流を通じてその解決につながる方法を考えながら、2年次以降の制作活動や実社会で活かせるような学びを得る。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・他者の体験を通じて他者や自身を含めた人が抱える問題やニーズの抽出方法を実践することができる。 ・交流を通じてその解決につながる方法を考えることができる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力 ●					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養					

学部共通					
色彩学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	講義	2	令和5年度
授業概要 本講義は、あらゆる制作現場で必要となる色彩感覚を磨き、感性を高めるための基本原理を学ぶ。まず、アートやデザインに応用できる色彩学の体系を学習し、そのうえで実用的な配色法とデザインテクニックを習得する。また、実践的に色彩を活用するための造形の秩序、プロポーションやテクスチャなどのかかわりも合わせて論ずる。DTPやモーショングラフィックス等でも活用できるCMYK、RGBのデジタルカラー理論とその配色方法を解説する。多彩なビジュアル資料を併用しながら授業展開をしていく。					
達成目標 色彩学の意義、色彩理論を理解しながら、色彩に対する感性を磨くことができる。また、実践的な作品制作での配色や作品鑑賞において色彩調和理論を活用することができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通					
キャリアデザイン					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	講義	1	令和6年度
授業概要 デザインや表現の習得に励む受講者が、その感性を生かし、将来を豊かに過ごすべく自身の働き方について思考してみることは大変意義があります。そのために社会構造や各領域における働き方の事例を知るとはとて役立ちます。新しい時代、社会構造は変動し働き方にも変化が起こります。そのような中、ポジティブに考え、行動し、受講者それぞれのキャリア形成に繋げてもらうことが本授業の目的です。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・社会のメカニズムを理解する。 ・社会で求められる能力を理解する。 ・働き方を思考できる。 ・ポートフォリオの役割を理解する。 ・進路について考えを深められる。 ＊キャリア形成に関する考え方や業界の解説など自身のキャリアを希望する進路への道筋を思考できるような科目に変更、学生がニーズに合わせて受講できるように選択必修に変更 ＊15週の中で3学科共通の回と特定の学科に向けた回を適宜配置し、学生は8回の出席をもって単位を修得する					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第1区分)					
日本美術史					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 日本において人が連綿と生み出し続けてきた美術＝かたちあるものの創造の歴史を、その始まりから近代の入り口まで、時間軸で区切ってひもときます。基本的には各時代を代表する作品をとりあげ、その時代背景を考察し、伝統と革新、大陸文化の影響とその日本的受容を繰り返してきた歴史の流れを概観します。また一方で、「日本」という国名に含まれる歴史的・地理的範囲も、「美術」という言葉が示す内容も、時代や状況によって変遷があることに留意し、現代人であるわたしたちが共通して持っている「日本美術」のイメージがどのように形成されたかという視点にも目配りをしながら授業を進めていきます。					
達成目標 1. 日本でつくられた美術や造形表現に触れ、興味や関心や自分なりの感想を自覚的にもつことができる。 2. 興味をもった作品や作家や文化的表象について、調べ、文章や言葉で語ることができる。 3. 「日本美術」の成り立ちについて学び、国際的な視点で日本の文化や美術のあり方理解することができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第1区分)															
美術・工芸概論															
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度										
<p>授業概要</p> <p>美術や工芸は、時代背景と様々な文化の起こりにより、社会と個人の思想、素材と技術の発達などと密接な関係によって発生し展開してきた。人間が文明を開化させた時代から、19世紀の産業革命を経て今日もたらされた世界の縮図で、美術はどの様に変遷してきたのか、また今日で言う工芸と呼ばれる表現形式はどの様に成立し変化せざるを得なかったのか。本講義では各分野、領域が成立してきた時々の事例と其々が求めた志向の概要と創作原因を理解し、存在する多様な価値観と表現特性の要因関係を考えその概要を探る。造形表現の新たな可能性と展開の模索を行うとき、領域を超えて制作者たちの知見を得ることは、今後の創作活動を志向する者たちの基盤と成り得る分析力と考察力、発想力を養うものと考えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品と作者の認識 ・ アート、デザイン、クラフトの意味と要因の解釈～美術と工芸の枠組み ・ 歴史・地域等から起因する表現と素材の共通性・再生 ・ 手と視点からの創造～美術工芸思考 ・ 造形活動と社会活動 															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 歴史の観点から見る造形表現や普遍的魅力的理解と認識ができる。 ・ 目的と素材特性（素材と手法・技法の関連性）が理解できる。 ・ 鑑賞する作品から作者の思考と表現特性を考察できる。 ・ 社会における造形表現の意義と現在性を考えることができる。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力		聴く力・伝える力		専門力	●	普遍的な教養	
観る力	●														
つくる力															
聴く力・伝える力															
専門力	●														
普遍的な教養															

学部共通(第1区分)					
西洋美術史					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 古代から20世紀に至る西洋美術史の流れを概観し、時代や地域によって異なる特徴を持つ美術の表現形式(様式)や、作品それぞれが持つ主題(図像)について、理解を深める。授業では、スライドやプリントを用いて西洋美術史の基礎知識を学び、各時代の重要作品を例示しながら、概説を行う。					
達成目標 各時代を象徴する美術作品の造形的表現の特質を理解し、作品を鑑賞するための美術史の基礎知識と方法論を習得する。そして、芸術作品を読み解くための多角的な視点を通して、デザインを志す学生各人の芸術表現への探求へと導くことを目的とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第1区分)					
形態デザイン論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>自然界のあらゆる形や現象、私たちの身の周りにある様々な造形物には、それぞれ形づくる数理性や造形原理が存在する。こうした形体の発生の原理やメカニズム、造形秩序の法則を理解することによって、クリエイティブな感性を涵養し、造形的な豊かな発想につなげることができる。</p> <p>本講義は造形原理の根幹をなす構成学の観点から自然の形、人工の形を概観し、「形の美」とは何かという命題を基に造形理論を体系的に学んでいく。また、幅広い分野の映像、ビジュアルを鑑賞し、より高度なアートアンドデザインの発想力（クリエイティビティ）と実践力を培うことを目指す。</p>					
<p>達成目標</p> <p>造形美と形をつくりだす原理・法則について理解し、造形的感性を養うことができる。また、構成学の習得によって、作品制作における造形表現へ還元することができる。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第1区分)					
美術解剖学					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 造形表現に必要な体表の表現方法についての基礎知識を学ぶ。 造形活動に必要な人体に関する知識を十分理解するとともに、実際に表現された造形作品についてその表現法などを美術解剖学的な立場から学ぶ。					
達成目標 ① 人体について理解を深め、造形作品の制作に応用できる。 ② 造形表現された「カッコイイ嘘」について、美術解剖学的に分析できる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

学部共通(第1区分)					
現代芸術論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>1990年代のグローバル化以降、現代芸術を取り巻く状況や制作プロセス・表現形態は多様化し、隣接するさまざまな分野や人々と交わりながら複雑に変化してきました。国内外における同時代の芸術をめぐる諸問題について考えていくにあたり、</p> <p>まずは今に連なる「芸術/美術」の定義や制度が成立した西洋近代から20世紀美術の海外における動向を踏まえつつ、日本を含む非西欧の美術や表現がどのように位置付けられてきたのか、確認していきます。西欧の価値分類体系に基づく「美術」が日本で成立したのは、近代初頭の明治期です。ありふれたモノや道具、唄や踊り・芝居などとは異なる作品や表現のあり方とは何か。その探究や実践は、それぞれが生きる社会状況や技術・情報環境によっても変化してきました。さまざまな時代の事例と議論から、その変遷と問題の所在を探ります。</p> <p>芸術は特別な領域や専門家に囲い込まれたものではなく、私たちを含む世界各地の暮らしの営みと共にありながら、異なる現実や体験へと誘う存在です。本講義が、グローバル化とコロナ禍を経て変わり続ける同時代の芸術実践やそれを支える諸制度・議論について、自ら特徴や問題点を見出し、考えていくための手がかりになればと思っています。</p>					
<p>達成目標</p> <p>達成目標 1. 近現代における「芸術/美術」の成り立ちと動向、それをめぐる議論を理解する。 2. 同時代の芸術実践や表現のあり方について、自分の見解を自らの言葉で人に伝えることができる。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第1区分)					
美術・工芸特別講義					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	1	令和6年度
授業概要 豊富な造形活動の経験と作品表現への深い造詣を持つ作家等を招聘し、美術・工芸を取り巻く最新の動向や経緯、次代に求められる思考力や方向性について幅広く講義を行います。 本講義により幅広い表現領域の現状を認識し、学生各自がその志向と制作・研究活動の方向性を探ると共に各専門分野にて創作に必要とされる意識や概念、習得すべき技法について考察していきます。 また毎回講義について事前・事後レポート提出を義務付けます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・講師についての事前調査が己の興味を広げる内容とすることができる。 ・講義後のレポートが講義内容の単なるメモや感想文ではなく、各自の考察・意見が述べられている等、聴講レポートとして体裁をなすことができる。その内容については、講義された作家と作品、表現と手法・創作概念の考察と共に、各自考察する現在の美術・工芸領域の現状認識や講義と関連する自己の制作・表現活動の方向性の考察を含むものとします。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第1区分)					
美術原論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 この授業では、美術の制作と鑑賞に関して原理的に考えていく。美術は人間にとっていかなる意味を持っているのか、美術制作において働いている感覚や思考はいかなるものか、鑑賞者は美術作品から何をどのように受け取っているのかといった問題について、美学や哲学などの知見を参照しながら考えていく。授業全体を通して、美術の制作や鑑賞が感覚的であると同時に固有の原理を持っていることを明らかにし、受講者が自己の制作・実践を深いレベルで捉え直すことを目指す。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・美術の制作実践を理論的に考える手がかりになるような哲学的な視点を獲得する。 ・美学の基礎理論を参照しつつ、美術の制作・鑑賞において働いている芸術的知性の内実について理解する。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第1区分)					
認知科学					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	後期	選択	講義	2	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>この授業では、芸術に関わる認知科学の研究知見を概観する。前半は、知覚や記憶、思考など、人の認知の基本的なメカニズムや特徴について学ぶ。後半は芸術に関わる活動に焦点を当て、鑑賞や創造表現に関わる認知過程を考えていく。</p> <p>授業全体を通じて、「芸術」に関わる様々な現象や活動について認知的な観点から理解することと同時に、受講生それぞれが芸術の創造や鑑賞活動に対して新しい見方・捉え方ができるようになることや、人間という存在に対する新しい洞察を得ることを期待する。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間の認知特性を理解して、芸術の制作や鑑賞において、知覚情報がどのように表象され、創造性が生じるかを理解する。 ・表現行為の熟達における、外界からの触発も含めた心的過程や、生理的・身体的変化などを理解する。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第2区分)					
デザイン概論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 現代のデザインという広がりの中でプロダクトデザイン、テクノロジー×デザイン、視覚デザインの各分野についての紹介を行う。これらは密接に関連した内容であるが各自がどこに軸足を置きながらデザインを学ぶかを考えるきっかけとなり、1年後期の演習の選択につなげる。					
達成目標 プロダクトデザイン、視覚デザイン、テクノロジー×デザインに広がるデザイン領域を広く俯瞰しながら学び、それぞれの役割を理解することができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第2区分)					
プログラミング I					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 コードを書く（プログラミングを行う）事は様々なテクノロジーを使いこなす入り口になります。今や様々な機器がデジタルになりネットワークに繋がっています。それを制御し、様々な機能を実現しているのがプログラムです。この授業ではプログラミングを視覚表現の1つの手法として考え取り扱います。またそこから発展して数値の扱い、情報を扱う手法を学びます。また表現の中で必要になってくる数学や物理についても学びます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ Processing を使い簡単なコードを書けるようになる。 ・ コードを使いヴィジュアル表現を行うことができるようになる。 ・ キーボードやマウス操作に反応するインタラクティブの基礎を理解する。 ・ 変数、配列、繰り返しなどプログラミングに必要な基本事項を理解する。 コード入力の基礎を理解する。 コードを使いヴィジュアル表現を行えるようになる。 簡単なインタラクションを実装できるようになる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

