

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	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。	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。

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	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。 ソーシャルデザインプロジェクト 渋谷区、渋谷区内の障害者支援施設との共創によるプロジェクト「シブヤフォント」を題材に、地域社会とのオープンデザインとコ・デザインの実践に取り組む。	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。
	カースタイリングデザインA 手描きスケッチから3DCADによるモデリングを行い、自動車デザインに必要な基礎表現技術を習得する。 カースタイリングデザインB 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、コンセプト立案を学ぶ。	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。	
	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。 タイプフェイスデザイン 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。また特別講師による「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。	
	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ぎ、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。図像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	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 ② 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。 タイポグラフィ(年間科目) ② グラフィックデザインには欠かせない要素である文字や書体の構造、また文字組の基礎知識とルールを学んだ上で、文字表現をベースとした幅広いコミュニケーションの基礎について学ぶ。 フォトグラフ(年間科目) ② デザインの現場で写真を利用するために必要な基礎技術の習得と、撮影実習を通して観察力、構成力を養い、写真表現の基礎を学ぶ。 イラストレーション ② 自己表現にとどまらず、情報伝達としてのイラストレーション表現の可能性や、ディレクショナルな視点からイラストの魅力を探る。 コンピュータ演習 ② コンピュータグラフィック系の基本ソフトの技術習得と、現場でのデザインワークに欠かせない、コンピュータ関連の基礎知識を学ぶ。前期科目全体の中で、Illustrator、PhotoshopおよびInDesignの基礎を習得する。 Webデザイン ② 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 ② 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 ② 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 ② 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。 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。
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、クリエイ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 ② 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 ② 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。 表現研究 ② 各自の創造表現を広げるため、既存のデザイン領域外の視点から、体験や実習を重ね、限定されがちなデザイン領域の縛りの外へと自分の感覚を磨いていく。
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 ② 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。 ※履修は留學生に限りです。	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II ② 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。	総合プレゼンテーション ② ③ 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。 表現技術IIA[製図] ② 「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] ② 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。 表現技術IIE[ポートフォリオ] ② 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なりたいたいのかという未来への夢を確認する。 発想ワークショップII ② ③ デザイン思考、分析的な手法で現状を把握し、問題の発見、解決、発想をデザインにつなげる技術を学ぶ。 プロダクトデザインIIC[インターフェース] ② ③ 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] ② ③ 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] ② ③ 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。 プロダクトデザインIIF[機器・用品] ② ③ プロダクトデザインの基礎技術(製図、スケッチ、モデリング)を活用し、機器としての操作条件や構成要素、工業製品としての生産条件を満たしながら、製品にフォルムを与える。
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IIA[テープカッター] ② ③ 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。

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 ② ③ 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 ② ③ 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。 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。
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。	デザイン実務論 ② ③ デザインの現場でのコミュニケーションの方法や実務を紹介し、現場認識を深め、視野を拡大する。 プロダクトデザイン論III ③ 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 ② ③ 具体的な製品・サービスの分析・考察を行って実践的なりサーチ力を養い、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 ② ③ 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。 プロダクトデザイン演習 ② ③ 短時間で完結する演習作業とプレゼンテーションを繰り返すことで、提案力、プレゼンテーション能力を向上させる。 コミュニケーションデザイン ② ③ デザインによるコミュニケーション、デザイナーとしてのコミュニケーションをデザイン史やデザイン論から再確認する。また、プロダクトデザインやデザイナーの考察を通して、デザインコミュニケーション能力を身につける。
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III[自由テーマ] ② ③ 「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 ② ③ 白木幸一郎ゼミ 株式会社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り方を学ぶ。 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。
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	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 ㊦ 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。 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 ㊦ 建築物を含め身の回りにある構造物に作用する「力」について、模型を制作して学ぶ。 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、ひとつ一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 ㊦ 身の回りの家具のあり方を再考察することを通して、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 ㊦ 商空間を中心に、エレメント～インテリア～建築の関係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。 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ナー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。 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。
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。	空間計画論 ㊦ 建築物の空間における照明デザインなど光環境の講義を中心に、設備を含めた内装計画からパブリックアートまで、実例を通して学ぶ。 建築法規と計画 建築の設計・監理から施工、そして運用、維持に必要な建築基準法の知識を実例を通して学ぶ。 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。 プレゼンテーション ㊦ ポートフォリオの制作指導を中心に課題作品をどのようにまとめるかを学ぶ。
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 ㊦ 商業空間におけるインテリア/建築デザインを建築材料との関係を通して学ぶ。 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 ㊦ 比護結子ゼミ 比護結子、ikmo代表(建築家)「空間デザイン」 藤森泰司+篠崎隆ゼミ 藤森泰司、藤森泰司アトリエ代表(家具デザイナー) 篠崎隆、アスタリスクスタジオ代表(建築家)「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る方を学ぶ。</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。</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。	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。 ※履修は留學生に限りません。	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	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び、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>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>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>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] ① 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] ① 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>モデリングIIA ① 立体裁断の基礎を学び、平面と立体の関係を把握し、量感やバランス感覚を高める。</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>テクニック ① 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>	<p>テキスタイル ① 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IIC ① 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>トータルメーキング ① 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>

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 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。</p> <p>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。</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> <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>
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 ① 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 ① 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 ① 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 ① 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 ① 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 ① 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ーキング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) ① 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 ①</p> <p>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」</p> <p>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		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、デザイン関連の公費・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。