

デザイン学部の科目編成

ー2026 年度入学生カリキュラムー

1. カリキュラム体系

(1) 基本概念

学部のデザイン学部のカリキュラムは、2010 年の開設以来、本学の教育の根幹である実学としてのデザイン教育のもと、当時社会に浸透してきた ICT をいち早く取り入れ、社会の変化に柔軟に対応できるデザイン教育を実践してきました。

学部の4年間では、まずデザインに必要となる観察する目と表現する手、思考を連動しながら造形する力と、主にデジタルで表現するための技術を身につけます。次にデザインの分野に応じた基礎力を身につける学修を経て、徐々に自らの専門性を深めることを通じて、卒業までに身に付けてほしい6つの力「集中力」「発想力」「取材力」「チーム力」「提案力」「実現力」の修得を目指します。

1年次には、デザインの思考に広がりや深みをもたらす実学基礎科目と「感性演習」「デジタルスキル」などの専門教育科目（共通科目群）により、デザインを実践するための基盤をつくります。また、「平面・立体表現の基礎」「デザイン概説Ⅰ・Ⅱ」の科目を通じて多様なデザインを理解し、後期終了時には視覚・情報デザイン系と工業・空間系デザイン系のどちらの系に進むか選択します。2年次は、前期は各系の「デザイン演習」と「スキル演習」、後期は各系にある2つのコースの「専門演習Ⅰ」と「専門スキル演習」を通じて各コースの基本となるデザインの内容を学修した上で、学期末に3年次のコースを選択します。3年次からは各コースの分野でより専門性を深める「専門演習Ⅱ」「デザイン専門研究」、4年次「デザイン卒業研究」へと進んでいきます。各年次に設定された科目は、すべて連動しており、横断的なカリキュラムにより学びを深めながらデザインを通して社会に貢献する人材の育成を目指しています。そして学修到達目標に定める資質・能力を身に付け、卒業要件を満たした学生に、卒業を認定し、学士（デザイン）を授与します。

1年次		2年次		3年次		4年次	
前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
感性演習Ⅰ,Ⅱ (描く・伝える) (つくる・関係づける)		視覚・情報系 デザイン演習	専門演習Ⅰ 情報デザインコース 視覚デザインコース	専門演習Ⅱ 視覚デザインコース	専門研究 視覚デザインコース	卒業研究Ⅰ 視覚デザインコース	卒業研究Ⅱ 視覚デザインコース
		工業・空間系 デザイン演習	専門演習Ⅰ 工業デザインコース 空間デザインコース	専門演習Ⅱ 工業デザインコース	専門研究 工業デザインコース	卒業研究Ⅰ 工業デザインコース	卒業研究Ⅱ 工業デザインコース
デジタルスキル		スキル演習	専門 スキル演習	専門 スキル演習	専門 スキル演習	卒業研究Ⅰ 空間デザインコース	卒業研究Ⅱ 空間デザインコース
デザイン専門科目							
デザイン共通科目							
実学基礎科目							

(2) 授業の実施

授業科目は1年間を前期、後期の2学期に分ける【セメスター制】を基本として実施されますが、1年次「感性演習Ⅰ・Ⅱ（描く・伝える）」、「感性演習Ⅰ・Ⅱ（つくる・関係づける）」ならびに2年次後期に履修する「デザイン専門演習Ⅰ」は、1年間を4期に分ける【クォーター制】を導入した学修体系としています。

演習科目では課題の中で個人による制作以外に、グループワークや成果物についてのプレゼンテーションが行われます。また、実学基礎科目を中心に、学期末には試験を課す科目があります。どの科目も毎回の授業に出席していることを前提に進行しますので、授業には全回出席するよう努めてください。なお、開講日は大学の学年暦を基に定めています。祝日に開講する場合もあるため、毎学期授業開始までに大学（蒲田キャンパス）の学年暦を必ず確認してください。

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
前期（セメスター／15週）				学期末試験	後期（セメスター／15週）				学期末試験		
第1クォーター（8週）		第2クォーター（8週）			第3クォーター（8週）		第4クォーター（8週）				

2. 実学基礎科目の編成と履修

実学基礎科目は、以下の各分野の科目から編成されています。このうち、必修科目を修得するとともに、指定された科目群区分の中で、選択必修科目を所定の単位数以上修得する必要があります。さらに、選択科目を加えて実学基礎科目全体で所定の単位数以上修得する必要があります。