学部共通(第2区分)					
人間工学					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 人間はいまや数多くの道具や機器を使い、人工的な環境の中で暮らしている。科学技術の高度化が進む中で、その利用者である人間との調和を図ることがますます重要になっている。“人間工学”とは、このような人間と機器・環境との関係を、ヒトの身体・生理・認知的特性を考慮して人間/機械系として捉え、人間にとって最適な作業形態・環境・機器・道具を設計するための基礎知識を与える学問分野である。多くの分野に関連し、学際性の高い内容を扱う。					
達成目標 人間工学の基礎である以下の項目に関する基礎的な知識・技能および応用力を身につけ、説明できることを目標とする。 1) 人間工学の手法, 2) 人間の身体的特性, 3) 人間の生理的特性, 4) 人間の認知的特性, 5) 人間/機械系					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第2区分)															
プログラミングⅡ															
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
1年	後期	選択	演習	2	令和5年度										
<p>授業概要</p> <p>プログラミングを使い高度なインターフェースを含む機能を実現できる基礎を身につけます。また Processing 以外の開発環境についても学びます。web ページを構成する HTML+CSS、JavaScript の基本についても取り扱います。さらにネットワークを通じたデータのやり取り、サーバサイドのプログラミング、動的な web ページの基礎について学びます。</p>															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 様々な開発環境を知る。 ・ ネットワークを使ったデータのやり取り、サーバについて学ぶ。 ・ HTML+CSS など静的 web に必要な項目について学ぶ。 ・ JavaScript など動的 web に必要な技術の基礎を学ぶ。 <p>各種の開発環境に触れる。 コードを使い複雑なビジュアル表現が可能になる。 ネットワークを使いデータをやり取りする仕組みについて理解する。</p>															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力	●														
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

学部共通(第2区分)					
メディアビジネス概論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 マスメディアからデジタルメディアまでのメディア史と、メディアに関わるビジネス史を並行して講義をする。 レポートを提出させた後に、そのレポートを基にフィードバック講義を実施する。					
達成目標 ・マスメディアからデジタルメディアまでのメディア史と、メディアに関わるビジネス史を俯瞰出来るようになる ・将来、企画やデザインに相応しい適切なメディア選択が出来るようになる ・新規事業開発や起業にメディアを活用する思考が出来るようになる					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第2区分)					
デザイン特別講義					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 第一線で活躍されているデザイナーあるいは、長年活躍されてきた豊富な経験と深い造詣をお持ちの方を講師として迎え、デザインの動向、注目される製品・作品・成果、次代に求められるデザイナー像などを幅広い視野で講義していただく。					
達成目標 各クリエイターの仕事や社会におけるデザインの役割を、現実的に把握、そして理解できるようになる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養		●			

学部共通(第2区分)					
デザイン思想論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>現在のデザインの思想、理念とそれに繋がる思想や時代のパラダイムについて必要な知見を得る。デザインはその成果を社会に還元するという点においては極めて実学的側面を持つが、その創造性、文化への関与を見れば背景にある思想に対する通時的、共時的な知識や理解が必要となる。デザインの対象範囲が広がり、それに付随して期待、責任が高まる今日、それらの根本となる思想、コンセプトの由来を認識することはこれからのデザイナーにとって必須のものとなる。本講義においては、デザインに関わる思想を今日的観点で精査し、その要諦を教授することとする。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現代社会に繋がる思想、視点に関する知見を得る ・デザインを思考する上で多様な評価軸を身に着ける ・デザインという行為を多面的思考で実現できる知的能力を修得する 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第2区分)					
ユーザインタフェースデザイン論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 機器や製品の扱いにおいて、主に「わかりやすさ・使いやすさ」に関するデザインの考え方を学習する。このために、適切なヒューマンインタフェース、人間の認知特性とデザインなどの理解、さらには、社会的課題としてのユニバーサルデザイン（UD）についても取り扱う。					
達成目標 デザイン要件としての「わかりやすさ・使いやすさ」を理解し、「ユーザーの立場に立ったデザイン」を自ら発想できるデザイナーとしての基礎的素養、能力の向上を図る。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第2区分)					
マーケティング論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>近年のデザイン活動は、単にモノづくりやその一組織という領域を超え、企業経営を支える経営資源の一部として認識されつつある。その為にデザイナーにも、問題解決手法としてのデザインと、経営を支えるマネジメントの知識が必要な時代となっている。</p> <p>この授業では、これからのデザインが経営資源としての役割を果たす為に必要な基本的なマネジメントのありかたや、デザインと企業・社会とはどのような関係であるべきかについて考えていく。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ マネジメントとデザインの関係性について説明することができる。 ・ 経営的資源としてのデザインの役割とその使命について理解できている。 ・ 組織の問題点を指摘し、マネジメント的見地から問題解決の具体的な対応策を提示できる。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第2区分)					
広告論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 広告クリエイティブは大きく変化しています。 「不特定多数に向けた、最大公約数的なメッセージを、複数のメディアで、同時に大量投下するマス広告」の時代から、インターネットとデジタル技術の発達により「個に対して、それぞれのターゲット特性に応じたメッセージを、最適な機会と接点で、多様に発信する。」時代になりました。 本講義では新しい時代のコミュニケーション・デザイン=広告の全体設計の考え方と、いつの時代も変わらないクリエイティブの表現技術の基本について学びます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ ブランドの課題を発見できるようになる。 ・ その課題のコミュニケーション的解決策(クリエイティブ・アイデア)を発見できるようになる。 ・ アイディアを発見するための基本技術を身につける。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

学部共通(第2区分)					
デザイン感性工学					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 感性工学とは、人間の感覚や意思、印象及び好悪といった感情について客観的、定量的なアプローチを試みる研究領域である。デザインとは人とモノを意図した関係でつなぐ行為であり、感性工学はその理論的背景を提供し、また新たな方法を展望するための手法ともなるものである。本授業では感性工学の知見、視点によりデザインの価値、デザイナーの思考過程を論理的に把握、理解することを主要なテーマとする。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> 感性工学の意味、役割、理論的背景を理解する 感性工学的手法の理解と演習を通じてその適用方法等を理解する デザインの価値についての定量的な評価を行う デザイナーの思考過程について、モデル化することでそのスキルを客観的に理解する 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第2区分)					
サインデザイン概論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 私たちの身の回りにあふれている各種サインデザインは、社会のコミュニケーションの核として重要な役割を担っています。本講義ではサインデザインを広義の意味でとらえ「サイン・シンボルの歴史」「インフォグラフィック」「VI・CI」「サインデザイン」を中心に学んでいきます。また、実例や実際の仕事の体験談を紹介しながら、課題やトレーニングを通しそれらを学んでいきます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・社会の中におけるサインデザインの重要性を理解する。 ・身の回りにあるサインデザインを「プロのデザイナーの目」で客観的に評価、判断できるようになる事。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

学部共通(第3区分)					
建築・環境デザイン概論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	講義	2	令和5年度
授業概要 環境デザインとは人間と環境相互の多様な関係に深く係る事象において、その両者の関係をよりよいものとするべく計画し設計するための学問である。従来の細分化されて成立してきた様々なデザイン方法論を再度総合化し、環境デザインの方法論を確立することが究極の目標となるが、本授業では環境デザインを構成している建築デザイン、インテリアデザイン、文化財建造物保存、ランドスケープデザイン、都市計画まちづくりの各領域からの環境デザインへのアプローチを概説することにより、これから専門領域に進む学生に建築・環境デザインの全体像を理解してもらうことをテーマとしている。					
達成目標 これから深く学んでいく建築・環境デザインの領域の大筋を理解すること。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養		●			

学部共通(第3区分)					
インテリア					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 インテリア・ディスプレイデザインに関する講義。現代的インテリア空間やディスプレイデザインをどのように構築するかに焦点をあて、20世紀に世界中で繁栄した現代建築から21世紀の新時代に対して開かれるであろうインテリア・ディスプレイデザインについて考える。またインテリア空間と建築との関係性を学び、ディスプレイデザインの各分野に共通する基礎的な知識を習得し、さまざまな分野における作品を紹介する。					
達成目標 住空間、商業空間、公共空間、街空間などをヒューマンスケールから考え、インテリア空間として把握できる。また現代社会におけるインテリア空間についての基礎知識を修得し、様々なインテリア空間の形成手法と、空間を構成する要素を記述することができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

学部共通(第3区分)					
空間安全論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 日本には豊かな自然がある一方で、様々な自然現象が起こり、人々が生活を営む空間に応じて災害が発生します。また、ミサイル、テロ、事故、感染症といった脅威にも晒されています。近年に起きた災害を事例に、空間や状況に応じて、「誰にとって何が危険なのか」、「どのような被害を受けるのか」、「その対策や教訓は何か」の各要素を学び、「安全」の基本的な考え方を身に着けます。さらに、私たちの生活に「安全」をどのように取り入れることができるのか具体的な実践に結びつける提案を行えることを目標にします。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ 日本でこれまでに起きた災害の概要を理解し、その教訓を習得していること ・ 安全なまちづくりに関する様々な取り組みとその重要性を理解していること ・ 身の回りの危険について空間や状況に応じた具体的なイメージができること ・ これまで自身が関わった空間の自然災害リスクを調べ、他者に説明できること ・ 空間や状況に応じて、自身の生活に安全を取り入れるための具体的な提案を行えること 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

学部共通(第3区分)					
文化財学概論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>我が国の文化財に関する幅広い知識を養い、その取り扱い方の基礎を学ぶものとする。文化財全般の基礎知識/文化財保護のあゆみと世界文化遺産/建造物の調査研究と保存・活用/集落・町並みに関する調査研究と保存・まちづくり/古文書の見方/埋蔵文化財の調査研究と遺跡の保存整備/文化財の保存科学/民俗文化財の見方と扱い方/美術工芸品(原始~近世)をテーマとする。現在、無形から有形まで多種多様な文化財があるが、特に有形の建造物・街並み・景観の保存と活用について重点的に知見を養う。</p>					
<p>達成目標</p> <p>文化財全般の基礎知識を習得して歴史的遺産の価値と魅力を理解することができるようになる。また、その個々について、特に建造物・街並み・景観についての価値や魅力を言語化し、文章や視覚的表現によって概略を示すことができる。建造物修復の基礎概念を説明できるようになる。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第3区分)					
緑地環境計画					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>長岡造形大学キャンパスを題材としてランドスケープの計画に必要なデザインプロセスを紐解いていて説明します。 地域の環境を理解し、屋外で人が活動する空間を構成する要素の機能などについて学んでいきます。 最終的にはキャンパスの一部を対象地とて、自分なりのテーマとコンセプトを設定し、学んできたデザインプロセスで計画図とアイレベルスケッチの作成を経験してもらいます。</p>					
<p>達成目標</p> <p>植物材料や造成に関わる基礎知識を習得する。空間を構成する要素への理解を深める。思い描いた情景を言葉と計画図やラフスケッチで表現し伝えられるようになる。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

学部共通(第3区分)					
建築史 I					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>原始、古代から近代を通し、主に日本の建築を歴史的に理解します。そして人々が時代ごとに、どのように建築と向き合って建築を造って来たのかを知り、考えるとともに、それが現代の課題にどのようにつながるのかを考える材料を提供します。授業では、『建築を造る』ということを主基調に講義を進めていきます。個別の題材では「歴史的建造物」として、寺院、神社、住宅について、古代から近代について代表的な建築物を中心に考察・説明を加えます。集落・町並みとしては、古代の平安京、平城京から、江戸の街、各地の歴史的な集落や町並みを扱います。また、近代の建築では諸外国の関係と日本における建造のあり方について論じ、考えていきます。</p>					
<p>達成目標</p> <p>建築の歴史を基礎知識として身につけるとともに、ひとつの建築を前にして、その魅力を自分なりに感じとり、それらを正しく第三者に伝えることができるようになる。それが自分自身にとっての成長ともなり、建築を造るに際しての材料ともなります。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

学部共通(第3区分)															
居住論															
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度										
<p>授業概要</p> <p>リビングデザインに深く関わる内容から、グローバルデザインの内容までを看破する。世界の居住は、つい数年前と比べても格段の違いがある。例えば、情報化社会において、家族や家庭のあり方も劇的に変わりつつある。本講では、皆さんに何が重要で、何が重要でないのかを示唆しながら、居住に関する様々な事象を、<コントロール vs 非コントロール>という2項対立で解説し、2項間のどこにバランス地点があるのかを考えてもらう。居住論はデザイン論でもあるので、皆さんの演習におけるコンセプトやデザイン手法を補強するものである。</p>															
<p>達成目標</p> <p>近未来の社会を見すえ、そこでの自身の居住を思い描き、自身のデザイン活動に生かせるようになること。毎回のコメントバックに自論を展開できる能力を身につけること。</p>															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力		聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力	●														
つくる力															
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

学部共通(第3区分)					
建築・環境デザイン特別講義					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	1	令和6年度
授業概要 広く環境デザインに関わる非常勤講師による講義系授業である。各分野でエキセントリックに活躍している専門家を講師として迎え、環境デザインの領域を拡張していく方法を探っていく。すべての講師は世界を股にかけて仕事をしている。国境を越え、分野横断の内容も多く盛り込まれているので、履修者の「気づき」が試される場となるであろう。講師とのディスカッションの時間も設けてあり、講師から見たNID生の評価も決まることから、それぞれの分野の予習をすることにより、的確な問題意識を持つておくことが重要である。					
達成目標 環境デザインの諸分野において活躍している講師に講義していただく。講師について事前調査をし、仕事の内容を把握できること。また、事後レポートが講義内容のメモや感想文ではなく、自分の考え・意見が述べられている等、体裁をなしたレポートを書くことができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養		●			

