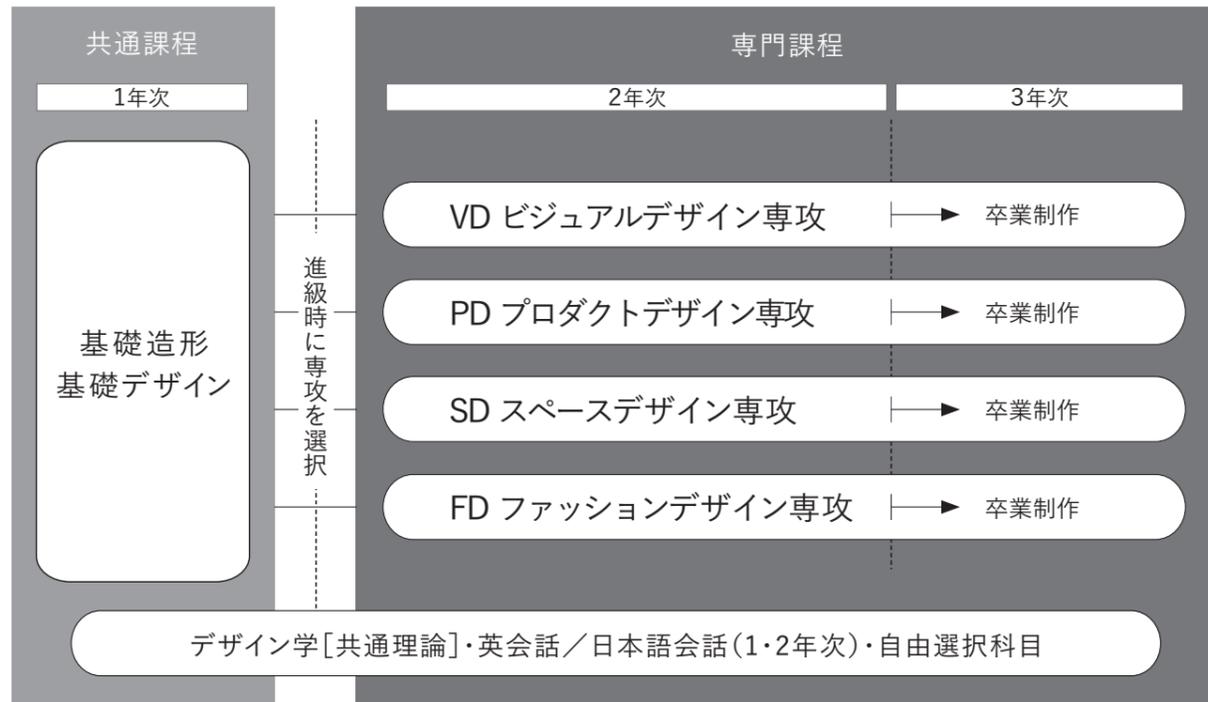


3年間の学習の流れ



◎2年次進級時の志望専攻に関して
2年次進級時に志望専攻を選択しますが、各専攻については、教育の質を維持するために、2年次進級者に対して、VD専攻120名、PD専攻40名、SD専攻40名、FD専攻40名以内としています。希望者がこの人数を上回った場合、1年次の成績や出席などを参考に、第2志望以降の専攻へ進級となる可能性があります。

◎成績評価の基準
・授業科目ごとに、試験、レポート、提出作品、そのプロセス・プレゼンテーション、出席、および授業・グループワークへの参加姿勢などを総合的に評価していきます。
・出席が3分の2に満たない場合は、原則としてその科目は未履修となります。
・秀(100～90点)優(89～80点)良(79～70点)可(69～60点)不可(59点以下)の5段階とし、「不可」を未修了とします。

◎学年制度
・全ての教育課程において、必修科目に未履修・未修了科目がある場合は進級や卒業をすることができません。
・科・専攻の変更は、原則として認められません。

◎グループワーク・プレゼンテーションについて
デザイナーには、クライアントやチームと共同で仕事をするためのコミュニケーション能力が求められます。そのため授業では、グループワークやプレゼンテーションが行われています。グループワークのある科目には🎯、プレゼンテーションのある科目には🗣️の記号を記載しています。

1年次 [共通課程]

異なる分野に進む学生が、ともにデザインの基礎をつくり、専攻選択に備える学年です。すべてのデザイン分野に共通して求められる、基本的なものの見方や創造的な感覚、技能を習得するとともに、複数の分野の作業に触れることでデザインという活動の全体像を把握します。共通理論では今日のデザインを取り巻く状況、それに至る経緯を多角的に概観します。また、現在のデザイナーに不可欠な英会話、日本語会話(※履修は留学生に限り)を学びます。

2・3年次 [専門課程]

2・3年次は、1年次に学んだ共通課程の経験をもとに専攻分野を選択します。2年次では、専門分野のデザイン理論について理解し、デザインに必要な技能や発想力を習得します。また、デザイン演習ではリサーチ、企画、プレゼンテーションなど、デザイナーとして社会から求められるプロセスに沿って作品を制作します。3年次では、さらに研究を重ねることで専門能力を磨き、作品の完成度を高めるとともに、柔軟な創造性を持ち、社会に新たな提案を行うことのできるスペシャリストを目指します。また、卒業制作では独自の研究テーマを設定し、多くのプロのデザイナーたちと研究を重ね、作品を制作します。

VD ビジュアルデザイン専攻

人と人、人と社会を視覚情報をもとにつなぐコミュニケーションをビジュアルデザイン(グラフィックデザイン)とよびます。どのような環境で、どのようなデザインで情報を伝えることが、よりわかりやすく興味を持って見る人に訴えられるか、そのための知識や技術を実際の演習を通して学んでいきます。

将来の進路

- グラフィックデザイン
- 広告デザイン
- ブランディング
- 書籍・雑誌デザイン
- パッケージデザイン
- Webデザイン
- UI/UXデザイン
- イラストレーター
- フォトグラファー、写真家
- キャラクターデザイン
- ゲームデザイン

PD プロダクトデザイン専攻

身の回りにある大小さまざまな工業製品。触る、持つ、使う…。人の行為と道具の機能との関係を考え、モノのデザインを構想できる力を身につけます。スケッチや製図、モデリングを通して具現化する技術を徹底して鍛え、就職を意識しながら研究を進めます。

将来の進路

- 生活用品デザイン
- 電機・通信機器デザイン
- 玩具・遊具デザイン
- 文具デザイン
- 輸送機器デザイン
- カースタイリングデザイン
- ストリートファニチャーデザイン
- オフィsfアニチャーデザイン

SD スペースデザイン専攻

人とモノと空間の関わりを学びながら、人間にとって豊かで美しい空間とは何かを考えます。空間の構成要素をデザインする「エレメント」、非日常的時間をデザインする「インテリア」、そして日常的時間をデザインする「住環境」の3つの視点から空間のあり方を探求します。

将来の進路

- 家具デザイン
- ディスプレイ空間デザイン
- 舞台セットデザイン
- ステージデザイン
- 照明デザイン
- 展示スペースデザイン
- 商業インテリアデザイン
- オフィスインテリアデザイン
- 住宅デザイン
- 建築デザイン
- ランドスケープデザイン
- パブリックスペースデザイン

FD ファッションデザイン専攻

時代の空気を映し出す華やかなファッションの世界。ただ単に衣服をデザインするのではなく、人の身体や機能、形の発想、マテリアル、社会での役割など幅広い視野を持ちながら学んでいきます。

将来の進路

- ファッションデザイン
- アパレルデザイン
- コスチュームデザイン
- テキスタイルデザイン
- モデルリスト
- パタンナー
- マーチャンダイザー
- スタイリスト
- VMDプレス
- バイヤー
- クリエイティブディレクター
- イベントクリエイター

1年次 [共通課程]