(1) 人文・社会

人間として備えたい教養を身につけるために必要な科目です。広くグローバルな視野を持つとともに、問題解決のための発想を身につけること、デザイン学部を卒業した後も、社会人としての見識を広げるために必須となります。特にデザインを学ぶためには「人と社会」の本質を理解すること、アイデアを展開するヒントとなる数々の発想が重要であり、そのための科目で構成されています。

(2) 外国語

入学後の1年次「フレッシュマンイングリッシュⅠ・Ⅱ」は外国語（英語）の必修科目であり、“「聞く」・「話す」・「読む」・「書く」”という基本のコミュニケーション能力を修得し、2年次は選択必修科目、3年次では選択科目としてより実践的で高度なレベルの英語力を身につけます。グローバルな舞台で活躍するために、またビジネスの世界でも英語のスキルは共通言語として求められていることから積極的な履修を推奨します。

またデザインの専門教育科目と並行する2年次後期、3年次においても、さらに外国語（英語）を学ぶ意欲のある学生の要望に対応するべく、継続的な科目の設定で構成されています。

(3) 情報・数理・自然科学

選択科目で構成される情報・数理・自然科学の科目は、並行して学ぶデザインの専門分野との関わりを考慮した科目で設定されたカリキュラムとなっています。

またコンピュータの概念を理解し、物理、生物、化学、統計学、数学の知識を大学で身につけること

は、高等学校までの学びとは、また異なる知識、考え方、問題解決方法に出会える好機であると認識してください。

(4) ウェルビーイング

健康管理、栄養に関する確かな知識は、複数の課題や研究活動が進行して不規則な生活になりがちな学生にとって必須な科目です。またスポーツの理論と実技の科目を履修することは、大学生活を健やかに過ごすために有益なことでしょう。集中実技は通常授業のない時期に設定されますので、履修を希望する学生は学内の掲示を確認し、まずは説明会に参加してください。

(5) 社会人基礎

授業はデザインの学びを発揮する段階で必要なスキル修得とともに、実社会でも役立つ科目で構成されています。「フレッシュャーズゼミ」では大学生としての基本的な学びの姿勢を確認、大学生に相応しい知識と教養を身につけます。

1年次の後期から始まる「キャリアデザインⅠ～Ⅴ」では、開講年次に合わせた継続的なカリキュラムと、進路・就職の採用活動の動向をいち早く捉えた実践的な授業内容により構成されています。また学修内容には各産業の構造や体系、各業界の研究も含まれています。社会人教育＝キャリアデザイン教育は就職活動のためだけに履修する科目ではありません。卒業後も長く続く自身のキャリアビジョンを描きながら、時間をかけて準備し、実現するために必要な知識を積層する、生きるための知恵を身につける科目です。

(6) 社会連携

デザインは、社会とのつながりのなかで実践され、より良い社会の実現に欠かせないものです。「社会連携実習」では、系・コースに関わらず学外の地域公共団体や企業等と連携する実習を通して、社会とのつながりや現場の当事者との協働・共創により社会課題に取り組む姿勢と社会性を育み、視野を広げます。また、学生個人のスキルやデザインで学んだことからのアプローチによる発展的な学修は、自分が取り組む研究や目指す進路への方向性を見定めることにもつながります。

この他に、「地域連携実習」「海外実習」「海外研修」といった実社会と直接関わる学修を通して、社会人、国際人としての教養を身につけることを目的とした科目が用意されています。

3. 専門教育科目の編成と履修

専門教育科目は、専門科目を学ぶうえで必要とされる知識やどのデザイン分野においても基礎となる「共通」科目群と「スキル」「専門」「デザイン研究」科目群で構成されています。

科目は半期 15 回を基本にシラバスが設計されており、予習（準備）・復習（振り返り）を重ねながら、到達目標を確認するための課題制作や成果物、プレゼンテーションによって評価されます。

1年次開講の「感性演習Ⅰ・Ⅱ」は、【クォーター制】の授業となり、週2回（6コマ）の授業を行います。

2年次前期の「スキル演習」、後期の「専門スキル演習」は、【セメスター制】とします。授業は週1回（2コマ）を基本としています。いずれの科目も授業外で予習・復習をすることで、さらなる学修効

果を得ることが可能となります。

2年次後期から始まる「専門演習Ⅰ」は【クォーター制】を導入し、3年次の「専門演習Ⅱ」、「デザイン専門研究」は【セメスター制】を導入しています。どの専門科目も、課題制作と指定された期限内の提出、さらには予備調査や資料収集、成果物の評価や改善は必須であるため、各自のスケジュール管理能力が求められます。