学部共通(第3区分)					
博物館概論					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 博物館と博物館学の基本を理解するとともに、よりよい博物館のあり方を考えます。博物館の多様な姿への理解を求め、現代の博物館のあるべき姿を探ります。					
達成目標 博物館の役割を知り、博物館の定義、歴史、現状を学び、それらの概略を博物館や博物館学に関する基礎知識として語るができるようになる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養		●			

学部共通(第4区分)					
地域協創演習 A					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期・後期	選択	演習	2	令和6年度
授業概要 地域社会及び企業と、本学学生・教員が力を合わせた知的価値、地域価値、企業価値を創造することを、演習科目として開講する。 年度当初に履修生を募るほか、年度途中から企画されたものはテーマ、スケジュール、条件等をパレットで通知するので、履修を希望する場合はその指示に従うこと。					
達成目標 演習を通しての、知財・地域価値・企業価値の創造とともに、地域や企業の理解を深める。 また、グループプロジェクト形式の作業スキル、企画力、提案力を修得する。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

学部共通(第4区分)					
地域協創演習 B					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期・後期	選択	演習	2	令和6年度
授業概要 地域社会及び企業と、本学学生・教員が力を合わせた知的価値、地域価値、企業価値を創造することを、演習科目として開講する。 年度当初に履修生を募るほか、年度途中から企画されたものはテーマ、スケジュール、条件等をパレットで通知するので、履修を希望する場合はその指示に従うこと。					
達成目標 演習を通しての、知財・地域価値・企業価値の創造とともに、地域や企業の理解を深める。 また、グループプロジェクト形式の作業スキル、企画力、提案力を修得する。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

学部共通(第4区分)					
地域協創演習C					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期・後期	選択	演習	2	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>地域社会及び企業と、本学学生・教員が力を合わせた知的価値、地域価値、企業価値を創造することを、演習科目として開講する。 年度当初に履修生を募るほか、年度途中から企画されたものはテーマ、スケジュール、条件等をパレットで通知するので、履修を希望する場合はその指示に従うこと。</p>					
<p>達成目標</p> <p>演習を通しての、知財・地域価値・企業価値の創造とともに、地域や企業の理解を深める。 また、グループプロジェクト形式の作業スキル、企画力、提案力を修得する。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

学部共通(第4区分)					
地域協創演習S					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	通年	選択	演習	4	令和6年度
授業概要 地域社会及び企業と、本学学生・教員が力を合わせた知的価値、地域価値、企業価値を創造することを、演習科目として開講する。 (1年程度の長い実施期間や規模が大きいプロジェクトを対象とする) 年度当初に履修生を募るほか、年度途中から企画されたものはテーマ、スケジュール、条件等をパレットで通知するので、履修を希望する場合はその指示に従うこと。					
達成目標 演習を通しての、知財・地域価値・企業価値の創造とともに、地域や企業の理解を深める。 また、グループプロジェクト形式の作業スキル、企画力、提案力を修得する。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

学部共通(第4区分)															
インターンシップA															
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
2年	前期・後期	選択	実習	1	令和6年度										
<p>授業概要</p> <p>企業、自治体、NGO、NPOなどが提供するインターンシップや実習のプログラムに参加し、デザイン業務をはじめとした就業経験をする。</p> <p>受け入れ先に関しては大学からパレットなどを通じて定期的にリストを提示する。また、学生が独自に受け入れ先を探してくること（自主型）も可能だが、インターンシップが授業として受け入れられるためには下記の基準を満たす必要がある。</p> <p>「自主型の認可基準」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 期間5日以上（22.5時間以上、1単位） ・ 実際の就業体験やデザインワークなどの体験を主とするもので、会社説明・業界説明を主とするものではないこと。 <p>なお、この基準はあくまで単位認定のためのものであり、単位認定を受けないインターンシップや実習への参加を拘束するものではない。</p>															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 実務における知識や技術を習得すること。 ・ 実社会において労働することの具体的なイメージを掴み、仕事観を醸成すること。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="0"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </table>						観る力		つくる力		聴く力・伝える力	●	専門力		普遍的な教養	
観る力															
つくる力															
聴く力・伝える力	●														
専門力															
普遍的な教養															

学部共通(第4区分)					
インターンシップB					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期・後期	選択	実習	1	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>企業、自治体、NGO、NPOなどが提供するインターンシップや実習のプログラムに参加し、デザイン業務をはじめとした就業経験をする。</p> <p>受け入れ先に関しては大学からパレットなどを通じて定期的にリストを提示する。また、学生が独自に受け入れ先を探してくること（自主型）も可能だが、インターンシップが授業として受け入れられるためには下記の基準を満たす必要がある。</p> <p>「自主型の認可基準」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 期間5日以上（22.5時間以上、1単位） ・ 実際の就業体験やデザインワークなどの体験を主とするもので、会社説明・業界説明を主とするものではないこと。 <p>なお、この基準はあくまで単位認定のためのものであり、単位認定を受けないインターンシップや実習への参加を拘束するものではない。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 実務における知識や技術を習得すること。 ・ 実社会において労働することの具体的なイメージを掴み、仕事観を醸成すること。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養					

学部共通(第4区分)					
ボランティア実習 A					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期・後期	選択	実習	1	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>「暗いと不平を言うよりも自ら進んで灯りをつけなさい」。これはマザーテレサの奉仕の精神を表す言葉です。本授業ではこの奉仕（ボランティア）精神を実社会で実践し、日頃修練している知見・技術を社会に還元する経験を積むことをテーマにしています。</p> <p>具体的には下記の種類を想定しています。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 地域からの要請を大学で受けたものを本授業のプロジェクトとする方式 2) 社会福祉協議会等とおした福祉型ボランティア 3) 災害復興関連組織を通じた復興支援ボランティア 4) 国際協力関連組織（NGO等）を通じた国際ボランティア 					
<p>達成目標</p> <p>自ら進んで社会の課題に対して自分の技能を通して奉仕することができる</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養					

学部共通(第4区分)					
ボランティア実習B					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期・後期	選択	実習	1	令和6年度
授業概要 「暗いと不平を言うよりも自ら進んで灯りをつけなさい」。これはマザーテレサの奉仕の精神を表す言葉です。本授業ではこの奉仕（ボランティア）精神を実社会で実践し、日頃修練している知見・技術を社会に還元する経験を積むことをテーマにしています。 具体的には下記の種類を想定しています。 1) 地域からの要請を大学で受けたものを本授業のプロジェクトとする方式 2) 社会福祉協議会等とおした福祉型ボランティア 3) 災害復興関連組織を通じた復興支援ボランティア 4) 国際協力関連組織（NGO等）を通じた国際ボランティア					
達成目標 自ら進んで社会の課題に対して自分の技能を通して奉仕することができる					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力					
普遍的な教養					

デザイン学科					
デザイン概論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	必修	講義	2	令和5年度
授業概要 現代のデザインという広がりの中でプロダクトデザイン、テクノロジー×デザイン、視覚デザインの各分野についての紹介を行う。これらは密接に関連した内容であるが各自がどこに軸足を置きながらデザインを学ぶかを考えるきっかけとなり、1年後期の演習の選択につなげる。					
達成目標 プロダクトデザイン、視覚デザイン、テクノロジー×デザインに広がるデザイン領域を広く俯瞰しながら学び、それぞれの役割を理解することができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

デザイン学科					
コンピュータ基礎 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	必修	演習	2	令和5年度
授業概要 現在のデザイン制作にコンピュータスキルは必要不可欠なものになっています。 この授業では業界標準となっているソフトウェアの技術習得を目指します。1年後期以降に素早く正確に思い通りのイメージを作成できるよう、簡単な図形を描く事から始まり、写真データの加工や合成など実際にデザインを行える技術を身につけます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータの基本の扱いデータの扱いを理解できる。 ・ Illustrator、Photoshop の基本操作を習得し、操作に慣れる。 ・ 正確に早く操作し、思い通りの形を作れる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
デザイン基礎演習 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	演習	12	令和5年度
授業概要 3領域に分かれて造形の基礎トレーニングを行います。 「基礎造形演習」で行ったデザイン全般の造形の基礎から、「デザイン基礎演習 I」では各領域で必要となる造形の基礎を学びます。					
達成目標 3領域それぞれに必要な基礎造形力を身につける。 2年次からの演習で使える技術や考え方を身につける。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科															
コンピュータ基礎Ⅱ															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
1年	後期	必修	演習	2	令和5年度										
<p>授業概要</p> <p>本授業では「コンピュータ基礎Ⅰ」で習得した解像度などの知識を深め、基本のデザインを勉強してからツールを応用して制作する事となります。</p> <p>Xdソフトを使用してアプリやウェブ、プロトタイピングなどのユーザーインターフェイス（UI）の導入授業も行います。</p> <p>そして、ソフトウェアを活用した動画編集の基本的な操作をはじめ、作品デモ、ポートフォリオ、販促プロモーションなど、目的に応じた動画の撮影方法や情報の組み込み方も学習する。また、モーショングラフィックスなど簡易的なアニメーション制作スキルの学習も行う。</p>															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインの基本知識を得ることができる。 ・ユーザーインターフェイス（UI）とそのデザインの基本を習得できる。 ・解像度に関して中級知識を得ることができる。 ・Premiere、AfterEffects等のソフトを用いた動画編集/制作の基本操作を習得できる。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </table>						観る力		つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力															
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

デザイン学科					
デザイン要素技術					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	講義	2	令和6年度
授業概要 視覚系やプロダクト系に関わらずデザイナーとして必須の技術的知識について広範かつ俯瞰的に教授する。 内容 <ul style="list-style-type: none"> ・材料と用途 金属、樹脂や天然系材料などの種類や特性、代表的な加工方法及び主な製品や利用方法 ・印刷 文字や写真などを中心とした印刷に関わる材料や製版、印刷、製本技術、及び最新のサービスなど ・ネットワーク情報技術 インターネットに代表される情報通信技術や各種ノード、代表的なサービス 					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ものづくりを構成する素材に関する幅広い知識を習得し、それらの原料、造形方法および製造技術の現実を理解する。 ・伝統的ものづくり文化や最先端の素材技術開発を柔軟な思考で捉え、地球環境や持続性も踏まえてものづくり活動に応用が出来る。 ・設計者、生産者、コンシューマー間のコミュニケーション用語を理解し、自分の言葉として活用、説明出来る様になる。 ・情報伝達のツールとして歴史のある紙と印刷の技術について理解する。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

デザイン学科					
デザイン史					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	講義	2	令和6年度
授業概要 19世紀に機械生産の発達とともにヨーロッパで確立されたモダンデザインと、アメリカを中心に発展したビジネスとしてデザインをとらえる流れを知る。その後、世界に広がったモダンデザインに対して、その反発として様々なレベルで起きたポストモダンの流れを経て、デザインをより広義に、あるいは深く社会課題と重ねて考える様になった様々な新しいデザインの動きについて概観する。					
達成目標 技術、社会、経済の発展に対応してデザインはその意味を変化、拡張してきた。ここでは現在に至るまでのデザインの歴史を領域にとらわれることなく振り返ることで、俯瞰した視点からデザインをとらえること、また、先人の成し遂げたデザインの実際を知ることによって現在の作品制作に生かすことができるようになることを目標とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