既成概念を疑い、発想力を養う「基礎造形」、4つの分野すべてを体験して基礎を習得する「基礎デザイン」、社会におけるデザインの意味を考える「共通理論」。専門分野に入る前に、デザインの役割を考えるため、すべての学生が同じ科目に取り組んでいきます。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。	デザイン概論A・B デザインの現在を取り巻く状況を学び、これからのデザインやデザイナーのあり方について考える。 近代デザイン史A・B 芸術や技術、文化や政治との関わりを視野に入れながら、近代社会におけるデザインの展開を学ぶ。
英会話	将来のデザイン活動に役立つ、英会話能力を身につけます。	英会話I 将来のデザイン活動に役立つ英会話能力を身につけ、同時に発想を豊かにする言語への意識を高める。
日本語会話	将来のデザイン活動に役立つ、日本語会話能力を身につけます。 ※履修は留学生に限ります。	日本語会話I 学校生活や就職活動に役立つ日本語能力を身につけ、日本語によるコミュニケーションへの理解を深める。
基礎造形	デザインには、漠然としたイメージを、形態や色彩や素材といった具体的な要素を通して表現し、さらにそれを展開、検討する「造形的な思考力」が必要です。こうした「造形的な思考力」を支える概念、感覚、技能を実際の作業を通して身につけます。 基礎造形[構成・平面]   さまざまな素材や表現技法の体験、色彩や形体の理解を通して、美的秩序や基本的図法による平面の造形構成力と、表現の基礎能力を養う。 基礎造形[構成・立体]  さまざまな素材や加工法の体験、形態理論や立体図法の理解などを通して、立体の造形感覚と構成力を養う。 基礎造形[デッサン] 幾何形体から人体まで、さまざまなモチーフを描くことで、形の成り立ち・量感・動き・質感・空間などを把握し、表現する力を養う。 基礎造形[フォトグラフ]   身のまわりにあるものや自ら構成した被写体を撮影し、観察力、構成力を養う。また、写真撮影の基礎知識および写真データの調整技術の基礎を学ぶ。 基礎造形[彫塑] 対象をあらゆる角度から観察し、その量感や構造を、手作業を通して造形化する。	基礎デザイン[ビジュアルデザイン]  視覚伝達の基礎を学ぶ。視覚を認知する仕組みを考えながら、どのような形態と色彩が視る人へ情報がより伝わりやすいか、ビジュアル・コミュニケーションについて体験する。 基礎デザイン[プロダクトデザイン]   観察や分析を通して、生活のなかにある身近な道具を理解し、さらなる道具の発展を提案する。プロダクトデザインの可能性や面白さを、実践のなかで体感し、学ぶ。 基礎デザイン[スペースデザイン]  平面から立体、そして空間へとデザインを発展するプロセスを通して、スペースデザインの魅力と、人間と空間、モノと空間との関係を学ぶ。 基礎デザイン[ファッションデザイン]  人体と衣服の関係や、ファッションデザインについて、基礎的な理解力を養い、発想したイメージを制作する。
基礎デザイン	それぞれのデザイン分野について、その役割や特性を概観するとともに、それら総合の関係性を知り、デザインという活動の全体像を把握します。また、実際にそれぞれの分野で行われている授業を体験することで、自分の関心や適性にかなった分野を選択できるようにします。	心理学研究A・B  撮影実験などを通じて、心理を揺さぶる動画や色彩の共同研究を行い、新たな学習方法を試みる。 美術史研究A・B  美術館見学などを通じて、アートとデザインの現在、未来を問う共同研究を行い、新たな学習方法を試みる。 メディア文化研究A・B  映画や小説の読解などを通じて、効果的なメディア表現の共同研究を行い、新たな学習方法を試みる。 ライティング・スタイル研究A・B  事実と意見・感想の区別、効果的な型の活用などを通じて、自分の考えを組み立てて広く伝えるための文章の書き方を習得する。 カルチャー英語研究A・B  新聞や雑誌の読解などを通じて、リサーチやコミュニケーションに活かせる英語能力を習得する。 構成A  表現の幅を広げるさまざまな基礎的な実習を行う。簡単な立体制作、メタモルフォーゼ、アニメーションの原理と応用など、自由な発想で作品を制作する。 構成B  表現の幅を広げるさまざまな基礎的な実習を行う。ポップアップカードや連続模様、立方体万華鏡など、自由な発想で作品を制作する。 構成[版表現]  さまざまなデザインワークの可能性を豊かに広げ、また制作への発想のきっかけとなる方法として、代表的な凹版凸版平版(ドレイポイント、木版、シルクスクリーン、エンボス等)の版表現を体験する。 デッサンA デザインの基礎となる観察力、造形力を養うためのデッサン実習。必修科目「基礎造形(デッサン)」の前期学習内容に基づきつつ、学生の目的や能力に合わせて指導を行う。 デッサンB デザインの基礎となる観察力、造形力を養うためのデッサン実習。必修科目「基礎造形(デッサン)」の後期学習内容に基づきつつ、学生の目的や能力に合わせて指導を行う。 彫塑 平面ではなく、立体(粘土)で人体を表現することから、より深くその構造を把握する。

自由選択科目

関連分野に対する知識を更に増やす、あるいは弱点を強化するなど、学生の「もっと広く深く学びたい」という希望に応える選択科目群です。多岐にわたる科目から自分に合った授業を受講でき、学年や専攻を越えた学生同士の交流も深まります。

1〜3年選択	カースタイリングデザインA  自動車デザイナーを目指すためのスキルと知識の習得を目的とし、コンセプト立案とスケッチを学ぶ。 カースタイリングデザインB  手描きスケッチから3DCADによるモデリングを行い、自動車デザインのスキルアップを目指す。 ウェアラブル  身体を被い、着ることや身につけることを目的に、ファッションを広く大きくとらえて、個々の発想やイメージを活かして表現する基礎を学び作品制作する。 コンピュータ演習 コンピュータワークショップの内容をベースに、さらに実践を通してIllustratorやPhotoshopを確実に身につけたい人を対象とする。同時にワンランク上のスキルを身につけたい人にも、応用課題で対応する。
2〜3年選択	アパレルデザインプロジェクト   学生と協賛企業とで構成する産学連携プロジェクト。アパレル会社と同様の商品作りを体験する。 レタリング  和文や欧文の基本書体から、独創的でモダンなタイポグラフィまで幅広く学習する。また特別教師による「カリグラフィ」や「江戸文字」のワークショップを通して、手書き文字の面白さを体験する。最終課題としてオリジナルのタイプフェイス(フォント)を制作する。 ウェブマーケティング&デザイン[基礎]   これからの時代はデザイナーにとって、企業のメッセージ戦略やブランディングについて提案できる総合的なデザイン力が求められる。Webをはじめさまざまな媒体を有効に連携するデザインの可能性を探っていく。
1年選択	ファッション概論  ファッションで考える「個人と社会」ファッションはどのように個人と社会をつなぎ、大きな産業になっていったのかを歴史からひもとく。転換期にあるファッション産業を広い視野で考える。 立体を考える・表現する  三次元の物体や空間を、スケッチや製図などの二次元で考察するための基礎的表現力を養い、後半は具体的な作品制作を行う。
3年選択	印刷実習  印刷方式の中の孔版印刷・平版印刷をシルクスクリーンとリトグラフで体験する。作画から版制作、刷りまでのプロセスを体験することで、印刷原理や印刷特性を理解し自分の表現の幅を広げる。

2年次 ビジュアルデザイン専攻 [専門課程]

ビジュアルデザインについて、幅広い知識と技術を身につけます。絵柄や文字などのさまざまな要素を駆使して、伝えたいメッセージや情報を、いかに効果的にわかりやすく、美しく、興味深いデザインに落とし込めるかを学びます。また社会のいろいろな動向にも反応できる感性を磨くことも重要です。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。	文化論 日本の社会において歴史を通じて培われてきたデザイン文化や、それを支えてきた風土や身体のある方を学ぶ。 メディア論 いまこころは異なる地域・時期での使い方や、デザインやアートの実験的な利用を視野に入れて、創造的なメディア利用のかたちを探る。 人類学 個別の地域を超えて複雑に影響し合う、地球規模の文明システムの現在と、今後あるべきデザインを学ぶ。 認知科学 私たちの身体のある方や、認知や感覚のメカニズムを解き明かす工学的な視点を学び、デザインへの応用を探る。
英会話	将来のデザイン活動に役立つ、英会話能力を身につけます。	英会話II 将来のデザイン活動に役立つ英会話能力を身につけ、同時に発想を豊かにする言語への意識を高める。
日本語会話	将来のデザイン活動に役立つ、日本語会話能力を身につけます。 ※履修は留学生に限りません。	日本語会話II 学校生活や就職活動に役立つ日本語能力を身につけ、日本語によるコミュニケーションへの理解を深める。
専門講義	ビジュアルデザインに関する専門知識・技術について講義形式で学びます。技術的な部分だけでなく、柔軟な発想や広い視野のきっかけにもなり、実技科目においてイメージや情報の定着にも役立つ役割を持っています。	印刷・DTP概論 紙や印刷の基本的知識、印刷入稿に必要なPCによるDTPの概要についても学ぶ。デジタル時代における紙媒体のあり方も重要。 画像概論 撮影の現場や画像全般の基礎知識を学ぶと共に、映像の歴史や事例を通して現在身近になった映像についても再認識する。
デザイン	1年生で身につけた基礎的な造形力や観察力をベースに、いよいよ具体的・実践的なグラフィックデザインの実技科目を学びます。広いカテゴリーの中から、厳選された最低限必要な科目を通して、デザインの基礎から応用へと向かって自分を成長させていきます。	ビジュアルデザインIIA ① 身近なところから発想した世界観やイメージをもとに、他者にもアピールできるデザインへと落とし込んでいく。シンボルマークやさまざまなデザインツールを通して、統一感のあるビジュアル・メッセージの伝え方を学ぶ。 ビジュアルデザインIIB ① 自分で想定したテーマについてリサーチし、オリジナルなデザインに定着させる。モノ・コトの伝えるべき本質をシンプルで力強いビジュアルに置き換え、見る人が共感できる魅力的な表現を探る。 タイポグラフィ(年間科目) ① 具体的テーマに基づいて、文字をメインにイラスト・写真・図版等の要素を自由に織り込み、魅力的な雑誌、書籍などを製作し、編集デザイン(ページもの)を学ぶ。 フォトグラフ(年間科目) ① 写真をコミュニケーションの有力な手段としてとらえ、ものの方や考え方に重点をおき、表現手段として写真の可能性を探る。 パッケージング ① モノを包むとは何かを考え、立体構造、色彩効果、表面デザインなどの基礎を学習する。また具体的な商品パッケージについて実際にタミー製作など段階的に学ぶ。 Webデザイン ① Webデザインをする上で、独特のデザイン的な考え方や手順について学習する。同時にWebを制作するための基本的な知識や、標準ソフトの基礎について学ぶ。 プレゼンテーション ① 自分自身や作品のアイデアをプレゼンテーションするための方法を体験を通して学ぶ。またポートフォリオのベースを制作し始め、3年生の就職活動に備えて準備する。

