

デザイン学部カリキュラム

全学共通科目 (1~4年次)		学部共通科目	学科	学科共通科目	
1 企画立案演習 ・文化芸術総合演習	身体科学 ・人体と運動 ・食と健康 ・スポーツ活動	人間の形成 ・哲学 ・歴史学 ・心理学 ・宗教学 ・社会学 ・人文地理学 ・数学基礎 ・都市文明論 ・社会思想史 ・生命科学	生産造形学科	計画・設計方法 生産造形論 生産造形基礎演習 生産造形基礎演習 造形表現発想法 生産設計論 材料学概論 生産造形演習 人間動態学	12 生産造形総合演習 生産造形総合演習 卒業研究・制作
	外国語 ・英語コミュニケーション ・ビジネス英語 ・フランス語コミュニケーション ・中国語コミュニケーション	デザインの認識 ・デザイン概論 ・産業文化論 ・道具論 ・造形芸術論 ・色彩・形態論 ② ユニバーサルデザイン ・ユニバーサルデザイン演習		プロダクトデザイン ⑥ 生活機器デザイン・演習 産業機器デザイン・演習 移動機器デザイン・演習 (自動車) 移動機器デザイン・演習 (鉄道車両、新交通システム) 健康福祉機器デザイン・演習 スポーツ機器デザイン・演習 フィッティングデザイン・演習	
	導入教育 ・文化芸術総合演習	文化・芸術の理解 ・日本社会論 ・静岡学 ・文学 ・芸術と文化 ・音楽の魅力 ・道具とデザイン ・建築と庭園	技術造形学科	産業とデザイン 産業システム論 地域産業デザイン論 産業技術論 商品と流通 商品計画・演習	12 技術造形総合演習 技術造形総合演習 卒業研究・制作
	情報処理 ・情報処理	デザインの技法 ③ ・観察・描写実習 ・図学・製図演習 ・工芸創作実習 ・デザイン材料加工演習 ・グラフィックデザイン演習 ・数学応用 ・人体感性科学		設計技術・技法 技術造形論 技術造形技法 技術造形基礎演習 技術史 材料学 生物工学概論 技術造形演習 (CAD) 技術造形演習 (CAM) 技術造形演習	
	現代社会の認識 ・現代社会と法 ・憲法 ・現代社会と経済 ・情報社会論 ・生涯学習と文化 ・社会心理学 ・バリアフリーと社会 ・人間と技術 ・現代社会と教育 ・現代の国際社会 ・現代社会と人権	デザインの活動環境 ④ ・デザイン産業論 ・デザイン史 ・デザインマネジメント ・デザイン法規 ・情報環境論 ・エコロジカル環境論 ・現代美術論 ・科学技術概論 ・社会調査法 ・バリアフリー生活論	造形要素のデザイン 機構学 運動機構学 ⑧ ロボット工学 映像デザイン・演習 アミューズメント映像論 サウンドデザイン・演習 音楽情報科学	12 空間造形総合演習 空間造形総合演習 卒業研究・制作	
	学外実習 ⑤ ・学外実習 (企業) ・学外実習 (行政)	システム化のデザイン ソフトウェア論 インターフェースデザイン マイコンシステム演習 インタラクティブシステム論 エンターテインメントシステム論 生物運動機構学			
			空間造形学科	建築設計技術 空間計画 構造力学 空間設計演習 環境工学 空間構法 空間素材・施工 空間設	12 空間造形総合演習 空間造形総合演習 卒業研究・制作
			造形・演出計画 空間造形論 ・空間造形演習 空間造形史 ⑩ 空間演出計画・デザイン演習 (色彩、光・照明、音) 空間演出計画・デザイン演習 (伝統美、自然美) パフォーマンス空間論 都市形態と景観の構造		
			空間造形の展開 アメニティ空間論 環境道具論・デザイン演習 環境デザイン論 コミュニティ空間論 家具・インテリアデザイン論・演習 住空間デザイン論		

企画立案演習

文化政策学部とデザイン学部の両学部の学生による少人数のグループで、地域の課題について企画、立案、提案作成などを行い、事業の構想を体験的に学習します。

学外実習(企業)・学外実習(行政)

民間企業、行政機関・公共施設での実地研修を通して、現実的な問題を具体的に解決する能力を形成するとともに、専攻分野と社会との関わり、実務と理論の連関性を学びます。

エンターテインメントシステム論

エンターテインメントシステムにおける感性演出手段の総合的な理解を目的に、マルチメディアを統合してエンターテインメントシステムをデザインするための技術と方法論について学びます。

ユニバーサルデザイン

身近な生活環境における課題発見、例題設計を通して、共用品、共用サービスのデザインであるユニバーサルデザインの具体的な方法を習得します。

移動機器デザイン

自動車などのパーソナルな移動機器や、鉄道車両、新都市交通システムなどのマストランスポーターション機器について機器特有の外装造形や安全、快適な内装造形に関し、調査分析から造形開発などのプロセスを学びます。

⑩空間演出計画

空間演出の基礎的な要素となる色彩、光・照明、音や伝統美、自然美を代表する緑について、基本的な知識を身につけ、空間演出の手法と効果を体験的に学びます。

観察・描写実習

静物や石こう像、人物などから題材を選び、描写表現や彫刻・彫塑製作の実践を通じて、対象を的確に捉え表現する観察力・描写力の基礎を養います。

フィッティングデザイン

使う人の特性や多様な状況に合わせて最良に適合させるデザインの方法論や、対象になる道具の企画、造形開発、製品の製作(アッセンブル、調整)などのプロセスを学びます。

⑪住空間デザイン論

高齢社会の生活スタイルに対応したバリアフリー住宅や環境負荷の少ない生活環境、住空間デザインのあり方について、基本的な計画・設計理論とデザイン手法を学びます。

デザイン産業論

デザイン産業の領域・規模・特性や他分野との関連産業・文化インフラなどについて概括、デザインを核にした創造型産業の展開や、新たなデザイン関連職能の可能性を学びます。

ロボット工学

動きのデザインという観点から、各種のロボットの動作に着目して、その要素であるセンサー、アクチュエーター、メカニズムがどのようにコンピュータでコントロールされているかを学びます。

⑫総合演習

学科毎の学習内容を踏まえ、グループワークも交えながら、テーマ発見からプレゼンテーションに至る、総合的なデザインの企画・制作を行います。