デザイン学科					
デザイン基礎演習Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	演習	4	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>各分野に分かれて基礎的トレーニングを行う。テーマに応じてアイデアを考え、そのアイデアを具現化する方法を学ぶ。 またアイデアを他者にプレゼンテーションする方法についても扱う。 自身の生活、制作と社会との接点を考え、自分のデザインによって社会にどのような貢献ができるのかを考えるきっかけともなる。 デザイン基礎演習Ⅰから専門を細分化して、より個人に適した分野の基礎を学ぶ。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アイデア具現化の方法を学び、課題を通して実践する。 ・その成果を制作物として表現する。 ・他者に考え方や成果を説明する作法を身につける。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
デザイン特別講義					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	必修	講義	2	令和6年度
授業概要 第一線で活躍されているデザイナーあるいは、長年活躍されてきた豊富な経験と深い造詣をお持ちの方を講師として迎え、デザインの動向、注目される製品・作品・成果、次代に求められるデザイナー像などを幅広い視野で講義していただく。					
達成目標 各クリエイターの仕事や社会におけるデザインの役割を、現実的に把握、そして理解できるようになる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
スタジオ演習 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	必修	演習	4	令和6年度
授業概要 各領域での基礎演習を通し基礎的なスキルを習得しこのスタジオ演習へと進みます。この演習ではそのスキルを実際の場面へ展開する段階に入ります。学生は自分の進む方向、興味からプロジェクトを選択し演習に取り組みます。実践的な課題を通してデザインスキルの活かし方、考え方、展開の仕方を模索します。					
達成目標 デザインで解決できる社会の問題について考える初歩を身につける。 今までに習得したスキルを活かし表現・デザインへと展開する。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科					
スタジオ演習Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	必修	演習	4	令和7年度
授業概要 スタジオ演習Ⅰと同様に学生は領域を超えたプロジェクトから自分の参加するプロジェクトを選び演習に取り組みます。社会の中にある問題を考え、デザイン的な手法で解決方法の提案を行います。また各領域の特徴を活かし様々な表現について学びます。新たな価値を創造する魅力的なコンテンツの開発、利用者を意識した顕在的・潜在的なニーズを発見し新たなサービスの提案など、各種の用意されたプロジェクトに取り組みます。					
達成目標 プロジェクトを通して自分と社会との接点について考える。 デザインで取り組める問題解決方法を学び、その試行を行う。 自分が将来進むべき方向を見つける。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
スタジオ演習Ⅲ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	後期	必修	演習	4	令和7年度
授業概要 スタジオ演習Ⅰ、スタジオ演習Ⅱと同様に学生は領域を超えたプロジェクトから自分の参加するプロジェクトを選び演習に取り組みます。社会問題を題材に問題解決を行うためのデザインを実践することや、制作物を社会に通じるレベルに押し上げ、実際に社会に問う試みをおこなうなど、より社会とのつながりを意識した試みを行うことについて学びます。					
達成目標 制作物と社会との接点について、社会問題やビジネス化を視野に入れるなど、多角的に考えられる能力を身につける。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科					
プログラミング I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 コードを書く（プログラミングを行う）事は様々なテクノロジーを使いこなす入り口になります。今や様々な機器がデジタルになりネットワークに繋がっています。それを制御し、様々な機能を実現しているのがプログラムです。この授業ではプログラミングを視覚表現の1つの手法として考え取り扱います。またそこから発展して数値の扱い、情報を扱う手法を学びます。また表現の中で必要になってくる数学や物理についても学びます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ P5.js(Processing)を使い簡単なコードを書けるようになる。 ・ コードを使いヴィジュアル表現を行うことができるようになる。 ・ キーボードやマウス操作に反応するインタラクティブの基礎を理解する。 ・ 変数、配列、繰り返しなどプログラミングに必要な基本事項を理解する。 コード入力の基礎を理解する。 コードを使いヴィジュアル表現を行えるようになる。 簡単なインタラクションを実装できるようになる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
プログラミングⅡ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 プログラミングを使い高度なインターフェースを含む機能を実現できる基礎を身につけます。また p5.js(Processing)以外の開発環境についても学びます。作成したものを展示や web で見せるための手法についても取り扱います。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none">・ 様々な開発環境を知る。各種の開発環境に触れる。・ ネットワークを使ったデータのやり取り、サーバについて学ぶ。・ HTML+CSS, JavaScript など web に必要な技術の基礎を学ぶ。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科					
3DCAD 演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 3DCADとはコンピュータ上で3次元でデザインを行うためのソフトウェアです。コンピュータの画面上で形状や質感を確認しながらデザインが行える為に作品のクオリティを高めることができ、尚且つ、生産の現場に形状を正確に伝える事ができる為、現代の産業においてなくてはならない重要なツールです。本演習ではソリッドモデラーでのモデリングの基本を学びデジタル時代のデザインのリテラシーを獲得します。					
達成目標 3D CAD(Fusion360)の基本的な使い方を身につける。 3Dプリンタで出力するためのモデルを作成できる。 ・CADモデリングについての基本的な知識、操作方法について理解すること ・自らデザインする立体物をデジタル上で自由に表現できるようになること ・3Dだけでなく2Dの図面におけるJIS規格等の基本的な知識を得ること”					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
プロダクトスケッチ演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	演習	4	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>製品開発のプロセスでは、スケッチによるアイデア展開が必須です。スケッチによりデザインの方向性を決定した後、立体造形へ移行していきますが、スケッチにはデザインコンセプトを的確に表し、スケッチを見た第三者が共通のイメージを持てるよう質感も含めて描くことが要求されます。この授業では自身が創出したアイデアや造形をアナログ・デジタルの両面から表現する手法を学びます。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スケッチの原理原則を理解し、形状を正しくとらえる事が出来る。 ・ デザインの意図が的確に第三者に伝わるスケッチが描ける。 ・ 工業製品としての色彩、表面処理の表現ができる。 ・ 画材の特性を理解し、Photoshop、Illustratorによるスケッチが描ける。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
フィジカルコンピューティング					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	4	令和6年度
授業概要 この演習ではデザインの実装を目的にマイコンや電子回路の扱いについて学びます。情報家電にはセンサー、マイコン、出力部があります。これらの機能を実装するにはマイコンと電子回路の知識が必要になります。簡単な扱い方から始まり、徐々に複雑な仕組みを作れるように学んでいきます。さらにモータやソレノイドといった稼働部分も含んだ制御の方法を学びます。またIoTの基礎となるネットワークを使ったセンサーのデータのやり取りについても学びます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ Arduino などのマイコンの扱いと基本的なコードについて理解する。 ・ 電子回路、センサーの基礎を理解できるようになる。 ・ 電子回路を含んだ稼働するモックアップを実現する能力を身につける。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
3DCG 演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	2	令和6年度
授業概要 人体などの有機的なものの制作やそれらを使ったアニメーションを制作するためのソフトウェアの技術の習得。アニメーション、VRやARへの応用となる基礎のモデリング技術について学びます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ 3DCG の特性や応用範囲について理解する。 ・ 基本的なモデリング技術を身につける。 ・ 自分の描いたデザインを立体化し第三者に伝える表現方法を習得する。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
描写					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	4	令和6年度
授業概要 この演習では木炭やコンテ、絵の具を使用し、目の前の対象を紙の上に描きとらえる（認識・把握する）作業を行う。目的は、描く行為によるヴィジュアルコミュニケーション能力を高めることである。自分が見ている対象がどのようなものなのかを、描いて他者に伝える。その際、見たものを的確に他者に伝えるためには、的確に描かなければならない。的確に描くためにはトレーニングが必要となる。1年次の基礎造形実習での描く作業による成果を基に、さらにトレーニングを積み重ねる。1年次に学習した内容を再確認し、さらに1段上の力の獲得を目指す。また美術史の巨匠を参考にし、対象のとらえ方・技術を学ぶ。					
達成目標 描写のトレーニングにより、基礎造形の段階よりも高い描写力を身につける。鉛筆以外の描画材を扱うことができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力					
普遍的な教養					

デザイン学科					
タイポグラフィ I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	4	令和6年度
授業概要 タイポグラフィとは、情報伝達デザインの中で最も基本的な文字を扱う技術や知識である。具体的には、書体を選択することや字間のバランスを整えてレイアウトし、美しく効果的な紙面を作り上げる技術とそのための方法のこと。これらの技術と知識を習得することで、文字情報伝達の大切さを理解し、世の中のデザインの善し悪しを見極めることができるようになり、様々な問題を改善する力を養うことができるようになる。					
達成目標 ◎文字に関する基本的な知識と扱い方が修得できる。 ◎文字の形を観察し、構造を理解することができる。 ◎文字を読みやすく、分かりやすく構成することができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
写真基礎					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	4	令和6年度
授業概要 この演習ではデジタルカメラを用いストロボを使用したスタジオライティングを学ぶ。物撮り、ポートレート両方に取り組み、さまざまなスキルをつけます。					
達成目標 スタジオでストロボを使った物撮り、ポートレートの基本的な撮影ができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科					
アニメーション基礎					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	4	令和6年度
授業概要 本演習ではアナログの手書きアニメーションから2Dアニメーションソフトとグラフィックタブレットを利用したデジタルドローイングまでの実技スキルを身につけます。アニメーションのタイミング、キャラクターデザイン、大道具や背景の演出という3つの小課題でアニメーションの基本を理解してからストーリーのある短編作品も制作します。商業アニメーションとアートアニメーションの両方を経験しながら表現の可能性を広げる事も必要です。					
達成目標 アニメーションの様々な表現を知る。 そのための必要な技術や制作方法を理解できる。 特に自分で目指した表現のために適切な実技スキルを習得できる。 制作過程に関してスケジュールを管理し、完成度の高い作品を仕上げる事ができる。 ＊その後のスタジオ演習で映像系の授業を取るためにはこの演習を履修していることを前提とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
サウンドデザイン					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	演習	4	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>映像作品の中にある様々なオーディオの種類：環境音や効果音、人物の声／台詞、音楽。これらそれぞれの特徴や動画の中での役割を把握する為に3つの小課題が用意されます。撮影現場の録音とスタジオの録音の両方の収録技術と映像音楽の作曲の実技も行います。また、主課題として15週間全体を使ってオーディオトラックを制作しながら各オーディオ実技もスキルアップします。</p>					
<p>達成目標</p> <p>この演習では映像に関するオーディオのそれぞれの種類の扱い方を三つの小課題と一つの主課題で学ぶことができます。技術や操作の解説も沢山ありますが、主に自分の作品を製作しながら必要な知識を習得できます。</p> <p>*3年後期にスタジオ演習で予定するCMを制作する課題には必修の内容。(現在の商業演習での内容と同等)</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
スクリーンメディアデザイン					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	演習	2	令和6年度
授業概要 テレビ画面だけでなく PC 画面や個人が常時手にしているスマートフォンといったものだけでなく、現代では電車車内の広告や駅貼りのポスターなども紙媒体からスクリーンに置き換わりつつあります。紙・印刷との違いとしてモーショングラフィックや入力による画面の変化も考慮し変化するデザインが必要です。また、インタラクションを含む UI 設計も重要な要素になります。この授業ではこれらの知識とそれを企画・制作する技術を紹介します。					
達成目標 web ページ、web アプリ、アプリなどの PC やスマートフォン、デジタルサイネージの画面デザインについて基礎を理解する。 ユーザーの操作に応じた画面遷移の基礎を理解する。 アプリに必要な処理、それに応じた UI 設計を含む画面デザインを行えるようになる。 基本的なアプリケーションスキルを身につける。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

デザイン学科					
タイポグラフィⅡ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	演習	4	令和6年度
授業概要 前期の「タイポグラフィⅠ」では主に文字組みの基礎トレーニングを行うが、この授業では前期で修得した技術と感覚を活かし、より具体的なデザイン作業へと展開させていく。					
達成目標 ◎グラフィックデザイナーとして実社会で働くための、文字、文字組版に対する基礎的な知識を知ることができる。 ◎文字、文字組版の技術を修得することによって表現することができるようになる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科					
ファッション・プロダクト基礎					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	実習	2	令和6年度
授業概要 ファッションデザインの現場では、まずコンセプトの確立とそのイメージを収集し、カラーの方向性を決定する。その後にスケッチで描いたデザインを清書してデータ化する。さらにメッセージ性の強いファッションイラストを習得することにより個性の表現をアピールする。 洋服以外にもプロダクトデザイン（バック、帽子、アクセサリ、シューズ等ファッション関連製品）も製図、作成まで行う。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ 現在のファッション業界が必要としている、ファッションデザイン画を描く事ができる。 ・ 衣服をデザインした時のバランス感、デフォルメの仕方を習得できる。 ・ 個々のおいた設定よりオリジナルな衣服デザイン、イメージボードの作成ができる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
生産技術論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>実際の立体物（製品、プロトタイプ、アドバンスなど）を製作する技術や関係する知識について講義及び実見学等で学修する。前期の授業（デザイン要素技術）をより深化した内容として、実際の企業で使われている技術や研究中の技術についても教授する。選択の授業ではあるが、プロダクト系やテクノロジークロス系を志向する学生には必須の位置づけとする。</p> <p>内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・成形、加工 金属、樹脂、3Dプリンティング、最先端材料、生産技術、生産管理、品質管理 ・テキスタイル（ファブリック）関係 製糸、撚糸、染色、織、編み ・現場見学（集中として2日程度） 主に関係会社、機関とイベント、展示会 					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザイナーとして必要な生産に係る知識を修得する。また実際の製造現場を見学し、様々な工程や環境を体感し、洞察を深める。さらに、社会人としての基礎的なコミュニケーション、態度などを習得する。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

デザイン学科					
テキスタイル・ファッションコンピュータ演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	演習	2	令和7年度
授業概要 テキスタイル領域とファッション領域それぞれのコンピュータ活用法を学ぶ。テキスタイルでは photoshop/ Illustrator をツールに、通常のシルクスクリーンプリントを出口とした表現。ダイレクトインクジェットプリントを前提とした表現。PC と連動したジャカード織りを出口とした表現。それぞれへの考察並びにデータの作成について学んでゆく。 ファッションではアートワークを学ぶ。プリントや刺繍で服に対してアートワークデザインと、意匠、商標に抵触しないように検索してデザインに取り組む。					
達成目標 <テキスタイル> ・ 学内にてのシルクスクリーンプリントを前提としたデータ制作 ・ ダイレクトインクジェットプリントを前提としたデータ製作 ・ シルクスクリーンプリントにおけるリピート（送り）を理解する。 ・ PC と連動したジャガード織への理解を深める <ファッション> ・ イラストレーターを使って、デザインした文言の呼称検索の仕方や、ただ単なるきれいなグラフィックを作るだけでなく、世界の古着に見るグラフィック研究とアンティーク感や歪んだアートワークを作成する。 テキスタイル系 10 コマ、ファッション 5 コマ					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
コトバのデザイン					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	演習	4	令和7年度
授業概要 コミュニケーションの基本となる言葉、すなわち「読む・書く・聞く・話す」を通して、物事の本質の見極め方、考え方について学ぶ。 最終的には言葉とビジュアルの関係からいくつかの作品、例えば広告やエディトリアルなどに落とし込む。					
達成目標 文章の読解力を確実に身につけ、文章の構成や仕組みを理解する能力を養う。 言葉とビジュアルの関係を追求する。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科					
パッケージデザイン演習					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	演習	4	令和7年度
授業概要 テーマに基づき、個人制作をおこないます。 2つの演習課題を通じて「マーケティング」「企画」「提案・プレゼンテーション」「デザイン制作」「反応・フィードバック」を学び、商品の新しい価値を考えていきます。					
達成目標 パッケージ design に必要な材料の知識と商品特性の基礎を学びながら、作品制作を行い、商品と生活者のコミュニケーションや接点が理解できるようになります					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