3年次 ビジュアルデザイン専攻 [専門課程]

少人数のゼミナールに分かれて卒業制作を進めます。2年次までのさまざまな授業を通して学んできた中から、自分にとってより興味のあるテーマを設定し、深く検証しながら魅力ある作品へと高め、卒業生作品展での発表を目標とします。また、クラス単位での授業も並行して、一段階上の企画力、発想力、表現力を目指します。

	前期	後期														
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。	デザインの視点A ① 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。 デザインの視点B ① 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。														
専門講義	第一線で活躍するデザイナーや、異なる分野で活躍しているスペシャリストを講師として招聘して、話を聴きます。	制作の現場 第一線で活躍するデザイナーや、クリエーターを毎回講師として招聘し、制作現場の話やエピソードなどを聴く。実際の現場を知ることにより、見聞を広め、自分の進路についても参考となる。														
デザイン	卒業制作を中心に進めながら、並行してこれらクラス単位での授業を通して、卒業制作への良い刺激となったり、実際の仕事でも必要な広く柔軟な視点を育てていきます。	ビジュアルデザインIII ① ブランド・イメージの企画立案を通して、システムとしての統一感あるビジュアル表現の構築を学ぶ。ロゴ・マークをはじめ、複数の実践的なアイテムを実際に制作していく。 チュートリアル ① 教員との個別相談の時間を設け自分の将来へ向けた相談を行う。また、就職活動に必要な完成度の高いポートフォリオの制作を目指す。														
卒業制作	*7つのゼミナールの中から1つを選択します。各ゼミナールは、定員制によるクラス編成のため、希望者の多い場合は、成績や出欠席をもとに人数を調整します。少人数制のクラス編成のため、教員との密接な指導を受けながら、デザインの調査、発案、制作を自主的に進めます。3年間の集大成として、長期プロジェクトに挑戦します。	卒業制作 ① <table border="0"> <tr> <td>浅葉克己ゼミ</td> <td>グラフィックデザイナー (アートディレクター)</td> </tr> <tr> <td>伊藤透ゼミ</td> <td>(株) エスキース代表(パッケージデザイナー)</td> </tr> <tr> <td>工藤強勝ゼミ</td> <td>桑沢デザイン研究所 所長 デザイン実験室 主催(グラフィックデザイナー)</td> </tr> <tr> <td>白根ゆたんぼゼミ</td> <td>イラストレーター、アートディレクター</td> </tr> <tr> <td>天宅正ゼミ</td> <td>グラフィックデザイナー、アートディレクター</td> </tr> <tr> <td>羽金知美ゼミ</td> <td>写真家</td> </tr> <tr> <td>森井ユカゼミ</td> <td>(有)ユカデザイン代表(立体造形家、雑貨コレクター)</td> </tr> </table>	浅葉克己ゼミ	グラフィックデザイナー (アートディレクター)	伊藤透ゼミ	(株) エスキース代表(パッケージデザイナー)	工藤強勝ゼミ	桑沢デザイン研究所 所長 デザイン実験室 主催(グラフィックデザイナー)	白根ゆたんぼゼミ	イラストレーター、アートディレクター	天宅正ゼミ	グラフィックデザイナー、アートディレクター	羽金知美ゼミ	写真家	森井ユカゼミ	(有)ユカデザイン代表(立体造形家、雑貨コレクター)
浅葉克己ゼミ	グラフィックデザイナー (アートディレクター)															
伊藤透ゼミ	(株) エスキース代表(パッケージデザイナー)															
工藤強勝ゼミ	桑沢デザイン研究所 所長 デザイン実験室 主催(グラフィックデザイナー)															
白根ゆたんぼゼミ	イラストレーター、アートディレクター															
天宅正ゼミ	グラフィックデザイナー、アートディレクター															
羽金知美ゼミ	写真家															
森井ユカゼミ	(有)ユカデザイン代表(立体造形家、雑貨コレクター)															
その他		校外見学・校外実習(年間) 通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。美術館やイベント等を見学し、そのレポートを提出する「校外見学」および、デザイン関連の公募・実務などへ実際に参加し、そのレポートを提出する「校外実習」がある。														

2年次 プロダクトデザイン専攻 [専門課程]

製図やスケッチ、モデリングなどの表現技術とともに、発想力や提案力を養います。後期の課題では、ドライバーなど具体的なテーマのなかで、デザインの一連の過程を体験します。デザインの検討は平面で行うため、二次元と三次元の垣根を乗り越える能力を培います。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。	文化論 日本の社会において歴史を通じて培われてきたデザイン文化や、それを支えてきた風土や身体のある方を学ぶ。 メディア論 いまこころは異なる地域・時期での使い方や、デザインやアートの実験的な利用を視野に入れて、創造的なメディア利用のかたちを探る。 人類学 個別の地域を超えて複雑に影響し合う、地球規模の文明システムの現在と、今後あるべきデザインを学ぶ。 認知科学 私たちの身体のある方や、認知や感覚のメカニズムを解き明かす工学的な視点を学び、デザインへの応用を探る。
英会話	将来のデザイン活動に役立つ、英会話能力を身につけます。	英会話II 将来のデザイン活動に役立つ英会話能力を身につけ、同時に発想を豊かにする言語への意識を高める。
日本語会話	将来のデザイン活動に役立つ、日本語会話能力を身につけます。 ※履修は留学生に限ります。	日本語会話II 学校生活や就職活動に役立つ日本語能力を身につけ、日本語によるコミュニケーションへの理解を深める。
専門講義	人間と道具の関わりについて考え、プロダクトデザインの社会的責任と可能性を正しく理解します。	プロダクトデザイン論IIA   コンセプトやアイデアを重視した説得力のある企画を立案し、コンパクトなプレゼンテーションを繰り返すことで、デザイナーに必要な行動力のともなった解決力を身につけ、プレゼンテーション能力も養う。 プロダクトデザイン論IIB  道具、人間、生活、社会、文化、技術、経済のそれぞれの関係を、プロダクトデザインの観点から考える。また、材料と加工方法を、設計、製造、使用のそれぞれの場面を通して理解する。
技術	プロダクトデザインを進めるうえで必要な、発想手段、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。	表現技術IIA[製図]  「製図」の意味とルールを把握し、デザインを検討、確認、伝達する表現技術を習得する。 表現技術IIB[スケッチ] マーカー、チョークなどの画材を使い、デザイン検討、デザイン伝達に有効なスケッチ技術を習得する。 表現技術IIC[モデリング]  クレイモデル、モックアップモデルを通して、面と稜線を理解し、造形力を養う。
デザイン	道具の目的や用途など、プロダクトデザインのさまざまな問題を理解し、その解決策としてのデザインを具体的な形で提案できる能力を、一連の作業を通して学びます。	プロダクトデザインIIA[テーパーカッター]   使用目的と使用場面を理解し、デザイン上の制約、構造、素材、加工方法を考えながらデザインする。 プロダクトデザインIIB[ポートフォリオ]  学生各自が1年次に制作した作品を見つめ直し、就職用のポートフォリオを作り出す中で、自分とは何かというセルフイメージの構築と自分はどうなりたいたのかという未来への夢を確認する。 プロダクトデザインIIC[インターフェース]   プロダクトの造形、ボタンやスイッチの配置による操作性、動作や反応が与える印象までを含むマンマシンインターフェースデザインを通して、使いやすく美しい、魅力的なデザインを完成する。 プロダクトデザインIID[ドライバー]  具体的な要件と制約を設けた製品開発シミュレーションを通して、精度の高いデザインを学ぶ。 プロダクトデザインIIE[生活用品]   素材の特徴を活かし、生活空間やライフスタイルと調和する生活用品のデザインに取り組む。

3年次 プロダクトデザイン専攻 [専門課程]