（１） 共通

共通科目は、どのデザイン分野にも共通して必要となるデザインの視点や発想、思考につながる知識を身につける講義科目と、かたちにする技術や造形感覚を養う演習科目から構成されています。導入として1年次には「感性演習Ⅰ・Ⅱ（描く・つくる）」、「感性演習Ⅰ・Ⅱ（つくる・関係づける）」を通して、デザインをする際に必要な観察力、表現力、造形基礎力を養います。また「デザイン概説Ⅰ・Ⅱ」、「色彩概論」、「平面・立体表現の基礎」など、その後の専門性を高めていくうえで基盤となる科目と、どの専門分野でも基本となるグラフィックソフトの技術を学ぶ「デジタルスキルＡ・Ｂ」、画像やテキストの著作権、使用に関するルールを学ぶ「知的財産論」など相互に関連する授業であり、年次毎に効果的な履修を計画することで理解力の向上が期待できます。

（２） スキル

入学後の3年間でデザイン表現に必要なデジタル技術を身につけます。1年次共通の「デジタルスキルＡ・Ｂ」では、グラフィックソフトの基本操作の学修から始まり、2年次前期には、それぞれの系に関連のある機材の取り扱い方からアプリケーションソフトウェアの操作方法などのデジタルスキルの基礎を「スキル演習」で学びます。そして、2年次後期の「専門スキル演習」からは、各コースの専門演習で必要となるデジタル技術の修得と、高いレベルでのデザイン表現を目指します。

（３） 専門

2年次前期で系に分かれる「デザイン演習」では、各系のデザイン領域における具体的なデザインワークを想定したプロセスの修得を目指します。視覚・情報デザイン演習は、ビジュアルコミュニケーションによる多様な手段を通して伝達するデザインを学び、扱う情報を演習のなかで捉えていきます。工業・空間デザイン演習は、具体的に現場でのリサーチや手でかたちにするとところから人とモノ、それを取り巻く空間との関係性のなかでデザインする感覚を身につけ、発想への足がかりをつかみます。

講義科目では、各コースのデザイン領域を理解する「視覚デザイン論」「情報デザイン論」「工業デザイン論」「空間デザイン論」により、デザイン分野に必要な考え方とそのための手法を学修し、系・コースに共通した特に身につけてほしいデザインの思考力を修得することを目的としています。

2年次後期の「専門演習Ⅰ」、3年次前期の「専門演習Ⅱ」とも、社会が抱える課題や将来の社会について、演習課題に取り組みながら総合的なデザイン力を積み上げていき、柔軟に対応できる創造力を養います。「視覚デザイン専門演習」では、様々なビジュアルコミュニケーションの手段によって視覚化することで、領域を生かした問題の解決方法を実践します。ロゴや紙メディア、映像などさまざまな制作を行い、多くの人を対象に伝えるためのデザインを学びます。

「情報デザイン専門演習」では、制作を通して、リサーチ、グラフィック、インタラクションといった情報デザインの重要な要素を学びます。さらに映像、アプリ、Web、サウンド、プログラミングなど

さまざまなメディアと技法を横断的に活用した企画やコンテンツ制作を行い、人と情報の関係を学びます。

「工業デザイン専門演習」では、フォルム、内部構造の理解、造形によるブランド表現を課題に取り組むことで、工業デザインに必要なイメージ構築やスケッチ、造形プロトタイピング、プレゼンテーションなどの実践力を修得します。

「空間デザイン専門演習」では、空間に関する概念やデザインスキルを発展させ、より実践的かつ社会的なテーマに取り組み、将来の空間のあるべき姿を実現するという大きなフレームワークの課題でのデザインプロセスを経て、デザインプランの精度を高めます。

演習では、設定された課題条件から意図を理解し、伝えるべき価値を見出します。授業では個人制作を基本としますが、課題の内容や進行によりグループワークを実施します。またアイデアを他者に説明するプレゼンテーションや、ディスカッションを効果的に実践することも、各専門演習に共通する内容としています。

（４） デザイン研究

各コースの３年次に教員配属を行い、「デザイン専門研究」に取り組みます。これまでに学んだデザイン領域を広く見渡し、社会との接点から独自に自ら「問い」を設定し、研究に着手するための研究テーマを設定します。研究は個人で取り組みますが、リサーチした内容を共有し、ディスカッションなどを行い、卒業研究に取り組む前の助走期間とします。

４年次前期「デザイン卒業研究Ⅰ」では、設定した「問い」について調査を重ね、社会がより良い状況に結びつける提案を、各専門の領域によるデザインの分野におけるアウトプットを用いて試作します。