デザイン学科					
ポートフォリオ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	実習	2	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>ポートフォリオはクリエイターには欠かす事のできないコミュニケーションツールの1つです。この授業では、ポートフォリオを制作する上での様々な手法について学び、個々の目標や目的に沿ったより効果的で分かりやすいオリジナリティーのあるポートフォリオ制作を目指します。学生各自がこれまでに制作した作品やプロジェクト・アイデアを作品集としてまとめるだけでなく、伝えることを考えたデザイン・構成はどんなものかと考えていきます。</p>					
<p>達成目標</p> <p>就職活動や外部に向けて自身の作品や活動をアピールできるポートフォリオを作成する。目指す領域に合わせ伝えるべきことに優先順位をつけて的確に伝える。個々の作品の個性や特徴を活かしたポートフォリオ制作ができる。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

デザイン学科					
卒業研究 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
4年	前期	必修	演習	4	令和8年度
授業概要 個人または共同で、特定のテーマに基づいた「制作」、「制作および論文」または「研究論文」に取り組みます。テーマを自ら設定し長期にわたる課題に取り組みます。この卒業研究 I では骨格・コンセプト・試作をまとめ、卒業制作 II の本制作につなげます。					
達成目標 テーマを設定し先行事例等を調査し、理解を深める。 自らが取り組む新規性を明確にし制作・論文を進める。 15週の結果をまとめ発表・展示を行う。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養		●			

デザイン学科					
卒業研究Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
4年	後期	必修	演習	6	令和8年度
授業概要 卒業研究Ⅰに引き続き個人または共同で、特定のテーマに基づいた「制作」、「制作および論文」または「研究論文」に取り組みます。卒業研究Ⅰで築いたコンセプト、調査の上に独自の視点を持ちデザイン提案を行います。その成果は学期末の最終発表、卒業修了研究展で発表します。					
達成目標 卒業修了研究展への出品可能な作品を制作し、最終発表で作品の新規制、独自性を論理的に発表できる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養		●			

美術・工芸学科															
コンピュータ基礎 I															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
1年	前期	必修	演習	2	令和5年度										
<p>授業概要</p> <p>コンピュータはコミュニケーションの道具として欠かせないものであり、学内での掲示連絡手段としても活用されている。この授業では大学生生活に必要な基本的なコンピュータの操作から始まり、自分のパソコンをデザイン道具として使う為の基本を、業界標準となっているソフトウェアを使い練習していく。簡単な図形を描く事から始まり、写真の加工や実際にデザインを行える技術と伝えるための方法へと発展させる。</p>															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータの基本の扱いを理解できる。 ・ Illustrator、Photoshop の基本操作を習得できる。 ・ 情報のレイアウトの基本について理解できる。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </table>						観る力		つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力															
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

美術・工芸学科															
美術・工芸概論															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
1年	後期	必修	講義	2	令和5年度										
<p>授業概要</p> <p>美術や工芸は、時代背景と様々な文化の起こりにより、社会と個人の思想、素材と技術の発達などと密接な関係によって発生し展開してきた。人間が文明を開化させた時代から、19世紀の産業革命を経て今日もたらされた世界の縮図で、美術はどの様に変遷してきたのか、また今日で言う工芸と呼ばれる表現形式はどの様に成立し変化せざるを得なかったのか。本講義では各分野、領域が成立してきた時々の事例と其々が求めた志向の概要と創作原因を理解し、存在する多様な価値観と表現特性の要因関係を考えその概要を探る。造形表現の新たな可能性と展開の模索を行うとき、領域を超えて制作者たちの知見を得ることは、今後の創作活動を志向する者たちの基盤と成り得る分析力と考察力、発想力を養うものと考えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作品と作者の認識 ・ アート、デザイン、クラフトの意味と要因の解釈～美術と工芸の枠組み ・ 歴史・地域等から起因する表現と素材の共通性・再生 ・ 手と視点からの創造～美術工芸思考 ・ 造形活動と社会活動 															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 歴史の観点から見る造形表現や普遍的魅力的理解と認識ができる。 ・ 目的と素材特性（素材と手法・技法の関連性）が理解できる。 ・ 鑑賞する作品から作者の思考と表現特性を考察できる。 ・ 社会における造形表現の意義と現在性を考えることができる。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力		聴く力・伝える力		専門力	●	普遍的な教養	
観る力	●														
つくる力															
聴く力・伝える力															
専門力	●														
普遍的な教養															

美術・工芸学科					
美術・工芸基礎演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	演習	12	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>基礎造形演習を踏まえ、特に美術・工芸学科の諸分野における造ること、表現することの前提となる様々な問題を見出し、各自が主体的に課題を設定し取り組みます。</p> <p>描写の課題では、対象を捉えることや画面を構築する過程において、制作意図やその手法、工夫などを成果として表現します。</p> <p>彫刻の課題では、可塑性が特徴の素材『粘土』による制作を通して立体素材への知識や制作手法を習得し、立体造形の基礎を学びます。</p> <p>工芸の課題では、素形材の意味を一例であるが立体表現における基礎的な演習により理解します。</p> <p>また、成果の保存に必要な基本的なデジタル一眼レフの操作やライティングを通して写真撮影の基礎を習得します。</p>					
<p>達成目標</p> <p>学科各領域の素養につながる平面・立体における基礎的な造形力を体得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・観察から得られる量感、質感、動きを認識し的確に表現できる。 ・素材と技法の把握や多様な表現を習得することができる。 ・立体造形に伴う素材や用具を理解し、造形表現の完成度を追求することができる。 ・自身の作品や作品制作に必要なモチーフの撮影を行うために、カメラの基本的操作や適切なライティングができる。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
コンピュータ基礎Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	演習	2	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>動画配信サービスや SNS が普及し、動画を介したコミュニケーションが一般化する中、自身の作品を伝える手段として動画コンテンツを作成する技術は欠かせないものとなっている。この授業では、ソフトウェアを活用した動画編集の基本的な操作をはじめ、作品デモ、ポートフォリオ、販促プロモーションなど、目的に応じた動画の撮影方法や情報の組み込み方を学習する。また、モーショングラフィックスなど簡易的なアニメーション制作スキルの学習も行う。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Illustrator、Photoshop を用いた画像編集の基本操作を習得できる。 ・Premier、AfterEffects 等のソフトを用いた動画編集/制作の基本操作を習得できる。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
美術・工芸材料学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	講義	2	令和6年度
授業概要 絵画・彫刻・工芸分野における材料の種類や特性に関して、各分野の専門家により講義を行う。そして、今後の創作活動に対する一助とする。 テーマ：「描画材の種類と特性」「版画材の種類と特性」「木および樹脂の種類と特性」「染織素材の種類と特性」「金属の種類と特性」「ガラスの種類と特性」					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・各種材料の基本的特徴と用途や加工方法等が理解できる。 ・自らが作品等を制作する際、効果的な材料選択ができるような素養を身につけることができる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
美術・工芸基礎実習Ⅰ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	実習	4	令和6年度
授業概要 「絵画」「彫刻」「金属工芸」「ガラス」から2つを選択し、各分野の基礎的な技術と概念を理解することで、2年後期の分野選択につなげるとともに、自らの表現の可能性を広げるための授業である。 絵画：ドローイング/ 版画 ドローイングの量的なものを要求しつつ、それらから生成されるイメージを版にする 彫刻：①塑像と石膏取り（人物） ②木彫による作品制作 金工：各分野（鍛金・鑄金・彫金）の技法を利用したジュエリー制作 ガラス：各種ガラス技法によるジュエリー制作					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> 各領域の基礎的技術を獲得する。 美術・工芸学科にある分野（領域）の中で各自が専門分野での学修に向けて必要と考える授業を選択し、各表現メディアの特性と基本的概念について理解を進めることができる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
美術・工芸特別講義					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	必修	講義	1	令和6年度
授業概要 豊富な造形活動の経験と作品表現への深い造詣を持つ作家等を招聘し、美術・工芸を取り巻く最新の動向や経緯、次代に求められる思考力や方向性について幅広く講義を行います。 本講義により幅広い表現領域の現状を認識し、学生各自がその志向と制作・研究活動の方向性を探ると共に各専門分野にて創作に必要とされる意識や概念、習得すべき技法について考察していきます。 また毎回講義について事前・事後レポート提出を義務付けます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・講師についての事前調査が己の興味を広げる内容とすることができる。 ・講義後のレポートが講義内容の単なるメモや感想文ではなく、各自の考察・意見が述べられている等、聴講レポートとして体裁をなすことができる。その内容については、講義された作家と作品、表現と手法・創作概念の考察と共に、各自考察する現在の美術・工芸領域の現状認識や講義と関連する自己の制作・表現活動の方向性の考察を含むものとします。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

美術・工芸学科					
美術・工芸基礎実習Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	必修	実習	4	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>美術工芸基礎演習Ⅰの選択を踏まえて、7分野から一つを選択し、専門性を志向した課題制作と研究を行う。 絵画：ドローイング、ペインティング等、古典技法、写真 版画：写真撮影からのテーマ発見課題、ドローイング、版画技法の習得課題、『現代美術10講』読書会、ディスカッション 彫刻：塑造と型取り（シリコーン型、寄せ型など素材選択による）と他素材への置き換え（テラコッタ、石膏、樹脂など） 古典技法（乾漆、胡粉など） 制作ノート 作家研究 鍛金：鍛金の基礎として、基本手絞り技法による回転体花器の制作及び道具製作 彫金：彫金の基礎技法習得（道具作り含む）。筥の制作（色金の理解）。 鋳金：蠟型石膏埋没鋳造の基礎として回転体による花器の制作、各自の道具製作 ガラス：ガラス鋳造技法と宙吹き技法の基礎 分野をまたいでの習得課題として、古典技法、型取り技法、七宝技法や文化的講義が含まれる。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各専門分野の基礎的技術を獲得する。 ・各専門分野（領域）の基本的概念を理解することができる。 ・表現方法を得るための材料の理解とそれに伴う手法の基礎技法（専門的制作プロセス）を理解・習得することができる。 ・課題において求められる発想力や情報収集力の基礎的方法を養うことができる。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
美術・工芸演習Ⅰ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	必修	演習	8	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>2年次から始まった各専門分野の研究をさらに深めていきます。各自のテーマを見出しつつその手法、思考および制作プロセスにおいて探求していきます。4年次での卒業研究、その後の進路を見据えた創作・研究基盤を養うものでもある。絵画：ドローイング、ペインティング等、展示プロジェクト 版画：版画技法の習得課題、『抽象の力』読書会、ディスカッション 彫刻：木彫（塑像マケット制作、原木）制作ノート 作品資料作成とプレゼンテーション① 展示企画と実施計画① 鍛金：変形一枚絞り技法と機械加工制作の基礎技法の習得及び工芸領域による課題制作とプレゼンテーション 彫金：彫金技法応用（七宝、ジュエリー石留め）、自由研究。 鋳金：塑造原型から石膏雌型による蠟原型制作を軸とした石膏埋没鋳造および工芸領域による課題制作とプレゼンテーション ガラス：ガラス鋳造の応用と研磨加工（切子）での課題制作及びプレゼンテーション</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 領域の基本的な概念を理解することができる。 ・ 表現メディアの理解、及び手法、技法（専門的制作プロセス）を理解・習得することができる。 ・ 作品制作、表現においてテーマ、コンセプトの生成する上で重要な文献等からの情報収集力、分析力などを習得することができる。 ・ 各自が専門分野での創作に対して考察することができる。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養					