デザイナーとしての視野を広げる授業や、発想力を鍛える課題が増えます。担当講師がデザイン指導を行い、専任教員が全体の進行をサポートします。自らの関心に沿ったテーマで卒業制作に向き合い、そのプロセスを通じた時間が社会に出る前の集大成となります。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。	デザインの視点A  情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。 デザインの視点B   情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。
専門講義	人間と道具の関わりについて考え、プロダクトデザインの社会的責任と可能性を正しく理解します。	プロダクトデザイン論III  古代の生活技術の体験を通して、環境、生活、道具、技術、知恵について考察し、道具の可能性を探究する。
技術	プロダクトデザインを進めるうえで必要な、発想手段、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。	デザイン分析   具体的な製品・サービスの分析・考察を行って実践的なリサーチ力を養い、提案に反映させるデザインフィードバックを学ぶ。 人間生活工学   科学的にヒトを測定することでデザインを検証し、その結果を新しい提案に還元していく方法を学ぶ。
デザイン	道具の目的や用途など、プロダクトデザインのさまざまな問題を理解し、その解決策としてのデザインを具体的な形で提案できる能力を、一連の作業を通して学びます。	プロダクトデザインIII[自由テーマ]   「プランニング」伝達するデザイン」と「コンセプトメイキング」上質なデザイン」に主軸をおいた二つのデザイン演習を通して、デザインにおける着眼力とそれを具現化する力を養う。
卒業制作	少人数によるクラス編成となり、教員の指導を受けながら、デザインの調査、発案、制作を自ら進めます。3年間の学習の集大成として、長期プロジェクトを展開します。 *2ゼミから1つを選択	卒業制作   白木幸一郎ゼミ 株式会社ロノフデザイン代表取締役 (コンセプトデザイナー) テーマ 自らの関心にしがたってテーマを設定する 金山元太ゼミ genta design.co.ltd代表 (プロダクトデザイナー) テーマ 自らの関心にしがたってテーマを設定する
その他		校外見学・校外実習(年間) 通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。美術館やイベント等を見学し、そのレポート提出をする「校外見学」および、デザイン関連の公募・実務などへ実際に参加し、そのレポート提出をする「校外実習」がある。

2年次 スペースデザイン専攻 [専門課程]

前期は、製図や講義の授業を通して、スペースデザインの基礎力を身に付けます。設計課題では、小規模の空間設計を通して、基礎的な空間デザインを学びます。後期は、社会や都市の問題と関係する課題が増え、より深く“考える”ことが要求されます。また、CADやモデルといった技術を向上する授業も始まります。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。	文化論 日本の社会において歴史を通じて培われてきたデザイン文化や、それを支えてきた風土や身体のある方を学ぶ。 メディア論 いまこころは異なる地域・時期での使い方や、デザインやアートの実験的な利用を視野に入れて、創造的なメディア利用のかたちを探る。 人類学 個別の地域を超えて複雑に影響し合う、地球規模の文明システムの現在と、今後あるべきデザインを学ぶ。 認知科学 私たちの身体のある方や、認知や感覚のメカニズムを解き明かす工学的な視点を学び、デザインへの応用を探る。
英会話	将来のデザイン活動に役立つ、英会話能力を身につけます。	英会話II 将来のデザイン活動に役立つ英会話能力を身につけ、同時に発想を豊かにする言語への意識を高める。
日本語会話	将来のデザイン活動に役立つ、日本語会話能力を身につけます。 ※履修は留学生に限ります。	日本語会話II 学校生活や就職活動に役立つ日本語能力を身につけ、日本語によるコミュニケーションへの理解を深める。
専門講義	デザインと技術、社会、文化の関係の歴史的な変遷を概観しつつ、モノ、空間、建築、都市、環境の関係性をめぐるさまざまなデザインを学びます。	インテリアデザイン概論 ㊦ 近代以降、特に戦後から現代における日本のインテリアデザインの歴史を学び、インテリアの基礎知識を学ぶ。 建築・都市概論 ㊦ ㊧ 近現代までの世界の代表的な建築や都市計画などを学びながら、都市と空間デザインの歴史的関係を学ぶ。 エレメントデザイン概論 ㊦ 近代以降の世界の代表的なエレメントデザイン(家具や照明など)の歴史を学ぶとともに、家具の基本を学ぶ。 現代建築論 ㊦ 現代建築の歴史を学びながら、新しい建築のあり方や現代社会と建築デザインとの関係を学ぶ。
技術	デザインプロセスを構成する個々の技術を、その意義や活用方法を認識しながら、具体的な作業を通して身につけます。	モデル ㊦ 様々な素材の特性を活かした模型制作を通して、材料と構造力学の関係を感覚的に学び、設計課題に応用する。 インテリアCADII ㊦ 2D CADの基礎を学びながら、エレメント、そしてインテリア・建築デザインをCADでどのように表現するかを学ぶ。
デザイン	空間を構成するエレメント、エレメントにより形づくられるインテリア、そして住環境の3つを主軸とし、感性、技術、理論を総動員して一連のデザインプロセスに取り組みます。リサーチから発想、構想、制作、プレゼンテーションまで、一つひとつの過程を大切にしながら、主体的、計画的にデザインを展開する能力を身につけます。	エレメントデザインIIA ㊦ ㊧ 空間における複数のエレメントを実制作することを通して、エレメント間に発生する「モノと空間」の関係を学ぶ。 インテリアデザインIIA ㊦ 小さな空間デザインを通して、インテリアデザインの基本とそのプレゼンテーションを身につける。 住環境デザインIIA ㊦ 歴史上の住宅デザインを学びながら、住空間における行為・行動と空間との関係を考察し、住宅設計の基本を学ぶ。 エレメントデザインIIB ㊦ いわゆる家具のあり方を再考察することを通し、新たなエレメントデザインの可能性を設計課題を通して学ぶ。 インテリアデザインIIB ㊦ 日常/非日常空間における人間の精神や身体を分析し、新たなインテリアデザインの可能性を設計課題を通して学ぶ。 住環境デザインIIB ㊦ 都市と住環境の関係を分析し、戦後日本の住宅建築史の研究を通して、新たな住宅のあり方を追求する。

3年次 スペースデザイン専攻 [専門課程]

設計課題では、より条件が複雑化し、規模も大きくなります。と同時に、デザインの本質を改めて見直す課題が増えます。誰のための、何のためのデザインか。さまざまな関係性を整理し、社会的な意味を掘り下げながら、スペースデザインの可能性を追究します。またCADの授業では、三次元CGで表現する力をつけます。

	前期	後期
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。	デザインの視点A ㊦ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。 デザインの視点B ㊦ ㊧ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。
専門講義	デザインと技術、社会、文化の関係の歴史的な変遷を概観しつつ、モノ、空間、建築、都市、環境の関係性をめぐるさまざまなデザインを学びます。	設備計画論 照明からパブリックアートまで、実際の設計のなかで設備がどのように使われているのか、実例を通して学ぶ。 スペースメディア論III スペースデザインとメディア(表現媒体)との関わりを歴史的な事例を通して、理論的に学ぶ。 スペースデザイン特論 スペースデザイン分野に関わる様々な講師を毎回招聘し、デザインにおける幅広い視点を学ぶ。
技術	デザインプロセスを構成する個々の技術を、その意義や活用方法を認識しながら、具体的な作業を通して身につけます。	インテリアCADIII ㊦ 3D CGの制作工程を学びながら、クライアントを意識したプレゼンテーションのあり方を習得する。
デザイン	人間・社会・自然とデザインの間を学び、スペースデザインの主要テーマである、モノからコトへのデザインに焦点をあてます。デザインの日常性、非日常性とは何かを深く考え、「今日的デザイン」が目指す方向性を模索します。	エレメントデザインIIIA ㊦ 人間とモノとの関係を再考することで、機能性や利便性を越えたエレメントを設計課題を通して学ぶ。 インテリアデザインIIIA ㊦ 最新の商業空間を調査・分析することを通して、新しいインテリアデザインを設計課題を通して学ぶ。 住環境デザインIIIA ㊦ 集合住宅の設計を通して、現代都市における住環境の新しいあり方を設計課題を通して学ぶ。
卒業制作	少人数によるクラス編成となり、教員の指導を受けながら、デザインの調査、発案、制作を自ら進めます。3年間の学習の集大成として、長期プロジェクトを展開します。 *2ゼミから1つを選択	卒業制作 ㊦ KEIKO+MANABUゼミ 沢瀬学、内山敬子/KEIKO+MANABU主宰(インテリアデザイナー)「空間デザイン」 藤森泰司ゼミ 藤森泰司アトリエ代表(家具デザイナー)「エレメントデザイン」
その他		校外見学・校外実習(年間) 通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。デザインに関する展覧会やイベント等を見学し、そのレポート提出をする「校外見学」と、デザイン関連の公募・実務などへ参加し、そのレポート提出をする「校外実習」がある。

2年次 ファッションデザイン専攻 [専門課程]

自由に発想を広げ、自分なりのイメージを形づくる訓練を行います。基礎を固めたうえで個性を発揮するための知識と技術を学習します。服の種類からアイテムの構造、素材、平面作図やモデリングの基礎、縫製の技術などを徹底して身につけます。