４年次後期「デザイン卒業研究Ⅱ」では、前期で制作した試作の検証を、指導教員やさまざまな人とのディスカッションやフィードバックを得ながら進めることで研究を深め、デザイン提案を作品としてまとめます。研究の成果は、研究内容のプレゼンテーションを行い、各コースの教員全員により審査、評価がなされます。また、授業とは別に、社会への成果発表の場として「卒業制作展」を開催、学内外に向けて公開します。

４． コース

視覚・情報デザイン系は、３年次より「視覚デザインコース」と「情報デザインコース」の２コースに分かれ、共通してデジタル技術の活用と、視覚・情報デザイン分野の専門性を学修すること、人の気持ちに寄り添うデザインの提案を行います。「視覚デザインコース」では、多くの人々を対象にメッセージや考えを伝える視覚デザイン表現を追求します。「情報デザインコース」では、ICT（情報通信技術）を中心とした情報デザイン分野から、Web、UI（ユーザーインターフェイス）、UX（ユーザーエクスペリエンス）、3DCGなどの技術をフルに活用したデザインを修得し、拡張する情報を相手に届ける情報デザイン提案を追求します。

工業・空間デザイン系は、３年次より「工業デザインコース」と「空間デザインコース」の２コースに分かれ、デザインリサーチとモデリング技術を基盤としながら、これからのサステナブル（持続可

能な) 社会を見据えたデザイン提案を行います。「工業デザインコース」では、IoT (モノのインターネット) やデジタルテクノロジーなどの先端技術を活用した新しいプロダクトの提案力を修得します。

「空間デザインコース」では、VR (仮想現実)、AR (拡張現実)、プロジェクションマッピングなどの映像技術を活用した新しい空間演出デザインの手法を体験するカリキュラムで構成されています。

(1) 視覚デザインコース

多くの人々を対象に、言葉や考え方を伝える視覚デザイン表現を追求します。社会における出来事や人々の想いを視覚的に伝達することを対象に、人と人とをつなぐコミュニケーションを生み出すデザインの提案をします。タイポグラフィ、イラストレーション、写真、映像などの専門的な知識と技術を駆使して、印刷物、Web、デジタルサイネージなどの媒体に、広告、ブランディング、VI (ビジュアル・アイデンティティ) 計画、書籍、ポスター、インフォグラフィックス (データや情報の分かりやすい表現方法) などを展開するグラフィックデザインの手法を学ぶことができます。そして2年間を通じ、社会の様々な問題の背景にある人々の欲求、目標、真意を深く観察し、解決するための視覚デザインを追求していくコースです。

(2) 情報デザインコース

拡張する情報を個々に届ける情報デザイン提案を追求します。私たちの日常生活に強く影響を及ぼすようになったインターネットや SNS などの情報をデザイン研究の対象として、デジタルデバイスのためのコンテンツやアプリケーションの企画・デザインを行います。また大量の情報を整理し分かりやすく伝えるだけでなく、問題の発見から使う人の視点に立ったデザインソリューション (デザインによる問題解決) に導くことも目指します。映像、Web、インタラクションデザイン (相互作用)、UI/UX、GUI (グラフィカルユーザーインターフェイス) 構築、3DCG などの知識と技術により、拡張する社会のための情報デザインの可能性を追求していくコースです。

(3) 工業デザインコース

先端技術を活用した新しいプロダクトの提案力を修得します。日常生活の中で使われる工業製品 (プロダクト) を対象として、近未来のライフスタイルをイメージした製品や機器などのプランニングを行います。既製のプロダクトの調査と分析を重ね、グループディスカッションなどにより発展的にアイデアを展開させ、イメージスケッチ、3D モデリングソフトによる検証、モックアップ (模型) 制作などのプロセスを経てプランを立案します。プロダクトデザインの提案、制作だけでなく、IoT 技術などを活用したシステム構築や、社会から注目される製品の企画、ブランディングなどのデザインマネジメントを含めながら、広くプロダクトデザインについての考察を深めていくコースです。

(4) 空間デザインコース

これからのあるべき社会を見据え、先端的な映像技術等を活用した新しい空間デザインの提案力を修得します。公共空間、住空間、商用空間、地域環境を対象とし、近未来のライフスタイルをイメージしながら、様々な空間の演出・企画やプロダクトの提案を行います。現場での事例調査と分析・考察を重ね、グループディスカッションなどによりアイデアを発展させ、イメージスケッチ、スケールモデル制作、3D ソフトによるシミュレーションなどのプロセスを経て、最終的なプランを策定します。さら

にプロジェクションマッピングや映像による空間演出手法を提案に盛り込み、新しい空間デザインについて考察を深めるコースです。