美術・工芸学科															
美術・工芸演習 II															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
3年	後期	必修	演習	8	令和7年度										
<p>授業概要</p> <p>主体的な制作研究が求められる段階となります。美術・工芸演習Ⅰを踏まえ、更なる思考の醸成を目指すとともにグローバルな視点や専門技法の応用により自身の表現を探究します。</p> <p>絵画：作品制作 版画：作品制作、『since1900』読書会、ディスカッション 彫刻：テーマ研究と作品制作 制作ノート 展示企画と実施計画② インスタレーション研究 作品資料作成とプレゼンテーション② 鍛金：各自の研究テーマの設定および研究制作と考察 彫金：彫金技法応用（伝統・コンテンポラリー）、自由研究。 鋳金：領域技法の更なる向上を求めた各自のテーマによる制作 ガラス：宙吹き技法の応用課題とミルフィオリ技法での課題制作</p>															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・領域の存在価値や技法の特性に理解を深め、応用することができる。 ・対外的視野、歴史的視野を深め、表現する価値を俯瞰することができる。 ・実践的研究のテーマを見出すことができる。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力	●														
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

美術・工芸学科					
プロダクトスケッチ演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	演習	4	令和5年度
授業概要 製品開発のプロセスでは、スケッチによるアイデア展開が必須です。スケッチによりデザインの方向性を決定した後、立体造形へ移行していきますが、スケッチにはデザインコンセプトを的確に表し、スケッチを見た第三者が共通のイメージを持てるよう質感も含めて描くことが要求されます。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ スケッチの原理原則を理解し、形状を正しくとらえる事が出来る。 ・ デザインの意図が的確に第三者に伝わるスケッチが描ける。 ・ 工業製品としての色彩、表面処理の表現ができる。 ・ 画材の特性を理解し、Photoshop、Illustratorによるスケッチが描ける。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
美術・工芸描画演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	選択	演習	2	令和5年度
授業概要 イメージは実際に「描く」ことで想像を拡げ、アイデアを膨らませることにつながる。「描くこと」は造形活動と創造活動において、重要な行為であることに今も昔も変わらない。本演習は、基礎造形で学修した基礎的な描写能力を、様々なモチーフやイメージを描くことでさらに深めていく。					
達成目標 描画のトレーニングにより、基礎造形の段階よりも高い描画力を身につける。鉛筆以外の描画材も使い、単にモチーフを描写するだけでなく、個々が持つイメージを描き表すことを目標とする。 ＊授業は2週間に2限ずつ演習を行い、授業以外の週は自主的に作品を深める時間とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力					
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
図法デザイン演習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	2	令和6年度
授業概要 立体や平面を問わず造形における創作思想の可視化には、形態や空間に関する諸事の精緻な把握を必要とするため、造形に関する基本的図学及び図面制作の基礎力を知見・習得し、造形表現とその理解力を深めます。					
達成目標 ・ 自己が構想した造形を説明するために、適切な形状線、寸法引出線等の作図の考え方・知識・技能を体得することができる。 ・ 幾何学図形の作図法による製図基礎を体得し、且つ、これをモデリングに応用できる。 ＊図面の理解から、Fusion360などを用いて簡単な3Dデータを作成し、プロトタイプすることができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

美術・工芸学科															
3DCAD 演習															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
2年	後期	選択	演習	2	令和6年度										
<p>授業概要</p> <p>3DCADとはコンピュータ上で3次元でデザインを行うためのソフトウェアです。コンピュータの画面上で形状や質感を確認しながらデザインが行える為に作品のクオリティを高めることができ、尚且つ、生産の現場に形状を正確に伝える事ができる為、現代の産業においてなくてはならない重要なツールです。本演習ではソリッドモデラーでのモデリングの基本を学びデジタル時代のデザインのリテラシーを獲得します。</p>															
<p>達成目標</p> <p>3D CAD(Fusion360)の基本的な使い方を身につける。 3Dプリンタで出力するためのモデルを作成できる。 ・CADモデリングについての基本的な知識、操作方法について理解すること ・自らデザインする立体物をデジタル上で自由に表現できるようになること ・3Dだけでなく2Dの図面におけるJIS規格等の基本的な知識を得ること”</p>															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </table>						観る力		つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力															
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

美術・工芸学科					
古美術研究					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 美術教育において重要な一分野である古美術研究として、奈良や京都を中心に存在する飛鳥時代以降の彫刻・工芸・絵画・建造物等、日本古来の優れた美術品の鑑賞研究を行う。これらの研究を通して日本の美術・工芸作品についての理解を深め、その表現技法と文化的価値に対する考察を行います。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ 日本古来の優れた美術品について事前学習、資料収集および実際の鑑賞を通して、その理解を深めることができる。 ・ 美術・工芸作品で使用される素材および技法について考察し、まとめることができる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養		●			

美術・工芸学科					
社会実践分析					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>本講義は主に美術・工芸学科の学生を対象とし、基礎から専門科目で培う造形能力を社会での様々な職種・活動において、また広くデザイン分野の業態とどの様に関連づけ有効に発揮することが出来るか、それぞれの分野で活躍する講師が実際の活動する視点から分析し講義を行います。これらからの進路及びキャリアへの視野を拓き、現代社会でボーダレスになりつつある美術・工芸・デザインの領域の境界線上での造形表現やデザイン思考・目的の同意性などを理解することで、ビジュアル系、プロダクト系の企業・事務所、作家、起業等へのミチスジと可能性を考察することを目的とします。</p> <p>授業は、担当教員の7名がオムニバスで担当します。</p> <p>テーマとして</p> <ul style="list-style-type: none"> 成果物及び企画・デザイン事例を提示し、 ・「目的・表現の的確性・効果 評価の分析」 ・「社会性、生業観」 ・「造形やデザイン意図の一般化」 ・「美術・工芸・デザイン各分野の表現、制作プロセスの共通性」 ・「成果物の流通と販売」 <p>等から各講師が設定します。</p>					
<p>達成目標</p> <p>(1) 各分野の創作物・製品のシステム、分析・評価に関する理解を深めることができる。</p> <p>(2) 創作・デザイン分野での発注者と受注者との関係と諸事象を認識し、今後の自らの進路にどの様に生かせるかを考察できる。</p> <p>(3) 各分野特有の、企画・提案・制作・流通・販売までのプロセスを理解し説明できる。</p> <p>(4) 社会とどうつながるか。多様性を高める。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

美術・工芸学科					
美術工芸史					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 日本の古代から現代までの工芸作品について、スライド等を使って鑑賞しながら工芸の歴史を振り返る。その中で、工芸の多様性を知り、また、それぞれの工芸作品が生まれた歴史的な背景について考えます。					
達成目標 様々な工芸作品が生まれた歴史的背景（素材、技術、文化、生活など）を理解することができる。また、「工芸とは何か」「ものを作ることは何か」の理解を深めることができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

美術・工芸学科					
パッケージデザイン演習					
学年	開講期	必修/選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	演習	4	令和7年度
授業概要 テーマに基づき、個人制作をおこないます。 2つの演習課題を通じて「マーケティング」「企画」「提案・プレゼンテーション」「デザイン制作」「反応・フィードバック」を学び、商品の新しい価値を考えていきます。					
達成目標 パッケージ design に必要な材料の知識と商品特性の基礎を学びながら、作品制作を行い、商品と生活者のコミュニケーションや接点が理解できるようになります					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養					

美術・工芸学科															
卒業研究 I															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
4年	前期	必修	演習	4	令和8年度										
<p>授業概要</p> <p>これまで培ってきた造形力を基盤とした卒業研究の前半として、相応しい内容のテーマの立案から検証を行い、「制作」や「制作及び論文」又は「論文」の内容を見据えた技法実、小作品の制作、研究を実施する。そして、後半の本制作の骨格となる成果を中間発表する。テーマの対象は、屋内・屋外の場とモノと造形の関係、人とモノと造形 の関係を今日的視座から探求し、長期にわたるテーマの持続性、計画性をもとにした目標の達成が求められることとなる。</p> <p>また、個々に探求した専門領域の研究成果にとどまらず、異領域のコラボレーションを目指した新たな造形表現に取り組むことも可である。</p>															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ テーマ内容を絞りむために沿革の料収～選択、スケッチ・モデルによる 疑応答、検証が適宜行える。 ・ 制作における素材の扱いと技法の効果を予測しイメージを具現化できる。 ・ テーマに沿った制作技法の習得ができる。 ・ 卒業研究として適切な内容のコンセプトを立案し、中間発表をすることができる。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td>●</td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	●
観る力	●														
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養	●														

美術・工芸学科					
卒業研究Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
4年	後期	必修	演習	6	令和8年度
授業概要 卒業研究Ⅰを達成することで得た研究内容から最終的な卒業研究におけるコンセプトを設定し、その成果を「制作」や「制作及び論文」又は「論文」で提示する。制作においては、各自が実材による造形について研究を行う。論文においては、個々のテーマにそった考察を深め研究を行う。それぞれが卒業研究としてふさわしい高い成果の発表へ向けてアプローチするものである。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ コンセプトを踏まえて立案した内容を実現するために積極的に行動することが出来る。 ・ テーマに独創性と客観性を持つことが出来る。 ・ 造形における素材の扱いと技法の効果を関連づけられる。 ・ 論文で卒業研究を行う場合は、論として文章をまとめることが出来る。 ・ 自己の研究内容について理路を立て説明出来る。〈研究発表〉 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力	●				
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

建築・環境デザイン学科					
コンピュータ基礎 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	必修	演習	2	令和5年度
授業概要 建築・環境デザインの分野において、Illustrator、Photoshopの使い方の特徴がある。この演習では、設計のプレゼンテーションパネル制作を念頭に、基本操作からアプリケーションの連携まで学び、プレゼン力を身につける。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ Illustrator、Photoshopの基礎操作方法を習得する。 ・ 後期の設計演習のパネルメイキングに、習得した技術を即座に応用する。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
製図実習					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	前期	必修	実習	2	令和5年度
授業概要 木造およびRC（鉄筋コンクリート）造の建築物を教材とし、建築・環境デザイン学科の諸分野における基本的な情報伝達手段である製図、透視図、模型制作、プレゼンテーションの技法について系統的に学習する。					
達成目標 建築・環境デザイン学科の諸分野における情報伝達の共通言語としての製図方法を理解し、表現することができる。また、建築物がどのような要素から成り立っているのかを理解し、説明できる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築・環境デザイン概論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	講義	2	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>環境デザインとは人間と環境相互の多様な関係に深く係る事象において、その両者の関係をよりよいものとするべく計画し設計するための学問である。従来細分化されて成立してきた様々なデザイン方法論を再度総合化し、環境デザインの方法論を確立することが究極の目標となるが、本授業では環境デザインを構成している建築デザイン、インテリアデザイン、文化財建造物保存、ランドスケープデザイン、都市計画まちづくりの各領域からの環境デザインへのアプローチを概説することにより、これから専門領域に進む学生に建築・環境デザインの全体像を理解してもらうことをテーマとしている。</p>					
<p>達成目標</p> <p>これから深く学んでいく建築・環境デザインの領域の大筋を理解すること。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

建築・環境デザイン学科					
建築・環境表現					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	演習	6	令和5年度
<p>授業概要</p> <p>建築・環境デザインを進めるうえでは様々な表現技法が駆使されます。各種の図面、立体物や空間を表現する透視図や各種図法および模型、さらに3D-CADや写真表現など。これらは表現の手法であると同時に建築・環境デザインの思考手段でもあります。さまざまな技法の習得を通して建築・環境デザインの表現力を培うとともに、思考力を養うことをテーマとしています。</p>					
<p>達成目標</p> <p>建築・環境デザイン学科の諸分野で必要とされる様々なメディア・手法による表現方法を理解し、実践することができる</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
コンピュータ基礎Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	演習	2	令和5年度
授業概要 建築・土木・機械等の図面は設計者の意思や表現を伝える言葉である。図面は電子データとしてCADで作図され、効率的に運用されることが一般的となっている。 この実習では、国内外でシェアの高いAutoCADを用いて、基本的な作図手法を修得し、図面表現の力をつける。 前半は基本操作を修得する。中盤からは、設計演習課題の図面を作図することで図面の読み方を理解し、効率的な作図を身につける。後半は、その他のアプリケーションと連携を行いながら、設計図書について学ぶ。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ AutoCADの基本操作を取得し、図面を正確に描くことができる。 ・ 同時並行の設計演習課題の図面を、美しく描くことができる。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科															
建築・環境デザイン演習 I															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
1年	後期	必修	演習	4	令和5年度										
<p>授業概要</p> <p>初めての設計演習である。インテリアデザイン→日本伝統様式→小建築とランドスケープ→一戸建て住宅の設計を学ぶ。製図やCAD演習で習得した技術も、この演習で応用する。</p> <p>■ 第1課題：「ふたり部屋」／建築・環境デザインを学ぶあなたと友人のふたりが、共同生活するインテリアのデザイン。5.4m立方体の空間認識。プライベートスペース（個別空間）とパブリックスペース（共有空間）を学ぶ。</p> <p>■ 第2課題：「蔵座敷」／日本伝統の空間様式を題材にし、そのルールの中で現代に通じる和座敷を設計する。実在する蔵のインテリア・リフォーム。「床・棚・書院」という座敷飾りの扱いを学ぶ。スケルトン・インフィルの習得。</p> <p>■ 第3課題：「フォリー」／大学の敷地で自分の好きなポイントに、東屋的な小規模建築物をデザイン。広々とした環境と小さな構造物の関係を学ぶ。</p> <p>■ 第4課題：「住宅」／具体的な敷地に、具体的な家族像のための住宅を設計する。住宅の間取りと内部空間と外側の形を一つにまとめる。住宅設計が建築設計の基本中の基本であることを学ぶ。</p>															
<p>達成目標</p> <p>各課題ごとに、以下の完成度合で評価を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 毎週の宿題やエスキスを、やり遂げることができる。 課題条件を十分に理解した設計や、優れたデザインができる。 正しく、緻密に、設計図が描ける。 印象的なパースや丁寧な模型を作成することができる。 設計概要を適切な文章で表現できる。 以上を、美しいレイアウトでパネルに表現できる。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </table>						観る力		つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力															
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