	前期	後期	
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。	<p>文化論 日本の社会において歴史を通じて培われてきたデザイン文化や、それを支えてきた風土や身体のあり方を学ぶ。</p> <p>メディア論 いまこころは異なる地域・時期での使い方や、デザインやアートの実験的な利用を視野に入れて、創造的なメディア利用のかたちを探る。</p>	<p>人類学 個別の地域を超えて複雑に影響し合う、地球規模の文明システムの現在と、今後あるべきデザインを学ぶ。</p> <p>認知科学 私たちの身体のあり方や、認知や感覚のメカニズムを解き明かす工学的な視点を学び、デザインへの応用を探る。</p>
英会話	将来のデザイン活動に役立つ、英会話能力を身につけます。	<p>英会話II 将来のデザイン活動に役立つ英会話能力を身につけ、同時に発想を豊かにする言語への意識を高める。</p>	
日本語会話	将来のデザイン活動に役立つ、日本語会話能力を身につけます。 ※履修は留学生に限ります。	<p>日本語会話II 学校生活や就職活動に役立つ日本語能力を身につけ、日本語によるコミュニケーションへの理解を深める。</p>	
専門講義	ファッションの基礎となる歴史、色彩、材料、ファッション産業などについて学ぶと共に、ファッションに対する客観的な見方、考え方を身につけます。	<p>服飾美学 衣服の起源から現代に至るまでの服装の変遷を学ぶ、ファッションの素養を高め、さらに素材の歴史や特徴も学ぶ。</p> <p>色彩・材料 色の理解を深め、服飾配色の上達を目指す。素材に触れながら、さまざまな材料の特性を理解する。</p> <p>文明論 現代思想の最前線で問題となっている議論を多角的に展望し、現代ファッションを分析するための基礎知識を学ぶ。</p> <p>ファッションビジネス ファッション産業の仕組み、仕事の内容、これからのファッション産業について考察する。</p>	
デザイン	社会・環境とデザインの関係性を学び、基本的服種に対する理解を高めると共に、個々の発想、表現、クリエーション能力を引き出します。また、ファッションデザインを具現化するために必要な立体把握や技術など、理論に裏づけされた、総合的なデザイン表現力を養います。	<p>ファッションデザインII [ベーシック] ⑰ 生活環境に添った衣服の形態を体系づけ、基礎アイテムの特徴を学び、総合的に考察する能力と表現力を養う。</p> <p>ファッションデザインII [クリエーション] ⑰ さまざまな発想練習を通してデザインの創造力を高め、表現力とコミュニケーション能力を養うとともに個性を引き出す。</p> <p>ファッションドローイング 人体の動き、骨格、筋肉を知り、クロッキーの実習を通して、装着する衣服との関係をとらえる。彩色技法や素材の表現方法を習得し、デザイン画の表現力を養う。</p> <p>テキスタイル ⑰ プリントパターン、シルクスクリーン、機織、編等の実習を通して、テキスタイルデザインの基礎を習得する。</p> <p>モデリングIIA ⑰ 立体裁断の基礎を学び、平面と立体の関係性を把握し、量感やバランス感覚を高める。</p> <p>モデリングIIC ⑰ ジャケット、ワンピースなどのモデリングを通して、立体構造の理論やテラードの特徴を理解する。</p> <p>モデリングIIB 平面作図の基礎を学び、平面と立体の関係性を把握し、パターンの理解や構造線バランス感覚を養う。</p> <p>トータルメイキング ⑰ 前期に学んだ平面作図や立体裁断技法を応用し、ジャケットなどの実物制作を通して、総合的な表現力を養う。</p> <p>テクニク ⑰ 衣服制作上の基本的な縫製技術を習得し、自らのデザインの表現力を高め、スカート・ブラウス・シャツ・パンツを制作する。</p>	

3年次 ファッションデザイン専攻 [専門課程]

自分自身の世界観を築き上げ、卒業制作へと向かいます。自分のブランドを立ち上げ、商品を企画立案し、製品化に至る流れを実習し、展示会までのプロセスを学びます。ゼミでは「着る」という普遍性をあらゆる面から考え、デザインを展開します。

	前期	後期	
共通理論	デザインという営み、およびそれと深い関わりをもつ思想、社会、文化、歴史など、デザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。	<p>デザインの視点A ⑰ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。</p> <p>デザインの視点B ⑰ 情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能性やユニバーサル社会の実現など、さまざまな視点や問題意識からの取り組みを学び、社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。</p>	<p>デザイン法規/デザイン・リテラシー 知的財産権の保護や活用、生産・創造過程におけるコミュニケーションなど、デザイン活動に欠かせない契約・調査・伝達などについての知識や能力を身につける。</p> <p>デザインの課題 伝統からの解放と再活用、自由と平等の両立、新しさの追求と美しさの模索など、近代以降の社会でデザインが求められてきた役割や機能、デザイナーが長らく直面してきた根本問題について学ぶ。</p>
専門講義	ファッション産業についての理解を深めるために、ブランド設立や企画、歴史などについて学ぶと共に、ファッションに対する客観的な見方、考え方を身につけます。	<p>ファッション各論 ファッションの動向について、客観的な見方や考え方を学び、先見性のある視野を獲得する。</p> <p>商品企画論 ⑰ ファッション市場の調査、トレンド、ファッション方向などの分析から、マイブランドの商品を企画・立案する。</p> <p>現代ファッション史 服装の変遷と共に、社会、思想、美意識がファッションにどのように影響し、また表現されてきたかを、豊富な資料を用いて学ぶ。</p> <p>ファッションコミュニケーション論 ⑰ ファッション産業における専門知識を学ぶ。現状のアパレル業界の実態を把握し、これからのファッション産業について考察する。</p>	
デザイン	社会・環境とデザインの関係性を学び、商品企画力や、プレゼンテーション能力を高めるとともに、個々の発想、表現、クリエーション能力を引き出します。また、ファッションデザインを具現化するために必要な立体把握や技術など、理論に裏づけされた、総合的なデザイン表現力を養います。	<p>ファッションデザインIII ⑰ ファッションの時代性、社会生活の方向、モードの本質などを把握し、企画力、造形力を高める。</p> <p>商品企画 ⑰ マイブランドの商品を企画立案し、工業パターン、仕様書を作成後、縫製工場へ委託して製品化するという、アパレルの仕事の流れを体験する。</p> <p>トータルプレゼンテーション ⑰ 企画立案し、作品発表に際して、資料や企画書のまとめ方や、発表力など総合的なプレゼンテーション能力を高める。</p> <p>立体裁断 ⑰ 立体裁断の技術を訓練し、シルエットやフォルムの表現力を身につける。</p> <p>アパレルパターンメイキングCAD(選択) アパレル産業で活用されているコンピュータ支援システムなどを学ぶ。</p> <p>リビングテキスタイル(選択) ⑰ 生活環境の中のさまざまなテキスタイルデザインについて考察し、素材や機能などデザイン表現の幅を広げる。</p>	
卒業制作	少人数によるクラス編成となり、教員の指導を受けながら、デザインの調査、発案、制作を自ら進めます。3年間の学習の集大成として、長期プロジェクトを展開します。 *2ゼミから1つを選択	<p>卒業制作 ⑰ 藤田恭一ゼミ ギルドエフ代表(ファッションデザイナー、ディレクター) テーマ 「創・纏・ファンタジー」 眞田岳彦ゼミ 眞田造形研究所代表(衣服造形家) テーマ 「テキスタイル・衣服をゼロから手で表現」</p>	
その他		<p>校外見学・校外実習(年間) 通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。美術館やイベント等を見学し、そのレポート提出をする「校外見学」および、デザイン関連の公募・実務などへ実際に参加し、そのレポート提出をする「校外実習」がある。</p>	

夜間部 (2年制) 専攻デザイン科(1年次)
デザイン専攻科(2年次)

2年間の学習の流れ



入学試験時にVD、PD、SD、FDのいずれかの専攻を選択します。

昼間部を凝縮した2年間のカリキュラムでは、「講義」「基礎・技術」「デザイン」の3つの科目が柱です。1年次から「基礎」と「専門の知識や技術」を並行して学んでいくことが特徴です。カリキュラムは専門性の高い内容ですが、基礎に近い内容からより専門的な内容へと段階を踏み、知識と技術を着実に学ぶことができます。ものの構造や素材の知識、「デザインとは何か」の考察、さらに実習を通して具体的なテーマを見つけ出し、新たな創造へと導いていきます。

◎成績評価の基準

- 授業科目ごとに、試験、レポート、提出作品、そのプロセス・プレゼンテーション、出席、および授業・グループワークへの参加姿勢などを総合的に評価していきます。
- 出席が3分の2に満たない場合は、原則としてその科目は未履修となります。
- 秀(100～90点) 優(89～80点) 良(79～70点) 可(69～60点) 不可(59点以下)の5段階とし、「不可」を未修了とします。