建築・環境デザイン学科					
建築構法					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
1年	後期	必修	講義	2	令和5年度
授業概要 建築をどのように組み立てるのは建築を考える場合、必須の事柄と言えます。 軸組構法、組積造などの各種構法の種類と特徴を踏まえた上で、木造構造を中心に基礎、軸組、小屋組、床、壁、天井、建具などの構成方法について基礎的な事項を中心に広く学習をしていきます。 特に、各構法については技術の歴史的な背景と成立の要因を有機的に探求して、現在ある構法の成立背景を併せて示して行きます。					
達成目標 木造の構法を中心に設計に活用する知識を得ることを目指し、各構法を羅列的な知識として学習するのではなく、歴史的な発展として把握することにより、今後における建築構法の在り方も探る姿勢を身につけることができる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

建築・環境デザイン学科					
建築史 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	講義	2	令和6年度
授業概要 原始、古代から近代を通し、主に日本の建築を歴史的に理解します。そして人々が時代ごとに、どのように建築と向き合って建築を造って来たのかを知り、考えるとともに、それが現代の課題にどのようにつながるのかを考える材料を提供します。授業では、『建築を造る』ということを主基調に講義を進めていきます。個別の題材では「歴史的建造物」として、寺院、神社、住宅について、古代から近代について代表的な建築物を中心に考察・説明を加えます。集落・町並みとしては、古代の平安京、平城京から、江戸の街、各地の歴史的な集落や町並みを扱います。また、近代の建築では諸外国の関係と日本における建造のあり方について論じ、考えていきます。					
達成目標 建築の歴史を基礎知識として身につけるとともに、ひとつの建築を前にして、その魅力を自分なりに感じとり、それらを正しく第三者に伝えることができるようになる。それが自分自身にとっての成長ともなり、建築を造るに際しての材料ともなります。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

建築・環境デザイン学科					
建築・環境デザイン演習Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	演習	4	令和6年度
授業概要 建築の設計には、数千分の一から一分の一（原寸大）まで、スケールを横断して空間を構想する力が求められる。この演習では、主に図面や模型を用いた施設設計と、原寸大に近い空間の実装スタディという2本立ての課題によって、実感を伴った建築的思考へ誘うことをテーマとする。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・原寸大に近いスケールで建築を構想し、実装できる能力を身につけること。 ・施設の建築的構想を、建築計画として提示できる能力を身につけること。 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築材料実験					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	実習	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>建築をかたちづくる材料には骨組みを構成する構造材料、断熱・防音・耐火などの機能を求められる機能材料、内外装を仕上げる仕上げ材料があります。この授業ではまず、地震や台風など建物を破壊しようとする力に対して安全を守るために最も重要な構造材料に対する知識を実験を通して具体的に体得して行きます。実験の対象とするのはコンクリート、および複合材料としての鉄筋コンクリートです。その他、主要な構造材料である木材と鋼材については実験デモンストレーションからその材料特性を学び、実際の材料の使い方理解するために、木加工工場、鉄骨製作工場、生コンクリートプラント等の見学を予定しています。</p> <p>そして材料の性質や長所・短所を学び、また、仕上材の性質を知ること、よりよい空間の構成を学びます。授業では構造材としての木材、鋼材、コンクリートについての特性と、仕上用材の学習を通し、今後の学習の基礎とします。</p>					
<p>達成目標</p> <p>構造的安全性を理解する上で骨組みの形、力の流れとともに骨組みを構成する材料の力学的性質を知ることが必要である。構造材料として用いられている材料の基本的な力学的挙動を体験的に理解することにより、工学的に評価する方法を身につけることを目標とします。</p> <p>また、建築の構造材料として代表的な木材、鉄筋コンクリート、鋼材の性質と強度について理解し、建築物の設計に際しての基本事項として把握することができる。</p> <p>また、仕上げ材の種類と用途を学ぶことによって、建築表現の在り方を把握することができる。</p> <p>これらを合わせて実際の設計</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築計画 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>建築は美しく、快適で、使いやすいものになるように、また社会や地域のコンテキストなども踏まえて計画する必要がある。このような多様な側面を持つ建築のデザインのために、まずは人間（認知や行動など）と空間（スケール、建築や都市の空間構成）、およびこれらの間にある関係について正しく理解しなければならない。この授業では基本的な言葉、理論、図式などを幅広く解説することで、人間と空間との関係を理解し、基本的な計画技術や考え方を身につけてもらう。魅力的な設計事例や書籍なども多数紹介するので、今後の設計活動に活かしていただきたい。</p>					
<p>達成目標</p> <p>1) 建築計画を理解するための基礎知識（用語、理論、思想、事例など）を身につける 2) 書籍や調査などにより、建築を主体的に学ぶ習慣をつくる</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力	●				
専門力	●				
普遍的な教養	●				

建築・環境デザイン学科															
建築構造															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
2年	前期	必修	講義	2	令和6年度										
<p>授業概要</p> <p>建築の設計における構造デザインとは何か。その建築に適した材料を生かしながら、建築空間に融合する構造・架構システムを提案する創造力が必要となります。もちろん大地震や台風から人の命を預かるデザインであることも忘れてはいけません。</p> <p>本授業では、日本の建築でよく用いられる鉄骨造、鉄筋コンクリート造、および木造を中心に、構造形式・構造種別の特徴を解説します。加えて膜・ケーブル・シェル構造のような特殊な構造形式や材料を適材適所に組み合わせたハイブリッド構造まで、材料の特性を考慮しながら様々な建築空間を創り出す構造システムについても紹介します。</p> <p>また、構造デザインが意匠や設備設計と融合してトータルにデザインされる手法についても触れていきます。</p>															
<p>達成目標</p> <p>構造種別、構造形式、材料の強度やその性質に関する知識を習得すること及び基本的な構造設計法を理解する。また、構造設計と意匠・設備設計がどう関わり合い、1つの建物を創り上げるかを理解する。</p>															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力		聴く力・伝える力		専門力	●	普遍的な教養	
観る力	●														
つくる力															
聴く力・伝える力															
専門力	●														
普遍的な教養															

建築・環境デザイン学科					
建築・環境デザイン論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	必修	講義	1	令和6年度
授業概要 建築・環境デザインが内包するインテリア・建築意匠・建築計画・ランドスケープ・まちづくり・リノベーション・建築保存活用などの分野の広がりに対し、各分野の専門的特徴を把握するとともに、それぞれの相互間の関係性を理解することをテーマとする。それにより、自分が進む専門分野を客観的に評価でき、ひいては社会のなかで建築・環境デザインを位置づける意識をもつことを狙いとする。					
達成目標 建築・環境デザイン学科の諸分野それぞれの専門性および関係性を理解し、そのうえで自らが究めていく専門分野の選択ができることを目標とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養		●			

建築・環境デザイン学科					
建築・環境デザイン特別講義					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	必修	講義	1	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>広く環境デザインに関わる非常勤講師による講義系授業である。各分野でエキセントリックに活躍している専門家を講師として迎え、環境デザインの領域を拡張していく方法を探っていく。すべての講師は世界を股にかけて仕事をしている。国境を越え、分野横断の内容も多く盛り込まれているので、履修者の「気づき」が試される場となるであろう。講師とのディスカッションの時間も設けてあり、講師から見たNID生の評価も決まることから、それぞれの分野の予習をすることにより、的確な問題意識を持つておくことが重要である。</p>					
<p>達成目標</p> <p>環境デザインの諸分野において活躍している講師に講義していただく。講師について事前調査をし、仕事の内容を把握できること。また、事後レポートが講義内容のメモや感想文ではなく、自分の考え・意見が述べられている等、体裁をなしたレポートを書くことができる。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

建築・環境デザイン学科					
建築環境工学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	必修	講義	2	令和6年度
授業概要 現代の建築設計にたずさわる者には、建築とまちの持続可能性を追求する真摯な姿勢が求められる。この講義では、建築物の省エネルギーと快適性を具現化する切り口として、日照と日射、熱と結露、換気と通風、採光と照明、色彩計画、騒音と音響、および都市と地球環境のそれぞれについて、基本的な考え方を学ぶ。					
達成目標 日照と日射、熱と結露、換気と通風、採光と照明、色彩計画、騒音と音響、および都市と地球環境に関する基本的な考え方について、主要なキーワードを適切に用いて説明できる。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科															
建築・環境デザイン演習Ⅲ															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
2年	後期	必修	演習	4	令和6年度										
<p>授業概要</p> <p>建築・環境デザインの諸分野は互いに関連し、実社会においても複合的な思考をもってデザインされる場面が多いと言える。したがって各分野の専門性へのアプローチに際して、そうした複合的な状況も設定し、そのなかで専門性についての知見を深めていくことを狙いとする。</p>															
<p>達成目標</p> <p>建築・インテリア・ランドスケープ・まちづくり・文化財保存の複数/単独分野の演習課題を通じて、専門分野の実践的導入部を経験する。これにより自らが目指す専門分野の基礎力を養うことを目的とする。</p>															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </table>						観る力		つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	
観る力															
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養															

建築・環境デザイン学科					
構造力学 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	必修	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>物を床に載せた時、また、地震力や風圧力等の外力により建物には力が作用します。建物に生じる様々な応力や変位を知ることは、建物の自由な空間や人命に対する安全性、そして、近年、重要視される様になった居住性を考える第一歩となります。</p> <p>構造力学 I では、外力の種類、そして柱や梁に生じる力の種類を知り、その応力により各部材がどのように変形するかを知ることから始めます。変形が理解できたら、応力や変位を数値として算出するために必要な基本的な事項について説明して行きます。</p> <p>最終的には、知識として身につけた計算が実際にどのように構造体へ応用されるのか実感できる様に具体例を解説します。</p>					
<p>達成目標</p> <p>建築士に必要な力学的知識である構造物の支点反力や変位および部材断面に生じる応力の種類を理解することを第一目標とし、静定構造を中心に構造力学の計算方法を習得すると共に不静定構造物の計算を試みる。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力 ●					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築・環境デザイン演習Ⅳ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	必修	演習	4	令和7年度
授業概要 建築・環境デザインの諸分野の複合的な状況、あるいは専門分野に特化した演習課題を設定し、自ら究めていきたい専門性を勘案し取り組む課題を選択することで専門分野の中でも自分が探求するテーマを見極め、発展させていく場とする。					
達成目標 建築・環境デザイン学科の諸分野の複合的・専門的なスタジオ課題に取り組み、専門性を高めつつ総合的な提案力を高めることを目的とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築法規					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	必修	講義	2	令和7年度
授業概要 建築物の敷地、構造、設備及び用途等に関する基本的な関係法令について、その体系と建築物の設計及び監理等に必要の規定を法手続きの視点から学習します。 授業では、法文の読み方を知ってもらいながら、建築関係法令の概要について、条文の意図とすること及び規定がどのような場合に適用されるのかを示しながら解説します。					
達成目標 二級建築士試験の学科合格程度の法規知識を修得する。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