◎学年制度

- 全ての教育課程において、必修科目に未履修・未修了科目がある場合は進級や卒業をすることができません。
- 科・専攻の変更は、原則として認められません。

VD ビジュアルデザイン専攻/コース

人と人、人と社会を視覚情報をもとにつなぐコミュニケーションをビジュアルデザイン(グラフィックデザイン)とよびます。どのような環境で、どのようなデザインで情報を伝えることがよりわかりやすく興味を持って見る人に訴えられるか、そのための知識や技術を実際の演習を通して学んでいきます。

将来の進路

グラフィックデザイン
広告デザイン
ブランディング
書籍・雑誌デザイン
パッケージデザイン
Webデザイン
UI/UXデザイン
イラストレーター
フォトグラファー、写真家
キャラクターデザイン
ゲームデザイン

PD プロダクトデザイン専攻/コース

身の回りにある大小さまざまな工業製品。触る、持つ、使う…。人の行為と道具の機能との関係を考え、モノのデザインを構想できる力を身につけます。スケッチや製図・モデリングを通して具現化する技術を徹底して鍛え、就職を意識しながら研究を進めます。

将来の進路

生活用品デザイン
電機・通信機器デザイン
玩具・遊具デザイン
文具デザイン
輸送機器デザイン
カースタイリングデザイン
ストリートファニチャーデザイン
オフィスファニチャーデザイン

SD スペースデザイン専攻/コース

人とモノと空間の関わりを学びながら、人間にとって豊かで美しい空間とは何かを考えます。空間の構成要素をデザインする「エレメント」、非日常的時間をデザインする「インテリア」、そして日常的時間をデザインする「住環境」の3つの視点から空間のあり方を探求します。

将来の進路

家具デザイン
ディスプレイ空間デザイン
舞台セットデザイン
ステージデザイン
照明デザイン
展示スペースデザイン
イベントデザイン
商業インテリアデザイン
オフィスインテリアデザイン
住宅デザイン
建築デザイン
ランドスケープデザイン
パブリックスペースデザイン

FD ファッションデザイン専攻/コース

時代の空気を映し出す華やかなファッションの世界。ただ単に衣服をデザインするのではなく、人の身体や機能、形の発想、マテリアル、社会での役割など幅広い視野を持ちながら学んでいきます。

将来の進路

ファッションデザイン
アパレルデザイン
コスチュームデザイン
テキスタイルデザイン
モデリスト
パタンナー
マーチャンダイザー
スタイリスト
VMDプレス
バイヤー
クリエイティブディレクター
イベントクリエイター

◎グループワーク・プレゼンテーションについて

デザイナーには、クライアントやチームと共同で仕事をするためのコミュニケーション能力が求められます。そのため授業では、グループワークやプレゼンテーションが行われています。グループワークのある科目にはG、プレゼンテーションのある科目にはPの記号を記載しています。

1年次 ビジュアルデザイン専攻

タイポグラフィ、印刷や写真の知識や技術、コンピュータによる表現方法を学んでいきます。並行してデザインの基礎を鍛える「構成」の授業をほかの専攻よりも多く受講します。ものづくりの本質を考えるこの授業は〈桑沢〉独自のカリキュラムです。

前期

後期

講義・他

前期はデザインが歩んできた歴史を、後期は印刷技術関連の基礎知識および、コンピュータの基礎技術を学びます。

近代デザイン史

近代社会におけるデザインの歴史を振り返り、デザインが社会や文化にどのように関わってきたかを学ぶと共に隣接するアートやメディアとの関連性を概観する。

印刷概論・コンピュータ演習[基礎]

デザインの現場に必要な「紙」や「印刷」の基礎知識を学ぶ。また、コンピュータの基本操作、およびDTPについて演習を通して習得する。(Illustrator, Photoshop)

合同講義

専攻デザイン科の1年生の全学生が聴講する講義。4つの専攻分野ごとに講師を招き、分野の垣根を越えて多面的にデザインの広がりに触れる。

コンピュータ演習[応用]

前期に学んだコンピュータ演習[基礎]をベースに、主にページ物(ポートフォリオ含む)の構成やデザインに向けてInDesignの基礎を習得する。

基礎(造形分野)

デザインの基礎となるものの見方や造形的な感覚、技能を、実際の作業を通して習得し、「造形的思考力」を養います。

構成

造形要素である色彩と形体を中心に、平面から立体における造形表現および造形の秩序などを理論と実習により学ぶ。デザイン活動に充分に対応できる基礎能力を養う。

自由選択科目

デッサン(自由選択)

さまざまなモチーフを描写することで、段階的に形の成り立ち・量感・動き・質感・空間などを把握し、表現する力を養う。

デザイン

ビジュアルコミュニケーションの基本である、人間の視覚による認知の仕組みを理解し、概念を視覚化するための、発想力や表現力を養います。

ビジュアルデザインIA

視覚伝達の基礎を学ぶ。人が視覚を認知する仕組みを考え、どのような色彩と形態により、視る人への情報伝達が可能になるかなどを探りながら学ぶ。

ビジュアルデザインIB

視覚情報を象徴化、単純化することにより、さらに具体的・積極的に情報伝達するための方法を学ぶ。シンボルマーク、ダイアグラムなど、視覚情報の言語化・記号化を試みる。

タイポグラフィ

デザインにとって最も重要かつ身近な要素である文字。実験的な課題やレタリングを通して文字の構造や造形的な美しさ、面白さを探り、既存のフォントを使った文字間の調整や名刺などのレイアウトを通して文字組みの基本を学ぶ。

フォトグラフ

身のまわりにあるものや自ら構成した被写体を撮影し、観察力、構成力を養う。また写真撮影の基礎知識、および写真データの調整技術の基礎を習得する。

自由選択科目

イラストレーション(自由選択)

個人的な自己表現手段に留まらず、広く情報伝達としてのイラストレーションの可能性や、さまざまなイラストの魅力への気づきや、ディレクション的な視点を学ぶ。

担当教員による、就職活動の指導

1年生、2年生全員に対しての講義、およびグループ単位でのポートフォリオ相談などを行う。

チュートリアル

2年次 ビジュアルデザインコース

多岐にわたるビジュアルデザイン領域の中から主要な科目について、専門技術や専門知識をより深めながら、デザイン能力を高めていきます。また、企画力やプレゼンテーション能力にも磨きをかけます。さまざまな科目や課題を通して、自身の将来の方向性を検討し、社会に出るための準備を整えます。

前期

後期

講義

前期は夜間部専攻分野共通の講義を聴き、他分野の現状や考え方を知ります。後期はビジュアル分野専攻の専門性の高い講義を聴きます。

現代デザイン論

美的制作と社会との関わり、現代デザインの誕生、事業を生み出すヒント、クリエイションの未来という4つの視点から毎週、テーマにふさわしい制作者や研究者を招聘し、これからのデザインのあり方を共に探る。

制作の現場

講師として招聘された第一線で活躍するデザイナーやクリエイターの先生から制作の現場や、仕事に対する考え方を学ぶ。実際の現場を知ることにより見聞を広め、自分の進路や働くということについて深く考える機会を持つ。

デザイン

ビジュアル分野独特の幅広いデザイン領域の中から代表的なカテゴリについて、専門的なアプローチや具体的な定着の方法を学びます。広い視野と柔軟な発想で、アイデアをどのように表現し伝達するのか学び研究します。

ビジュアルデザインIIA

自分の想定したブランド・イメージを作る。基本となるロゴ・マークを始め、いくつかの具体的なアイテムの制作を通して、全体で統一感をもったビジュアル・アイデンティティの構築について学ぶ。

ビジュアルデザインIIB

想定したテーマに基づいて、リサーチし、オリジナルなデザインへと定着させる。モノ・コトの伝えるべき本質をシンプルで力強いビジュアルに置き換えていく。見る人が共感できる魅力的な表現を探る。

アドバタイジングA

広告制作のための企画、コンセプトおよびコピーや、具体的なビジュアル制作をする。実際のポスター、雑誌、新聞などメディアの特性を考え、伝わる・感じる広告とは何かを学ぶ。

アドバタイジングB

より具体的な広告制作をしていく。さまざまな広告ツールを複合的に組み合わせ、より広い視点から媒体の特性を活かした、広告制作を体験する。

エディトリアルA

タイポグラフィの基本的な知識を踏まえたうえで、雑誌や書籍などの「ページもの」を主にした編集やデザインの基礎を学ぶ。また編集ソフト「InDesign」の基礎について演習を行う。

エディトリアルB

各人の自由なテーマに基づき、文章からイラスト、写真、図版など、エディトリアルデザインに必要な要素を自由に織り込み、より具体的に高度なエディトリアル表現を目指す。

必須選択科目
年間を通して、どちらか1科目を選択(途中での変更は不可)

パッケージデザインA

具体的なテーマに基づき、立体構造、色彩効果、表面処理などパッケージデザインの基礎を学ぶ。

パッケージデザインB

具体的な商品パッケージについての企画、ネーミングからロゴタイプ制作、本体の構造、外装デザイン、素材の知識などを、トータル的に学ぶ。

WebデザインA

Webを制作するためのコンテンツの立て方や、基本ソフトの扱い方を学び、Webデザインの特性や制約の理解を深める。

WebデザインB

実践的なホームページを企画し、デザインに落とし込む。デジタルコンテンツとしての可能性や、周辺メディアとの関連も探る。

1年次 プロダクトデザイン専攻

製図、スケッチ、モデリングの3つの表現技術を習得し、プロダクトデザインの一連の流れを経験していきます。後期実習の[プロダクトデザインA]ではデザイン全体のプロセスを体験し、理解します。そののちはさらに難易度の高い課題に取り組みます。

前期

後期

講義

人間、道具、生活、社会、文化、技術、経済、歴史など、プロダクトデザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。

合同講義

専攻デザイン科の1年生の全学生が聴講する講義。4つの専攻分野ごとに講師を招き、分野の垣根を越えて多面的にデザインの広がりに触れる。

プロダクトデザイン論A

道具、人間、生活、社会、文化、技術、経済のそれぞれの関係を、プロダクトデザインの観点から考える。また、材料と加工方法を、設計、製造、使用のそれぞれの場面を通して理解する。

技術

プロダクトデザインを進めるうえで必要な発想力、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。

表現技術A[製図]

JIS規格に基づいて、デザイン製図の基本的技術を学ぶ。ものの形をわかりやすく表現し、伝えたい情報を正確に伝える表現技術としてのデザイン製図を基本に、CADの概要も学ぶ。

表現技術B[初級スケッチ]

3次元の立体物を2次元のスケッチで表現するために、透視図法を理解する。そして、フリーハンドで的確にものの形を描けるようにトレーニングしていく。表現技術D(上級スケッチ)に進むための基盤をつくる。

表現技術C[モデリング]

クレイモデルやモックアップモデルの制作と検討を通して、曲面と稜線の構成を学ぶ。表現材料に慣れ、形の微妙なニュアンスを提示する方法を習得する。

表現技術D[上級スケッチ]

レンダリングスケッチは、製品提案の意図やデザイン上のポイントを的確かつ特徴的に伝える表現技術。そのテクニックと魅力的な表現手法(ハンズオン・PC)を身につける。

表現技術E[ポートフォリオA]

学生各自が1年次につくった作品を見つめ直し作品集を制作する中で、自分とは何かというセルフイメージの構築と自分はどうなりたいのかという未来への夢を確認する。

デザイン

道具の目的や用途など、プロダクトデザインのさまざまな問題を理解し、その解決策としてのデザインを具体的な形で提案できる能力を一連の作業を通して学びます。

プロダクトデザインA[機能と道具]

テーブカッターをテーマに、使用目的、デザインするうえでの制約、使用場面を正しく理解して、構造、素材、加工方法を考えながら実際にデザインする。モックアップモデルを制作して作品ファイルにまとめる。

プロダクトデザインB[機能と身体]

手で持って使う道具のデザインを通して行為と機能の関係を理解する。検証モデルによる体感を繰り返し、キッチンツールや文房具、工具などのデザインに取り組む。

プロダクトデザインC[機能と使用環境]

ドライヤーをテーマに、モーターやヒーターなどの内部構造は製品の外観形状に影響を及ぼす。前期に習得した製図とスケッチの表現技術を応用し、家電製品の条件や制約を正確に把握し、精度の高いデザインを学ぶ。

チュートリアル

担当教員による専門領域チュートリアル指導

それぞれの科目の補足的指導や個別指導のほか、非常勤教員の専門領域の実務事例を題材とした実践的なチュートリアルを実施。「デザインの現場」を伝えていく。

校外見学・校外実習(年間)

通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。美術館やイベント等を見学し、そのレポート提出をする「校外見学」および、デザイン関連の公募・実務などへ実際に参加し、そのレポート提出をする「校外実習」がある。

2年次 プロダクトデザインコース

「技術習得の授業」から「考える授業」に重心が移り、立案型の課題が増えます。利用者の視点に立ち、道具を使うときの身体動作を確認し、使いやすく美しいデザインを提案していきます。また量産を前提に、上質なデザインのあり方を探求します。

前期

後期

講義

人間、道具、生活、社会、文化、技術、経済、歴史など、プロダクトデザイナーとして活躍するうえで必要な知識を学びます。

プロダクトデザイン論B

古代の生活技術の体験を通して、環境、生活、道具、技術、知恵について考察し、道具の可能性を探求する。

デザインビジネス論

デザインの現場でのコミュニケーション方法や実務を紹介し、現場認識を深め、視野を拡大する。また、多様なユーザーを配慮し、その要望に応えるための知識や手法を学ぶ。

技術

プロダクトデザインを進めるうえで必要な発想力、検討手段、表現手段を具体的な作業を通して習得します。

表現技術F[PCプレゼンテーション]

デザインングツールとしてPCの活用法と技術を習得する。また、表現に適したアプリケーションの効果的な活用技術、およびデザインの伝達方法を学ぶ。

表現技術G[総合プレゼンテーション]

入学時から積み重ねてきた表現技術と演習授業を総括し、実践的なレイアウトデザインプレゼンテーションを学ぶ。

発想ワークショップ

デザイン思考からの発見、発想と創造。そのプロセスをいくつかの手法(=ワークショップ)を通して体験し、コンセプトの構築力を鍛える。ディスカッションやディベートなど、コミュニケーションの重要性を学ぶ。

デザイン

道具の目的や用途など、プロダクトデザインのさまざまな問題を理解し、その解決策としてのデザインを具体的な形で提案できる能力を一連の作業を通して学びます。

プロダクトデザインD[造形演習]

「素材を活かす」をキーワードにアイテムを設定し、量産を前提に、デザイン作業、モデル制作、プレゼンテーションまで、一貫したデザイン作業の中で、上質なデザインのあり方を探求する。

プロダクトデザインF[材料加工法]

課題テーマに適した材料、加工方法、組み立て工程、量産性などを考察し、実践的なデザインを通して提案する手法を学ぶ。

プロダクトデザインE[インターフェース]

人と道具の関係性(ヒューマンセンタードデザイン)に基づいたインターフェースを学ぶ。画面上の操作(GUI)にとどまらず、プロダクトの造形、ボタンやスイッチの配置による操作性、動作や反応が与える印象までを含むマンマシインインターフェースデザインを通して、使いやすく美しい、魅力的なデザインを完成する。

プロダクトデザインG[通信機器]

「通信機器」をテーマに、新しい道具のあり方の考察と提案を、コンセプトモデルの制作を通して探求する。

プロダクトデザインH[自由テーマ]

2年間の学習の集大成として、自らの関心に従ってテーマを決定し、デザインプロジェクトを展開する。

デザイン専攻科

1年次 スペースデザイン専攻

前期はデッサンや製図などの基礎的な技術と、空間デザインの歴史など基礎的な知識を学びます。後期からはデザイン演習において、「モノ—人—空間」の関係の基礎を形づくるエレメントデザインの考え方を中心に、空間デザインの基礎を学びます。

前期

後期

講義

デザインと技術、社会、文化の関係の歴史的な変遷を概観しつつ、環境、都市、建築、空間、モノのデザインをめぐるさまざまな関係性を学びます。

建築・インテリア史 ㊦

近代から現代に至るまでの建築とインテリアデザインの歴史を学び、空間デザインにおける問題を考察、議論できる基礎知識を習得する。

合同講義

専攻デザイン科の1年生の全学生が聴講する講義。4つの専攻分野ごとに講師を招き、分野の垣根を越えて多面的にデザインの広がりに触れる。

基礎

空間を設計するデザイナーとして、イメージを形にするために必要な描く力や立体造形能力を養います。

表現技法 ㊦

デッサン：人やモノを観察することを通して、対象の質感、量感などを的確に表現することや、空間を把握し、表現する能力を養う。

ドローイング：インテリア、建築設計製図の知識、技術取得を通し、空間デザインなどを図面化する基本的な能力を手描き図面を通して身につける。

造形発想 ㊦

ハンスカ：桑沢が伝統的に行なっている基礎訓練で、木の塊から手に馴染む形を延々と削り出すことで形の可能性を探求する。

立体造形：平面と立体の関係性を知る基礎的な演習で、自由に平面構成したものを立体的な空間にするさまざまな可能性を探求する。

CADプレゼンテーション ㊦

Vectorworksを使った2D CADの基礎を学びながら、空間デザインをCADでどのように表現するかを学ぶ。

デザイン

空間を構成する「エレメント」。エレメントにより形づくられる「インテリア」。そして「住環境」という3つを主軸とし、感性、技術、理論を総動員して一連のデザインプロセスに取り組みます。リサーチから発想、構想、制作、プレゼンテーションまで一つひとつの過程を大切にしながら主体的、計画的にデザインを展開し、各人の思考や想いを形にしていきます。