建築・環境デザイン学科					
ゼミ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	後期	必修	演習	2	令和7年度
授業概要 プレ卒研と位置づける。4年次に配属される予定の教員との話し合いにより、研究内容が決定され、調査・分析・企画提案・設計などをしていく。					
達成目標 教員から指示されたことだけをやるのではなく、自ら問題点を洗い出し、課題を立ち上げ、解決策を提案する能力を養う。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築・環境デザイン演習Ⅴ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	後期	必修	演習	4	令和7年度
授業概要 より専門化した分野の学びを深めるべく、専門性に根差した課題に取り組むことで専門力を養い、その視点からの評価眼をも身に着けることをテーマとする。					
達成目標 建築・環境デザイン演習Ⅳに引き続きスタジオ演習課題を通じてより専門性を高めていくことにより、卒業研究に臨み得る総合力を醸成することを目的とする。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
測量学					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	演習	2	令和6年度
授業概要 建築、ランドスケープデザイン、都市計画、文化財建造物保存活用、遺跡整備、土木などに必要不可欠な技術である「測量学」を講義を通して身につける。特に平板、測距、レベル測量、角測量については機材の操作も実践的に学習する。					
達成目標 測量士補レベルの能力を身につける。 (1) 地形情報処理技術の全般的理解ができる					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築・環境 CG 実習 I					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	実習	2	令和6年度
授業概要 この授業では建築・環境デザイン学科におけるCG教育の初級編で、CGソフトウェアを用いた空間のモデリング、レンダリング（描画）の基礎から応用までを演習形式で学習します。 Rhinoceros、Grasshopperによる 1. 建築モデルの3Dモデリング、パラメトリック制御、図面出力（題材：バルセロナパビリオン） 2. 都市の解析手法、ビジュアライズをそれぞれ習得し、建築設計（課題）にデジタルな手法を取り入れる。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> 3Dモデラ Rhinoceros、および、グラフィカルアルゴリズムエディタ Grasshopper の学生課題レベルでの技術習得 <ul style="list-style-type: none"> デジタル3Dモデルの素材活用スキルの習得 上記技術の設計課題への自主的な応用 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
都市計画・まちづくり					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	前期	選択	講義	2	令和6年度
授業概要 都市計画とは、都市の総合的将来像を提示し、その実現に向けて住民の都市活動を誘導する手法である。そのためには、建築の単体規定および集団規定を学び、その上で経済学、社会学、行政学、文化財学、農林学など多くの素養を必要とする。まちづくりとは、住民や地域に対して志を持つ志民が共通の「場」を創る知恵と実践である。こうした日本の都市計画やまちづくりの流れと、新たな制度、事例を合わせて紹介し、今後必要となるマインドセットについて考察する。					
達成目標 ・都市計画制度の成立背景、概要およびその限界や課題が説明できる・まちづくりを実践もしくは応援するマインドセットを持つ					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

建築・環境デザイン学科															
建築生産論															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度										
<p>授業概要</p> <p>建築生産は、日本経済を支える産業分野の大きな一つの分野であり、この活動に携わる事業者は非常に多い。しかし、製造業のモノづくりとは大きく異なり、企画・設計・施工という建築プロジェクトの各段階を担う主体が異なり、プロジェクトごとに1回限りのチーム編成がなされる点が特徴だ。さらに21世紀に入り、既存建物の利用や情報化やグローバリゼーションという新たな課題が登場する中で、今日の建築技術は近代よりも前に成立した建築生産社会が脈々と続いていることも間違いない。本講では、そんな日本の建築生産の総体を学び、企画・設計・施工という行為自体を客観的に捉えられるような知識を習得する。</p>															
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 建築生産の流れと建設業の概要を説明することができる。 ・ 建築工事の内容、鉄筋コンクリート工事の流れ、鉄骨工事の流れを理解し、図、言葉による説明ができるようになることで、施工管理の基礎を学ぶ。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tr> <td>観る力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td></td> </tr> </table>						観る力		つくる力		聴く力・伝える力		専門力	●	普遍的な教養	
観る力															
つくる力															
聴く力・伝える力															
専門力	●														
普遍的な教養															

建築・環境デザイン学科															
建築計画Ⅱ															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度										
<p>授業概要</p> <p>前期「建築計画Ⅰ」で学んだ建築を計画・理解する上でのさまざまな基礎概念を発展させ、居住空間から公共建築といった実際の建築プロジェクト・スケールでの知見を学習します。また、建築がどのように生み出されるのか、背景としてどのような論理が展開されてきたのかを概観し、空間の整理から建築空間の提案につながるコンセプトデザインが生成される流れに触れることで建築プロジェクトを評価する姿勢の基礎、自らの設計に活かせる論理的思考法を身につけていきます。</p>															
<p>達成目標</p> <p>1) 計画学的な視点から建築を理解し、評価する力を身につける 2) 建築の評価内容を論理的に説明できる表現力を養う</p>															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td></td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td>●</td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力		聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	●
観る力	●														
つくる力															
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養	●														

建築・環境デザイン学科					
緑地環境設計					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>県立歴史博物館北側に立地する「ぬか山」の一部を対象地として授業を行います。ぬか山に「ビジターセンター建設」をテーマにランドスケープ設計に必要な図面についてと空間を構成する要素について説明して行きます。</p> <p>一連の設計過程を実践することで空間を総合的にデザインするということを体験してもらいます。デザインの結果として計画平面図と断面図、スケッチの作成を行って人に伝えることを学びます。計画平面図から工事に必要となる数量や概算工事費の算出方法について説明します。</p>					
<p>達成目標</p> <p>ランドスケープの基礎的な図面を描くことができる。</p> <p>ランドスケープ設計に必要な材料を適切に使い分けすることができる。</p> <p>設計後の空間構成を断面図やスケッチで説明することができる。</p> <p>設計数量と工事費の関係について知識を得る。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力					
専門力		●			
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築・環境 CG 実習Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	実習	2	令和6年度
授業概要 建築設計におけるデジタル手法をアドバンスドに学習する。本授業では特に「コンピュータプログラミングによるデザインのコントロール」に特化し、2つの課題を設定する。前半課題は幾何学的模様の平面構成をGrasshopperで構築する。後半課題ではさらに拡張し、レーザーカッター、3Dプリンタを用いた、多様な「屋根」を作成する。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ 3D モデラ Rhinoceros、および、グラフィカルアルゴリズムエディタ Grasshopper の建築設計（課題）へのハイレベルな応用 ・ レーザーカッター、3D プリンタによる建築模型の出力 ・ 上記技術の設計課題への自主的な応用 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力 ●					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築史Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
2年	後期	選択	講義	2	令和6年度
<p>授業概要</p> <p>建築の歴史は、技術の歴史でもあり文化の歴史でもある。また社会の歴史でもあり、思想の歴史でもある。近代以降、国際的な交流が盛んになり、それまでのそれぞれの地域の文化や技術などが大きく入り混じることで、現代建築が生まれてきた。近代から現代にいたるまでのこうした流れを深く知るだけでなく、西洋・東洋それぞれの建築が、なぜそのような歴史をたどってきたかを改めてひもとくことにより、より現代建築を理解するひとつの手がかりとなる知識を習得する。</p>					
<p>達成目標</p> <p>現代建築につながる近代建築は、日本においては西洋建築との出会いによりもたらされた。現代につながる歴史の流れ、そしてその源流を感じることで現代の多層的な意味を理解することを目的とする。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力	●				
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力	●				
普遍的な教養	●				

建築・環境デザイン学科					
リノベーション・デザイン論					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 気候変動が人為的な活動が原因であることが明らかになった昨今、持続可能な社会の構築に向け、様々な取り組みが行われている。建築業界では、高度経済成長期に建設された多くの建築物の老朽化が進んでいるが、地球環境保全や持続可能性の観点から、これらの修繕や、建築性能の向上、時代や使用者に合わせた設備や空間の更新、用途を変更した新たな利用などの対応が重要となっている。そこで、重要となってきたリノベーションのプロセスについて学ぶ。					
達成目標 様々な建築物のリノベーションの事例や政策から、社会的な課題を把握し、持続可能な建築を設計する基礎知識を習得する。また、グループワークを通して、幅広い観点から課題を解決する力を身につける。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

建築・環境デザイン学科					
構造力学Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>実際に建設される建物は柱と梁で構成された構造物です。構造物に外力が作用したときの構造物の応力や変形性状を正しく知ることは大変重要です。構造力学Ⅱでは、構造力学Ⅰで学んだ力学的知識に続きより実設計をする上で必要とされる事について解説します。</p> <p>フレームの力学的性状を理解することは、数値を算出することではありません。建物は、ねじれたり、座屈をしたり複雑に変形します。力の流れがイメージできるとより合理的な建築計画が可能になります。</p>					
<p>達成目標</p> <p>地震、風、積雪等の外力が構造物に作用したときの構造物（フレーム）に生じる力が理解できることを目標とする。</p> <p>建築設計実務で行われる許応力度計算や保有水平耐力計算等の実務で使われる手法の概要を理解し、構造設計上の必要知識を習得する。</p> <p>建築士に必要な構造力学や構造設計に関する知識を身につける。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築設備					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>建築物を有効にそして快適に使い続けていく上で、建築設備は欠かすことができません。長い歴史の中で人々が培ってきた建築設備技術をひも解けば、機械室設備群の価値が理解され、設備設計の緻密さにロマンを感じるのではないのでしょうか。</p> <p>この授業では、空気調和設備、給排水衛生設備、電気設備の設計方法を学びます。特に、建物用途ごとの考え方の違いにフォーカスしています。この講義で得られる知識は、学生個々のオリジナルの建築物の設計にも大いに役立ててもらえます。</p>					
<p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 設備設計の対象となる建築物に対して、空気調和設備、給排水衛生設備、電気設備、消防・防災設備の設備設計の考え方を記述できる。 ・ 設備設計の対象となる建築物に対して、適切な設備を選択し、また基本的な設備図面を描くことができる。 					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
建築設計					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 本講義では、同時期開講の設計演習と密にリンクしながら進めるものである。事例を具体的にとりあげ、設計方法を解説し、履修者の設計演習に即時応用してもらう。構造・設備・施工についても解説する。					
達成目標 設計要件を建築物として成立させるべく、計画・法規・構造・設備・材料・納まり・施工方法を図面化できるようにすること。それらを皆さんの設計演習で応用できるようにすること。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養					

建築・環境デザイン学科					
エコロジカルプランニング					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	前期	選択	講義	2	令和7年度
<p>授業概要</p> <p>生態学の基礎として、植物をはじめ微生物から哺乳類まで多様な生き物が地球には生息しており、それらが有機的に繋がっているということを学びます。 地上に降った雨がどのように集まり、流れとなっていくか流域と流れの関係を学び、そのうえで流れの幅、水深、勾配から流速や流量を算出する方法を身につけます。 最終的には自分で設定した流れや水面を基にその水辺環境における植物と生き物の関係を考察し、ハビタット計画を立案してもらいます。</p>					
<p>達成目標</p> <p>植生と生物との関係や食物連鎖など生態学の基礎について理解を深める。 流れの流速や流量に関する知識を身につける。 生物生息空間を計画的に創出するための基礎知識の習得を目指す。</p>					
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p>					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

建築・環境デザイン学科					
コミュニティデザイン					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
3年	後期	選択	講義	2	令和7年度
授業概要 地域社会が抱える問題に対して住民が自分たちで解決策を考え、乗り越えていくための「人と人がつながる」場やしきづくりについて学び、議論をし、理解を深めます。人口減少、高齢化、都市縮退、自然災害、環境問題を背景にコミュニティデザインの全体像を学び、生活を記述することを通じて地域の問題を捉えた解決策の提案を行えることを目標にします。					
達成目標 <ul style="list-style-type: none"> ・ コミュニティデザインの全体像を理解していること ・ 自身に関わるコミュニティについて他者に紹介できること ・ 他者から体験談や考えを引き出すコミュニケーションを行えること ・ 地域の生活を記述する方法を理解していること ・ 地域の問題を解決するツール、教材、アクティビティ、サービス等の提案書をコミュニティデザインの手法に基づき作成していること 					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力					
つくる力					
聴く力・伝える力 ●					
専門力 ●					
普遍的な教養 ●					

建築・環境デザイン学科															
卒業研究Ⅰ															
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度										
4年	前期	必修	演習	4	令和8年度										
<p>授業概要</p> <p>個人または共同で、特別のテーマに基づいた「研究論文」「制作」または「論文および制作」を行います。その内容と規模は、これまでの学習の集大成となるものです。研究テーマは、これまで学んだ各分野の専門科目や演習に基づき、自分にとって最も興味のある課題や題材について、担当教員とゼミを通して煮詰めて行きます。</p>															
<p>達成目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 研究テーマを検討し、卒業研究の実施計画を立てる。 2) 実施計画に基づき、計画的なリサーチ・検討を行う。 															
<p>ディプロマ・ポリシーとの関連性</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>観る力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>つくる力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>聴く力・伝える力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>専門力</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>普遍的な教養</td> <td>●</td> </tr> </tbody> </table>						観る力	●	つくる力	●	聴く力・伝える力	●	専門力	●	普遍的な教養	●
観る力	●														
つくる力	●														
聴く力・伝える力	●														
専門力	●														
普遍的な教養	●														

建築・環境デザイン学科					
卒業研究Ⅱ					
学年	開講期	必修／選択	授業形態	単位数	開講開始年度
4年	後期	必修	演習	6	令和8年度
授業概要 まず、「卒業研究Ⅰ」の内容を、9月（4月）に予定する中間発表でプレゼンテーションしてもらいます。以後、研究を具体化し、2月（8月）に予定する卒研発表会で、最終成果物をプレゼンテーションしてもらいます。					
達成目標 1) 履修した各分野の専門家としての技術を習得し、独自の素晴らしい提案ができる。 2) 建築・環境デザイン学科生として、社会に貢献できる萌芽を見いだせること。 3) 卒研展および発表において説得力のあるプレゼンテーションを行うこと。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性					
観る力		●			
つくる力		●			
聴く力・伝える力		●			
専門力		●			
普遍的な教養		●			