インテリアエレメント ㊦

空間デザインで最も基礎的かつ重要である「スケール」という概念を学ぶために、同じ一枚の平面をさまざまなスケールで捉え、エレメント、そして空間デザインへと展開する一連のプロセスを学ぶ。

住宅エレメント ㊦

住空間におけるモノ(エレメント)のあり方が生活にどのように影響しているかを分析しながら、エレメントの存在を重視した基礎的な住空間のデザインを設計演習を通して学ぶ。

チュートリアル

担当教員による専門領域チュートリアル指導

それぞれの科目の補足的指導や個別指導のほか、非常勤教員の専門領域の実務事例を題材とした実践的なチュートリアルを実施。「デザインの現場」を伝えていく。

校外見学・校外実習(年間)

通常授業以外の必修科目として、学生各自が自主的に行うもの。美術館やイベント等を見学し、そのレポート提出をする「校外見学」および、デザイン関連の公募・実務などへ実際に参加し、そのレポート提出をする「校外実習」がある。

2年次 スペースデザインコース

「モノ—人間—空間」の関係だけでなく、それらと社会との繋がりを考えるテーマが増え、設計条件がより複雑な課題に取り組みます。また空間の機能性だけでなく、空間の意味を考えることも重要となります。講義の授業と共に、より哲学的に空間を思考する能力を学んでいきます。

前期

後期

講義

デザインと技術、社会、文化の関係の歴史的な変遷を概観しつつ、環境、都市、建築、空間、モノのデザインをめぐるさまざまな関係性を学びます。

現代デザイン論

美的制作と社会との関わり、現代デザインの誕生、事業を生み出すヒント、クリエイションの未来という4つの視点から毎週、テーマにふさわしい制作者や研究者を招聘し、これからのデザインのあり方を共に探る。

空間デザイン論

前半は、映画におけるメディア、モノや日常的な音、音響メディアについての考察を行う。後半は、毎週様々なスペースデザイン分野に関わる専門家を招聘し、幅広い視点のレクチャーを行う。

デザイン

人間・社会・自然とデザインの間を学びスペースデザインの主要テーマである「関係性」のデザインに焦点をあてます。デザインの日常性とは何かを深く考え、「今日的デザイン」が目指す方向性を探求します。

エレメントデザインB ㊦

日常空間におけるモノと人と空間との関係を分析し、新しいエレメントデザインの可能性を設計課題を通して学ぶ。

エレメントデザインC ㊦

空間を構成する要素のあり方を再考し、新しいエレメントデザインの可能性を原寸大の実制作を通して学ぶ。

インテリアデザインB ㊦

実在する商空間のリサーチを通して、商空間の新たな可能性を追求した設計演習を行う。

インテリアデザインC ㊦

現代社会における商空間のあり方をさまざまな角度から分析し、商空間の新たな可能性を設計課題を通して学ぶ。

住環境デザインB ㊦

戦後日本の住宅建築史を学びながら、現代都市における住環境のより良いあり方を、設計演習を通して学ぶ。

住環境デザインC ㊦

現代都市における住環境のあり方をさまざまな角度から分析し、住環境の新たな可能性を設計課題を通して学ぶ。

1年次 ファッションデザイン専攻

ファッションデザイン、マーケットトレンド、モデリング、メーカーなど基礎的な知識や技術を習得。同時にファッションブランドの企画力を深めるため、素材への理解、服飾史、発想力、表現力などの基礎を学び、さらにプレゼンテーション資料のつくり方を学びます。

前期

後期

講義

デザインについての基本的な知識や社会、思想、文化、歴史などデザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。

服飾美学A

素材の特徴(植物繊維、動物繊維、再生繊維、合成繊維)などを豊富な生地サンプルから学び、現代のファッションデザインに生かすための知識を培う。

デザイン概論 ①

デザインについての基本的な知識や、デザインの現在をとらえるために効果的な発想力を身につける。そのための方法として新たな概念に触れる。

ファッションマーケティング ①

アパレル業界における商品計画の実態と専門知識を学ぶ。ファッション産業の構造、消費者行動、ファッション情報、トレンド情報の分析、ファッション分類など、これからのファッション産業について考察する。

合同講義

専攻デザイン科の1年生の全学生が聴講する講義。4つの専攻分野ごとに講師を招き、分野の垣根を越えて多面的にデザインの広がりに触れる。

基礎

デザインの基礎となる造形、空間、色彩、材料、フォルムなどについて学ぶと共にファッションに対する客観的な見方、考え方を身につけます。

構成 ①

造形要素である色彩と形体を中心に、平面から立体における造形表現および造形の秩序などを理論と素材体験を踏まえた実習により学ぶ。デザイン活動に充分に対応できる基礎能力を身につける。

デザイン

社会、環境とデザインの関係を選び、基本的服種に対する理解を高めると共に個々の発想、表現、クリエーション能力を引き出します。また、ファッションデザインを具現化するために必要な立体把握や技術など理論に裏づけられた総合的なデザイン表現力を養います。

ファッションデザインIA ①

ファッションデザインの基礎過程として、生活と衣服、身体と衣服の関係を理解し、基本的なアイテムに対するデザイン力を養う。

ファッションデザインIB ①

前期に学んだ基本的なアイテムに対するデザイン力を応用し、造形力や色彩感覚を高める。さらに、表現力を豊かにするためにPCを活用したデジタル加工のテクニックを学ぶ。

ファッションドローイング ①

クロッキーの実習を通して、衣服と身体との関係をとらえる。彩色技法や素材の表現を習得し、コスチュームに使用する素材やデザイン画の表現力を養う。

立体裁断 ①

工業ボディを使用し、布地(トワル)を直接留めながら、立体的に衣服をつくるためのドレーピングテクニックを学ぶ。フォルムの量感をとらえ、平面と立体の関係を把握する。

ベーシックメーカー ①

衣服を制作するために必要な道具の扱い方、縫製技術などを基礎から演習する。また、ブラウス・シャツの実物制作を通してデザイン、作図、素材の特性や扱い方などを知り、基本的なアイテムに対する理解を深める。

アドバンスメーカー ①

前期で学んだ縫製テクニックをさらに発展させ、スカート制作する。さらに、人体の構造や特徴を把握し、原型との関係を理解しながら、スカート作図の基礎理論を学ぶ。

2年次 ファッションデザインコース

基礎を発展させて、自らのテーマに取り組み、オリジナリティや表現力など意識的にファッションと向き合います。また、さまざまなアイテムにも対応できる力を身につけるために企画から製品化までの流れを学習し、展示会までのプロセスを経験します。

前期

後期

講義

デザインについての基本的な知識や社会、思想、文化、歴史などデザイナーとして活動するうえで必要な知識を学びます。

現代デザイン論

美的制作と社会との関わり、現代デザインの誕生、事業を生み出すヒント、クリエーションの未来という4つの視点から毎週、テーマにふさわしい制作者や研究者を招聘し、これからのデザインのあり方を共に探る。

デザイン

社会、環境とデザインの関係を選び、基本的服種に対する理解を高めるとともに個々の発想、表現、クリエーション能力を引き出します。また、ファッションデザインを具現化するために必要な立体把握や技術など理論に裏づけられた総合的なデザイン表現力を養います。

ファッションデザインIIA ①

ジャケット・コートアイテムの他、フォーマルやスポーツウエアなど、特殊アイテムのデザインを学ぶ。さらに雑貨・小物デザインを知ることで、トータルでの見せ方を演出する表現力を養う。

ファッションデザインIIB ①

前期に学んだ多様なアイテムの特徴を理解し、さらに現代社会のニーズに応えるファッションを総合的に考察し、洗練されたデザイン感覚と表現力を養う。

アパレル商品企画 ①

商品企画を立案し、工業パターン・仕様書を作成後、縫製を依頼し製品化する。さらに、情報の分析、ファッションイメージの分類、トレンドマップ、VMDなどを作成し、プレゼンテーションする。

トータルビジネス企画 ①

ファッション産業のビジネスの形態を学び、そこからアパレル・マーチャンダイジングの一連の流れに沿った企画立案～表現伝達方法を習得する。さらにニットの基礎知識とデザインの特徴を学び、ブランドの商品構成を豊かにする。

モデリングB

モデリングAで学んだことを土台にして、シルエットと構造線の間隔を把握する。デザインを立体化する際に必要な構造線、量感などを理解し、応用力を高める。

モデリングC ①

モデリングBで学んだことを土台にして、各自のデザインの立体表現へと応用、発展させる。アイテムによるゆとりの変化や、構造線の特徴、およびフォルムの関係の理解を深める。

トータルメーカー ①

ジャケットアイテムをベースに、インナーとボトムをコーディネートした実物制作を通して、トータルのスタイリングを学ぶ。さらに、作図、素材の特性や扱い方を知り、各アイテムに対する理解を養う。

テキスタイル ①

シルクスクリーンによる染色や加工法を学び、さらにデジタルプリントでリポート柄を制作する。また、織り物・編み物の実習を通して、テキスタイル全般の基礎を習得する。