

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 到達目標（成績評価C） |
|------------|------------------------------|------|-----|--|--|--|
| 建築・デザイン概論Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 1 | 2 | 建築・デザインの基礎と基本について学び、全体像を把握する。建築・デザインとは形体のみを追うのではなく、また安全性や法規だけを満たせば良いというものではない。「より良い暮らし」のために何ができるのかをあらゆる角度から考察し、実現のために立案することが建築・デザインの本質である。本授業では本学の専任教員がオムニバス形式で行い、各教員の専門領域を通してみた建築・デザインの基礎から社会との接点について理解する。また、教員と学生の双方のコミュニケーションとして授業中の小レポート等を課し自らの考えをまとめていく。 (オムニバス方式/14回) | ・本学の教員が自身の専門分野を主体に建築やデザインを横断的に論じることにより建築・デザインの本質を深く修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）また、建築・デザイン分野と範囲などについての知識を幅広く得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築・デザイン概論の理解と知識は、広義のデザイン的应用において制作時の思考や表現において効果を得ることができる。（DP3リーダーシップ）また、教員と学生の双方のコミュニケーションとして、授業中の小レポート等に参加し、自身の考えをしっかりと表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・建築・デザイン学部の各教員が自身の専門分野を主体に建築やデザインの各分野を横断的に論じることにより建築・デザインの本質をある程度修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）また、建築・デザイン分野と範囲などについての知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築・デザイン概論の理解と知識は、制作時の思考や表現において効果を得ることができる。（DP3リーダーシップ） ・教員と学生の双方のコミュニケーションとして、授業中の小レポート等に参加し、考えをある程度表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 建築・デザイン概論Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 1 | 2 | 建築・デザインの基礎と実践について学び、全体像を把握する。設計・計画・構造・材料・施工・意匠・景観・環境・設備・情報など、「建築」「デザイン」には非常に幅広い分野が含まれており、それぞれが関係して『空間』や『モノ』ができる。本授業では、「建築・デザイン概論Ⅰ」で学んだ基礎的な内容や建築・デザインの入り口を振り返りながら、より専門的で具体的な事例を交え理論的に深めていく。具体的にはオムニバス形式で各教員がそれぞれの専門領域から見た建築・デザインについて、自身の作品や研究成果及び関連する実作品や先行研究を紹介し解説することで、その社会的役割と重要性を理解する。また、教員と学生の双方のコミュニケーションとして授業中の小レポート等を課し自らの考えをまとめていく。 (オムニバス方式/14回) | ・本学の教員が自身の専門分野を主体に建築やデザインを横断的に論じることにより建築・デザインの本質を深く修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）また、建築・デザイン分野と範囲などについての知識を得られる。授業では、教員が自身の研究・制作活動について紹介し解説することで、建築・デザインの実際について幅広く知ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築・デザイン概論の理解と知識は、広義のデザイン的应用において制作時の思考や表現において効果を得ることができる。（DP3リーダーシップ）また、教員と学生の双方のコミュニケーションとして、授業中の小レポート等に参加し、自身の考えをしっかりと表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・建築・デザイン学部の各教員が自身の専門分野を主体に建築やデザインを横断的に論じることにより建築・デザインの本質をある程度修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）また、建築・デザイン分野と範囲などについての知識を得られる。授業では、教員が自身の研究・制作活動について紹介し解説することで、建築・デザインの実際について知ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築・デザイン概論の理解と知識は、制作時の思考や表現において効果を得ることができる。（DP3リーダーシップ） ・教員と学生の双方のコミュニケーションとして、授業中の小レポート等に参加し、ある程度考えを表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| デザインドローイング | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 1 | 2 | デッサンとは観察力、形態の把握力、構成力、質感、動勢等を養うものであり、建築やインテリアのデザイン、イラストやパッケージデザインなどのグラフィックデザイン、インテリアや家具などのプロダクトデザインなど美術分野共通の基礎を担う、欠かすことのできない重要なスキルである。 本授業では、デザインの基礎となる立体感表現、質感、空間表現、人物の動勢表現、人物のプロポーション把握、観察力、総合的構成力を養うことを目的とする。 | ・美術分野共通の基礎スキルとなる「デッサン」の知識を身につける事で、全ての物事を多角的に観ることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・鉛筆という使い慣れた素材を使い、立体感表現、質感、空間表現、人物の動勢表現、人物のプロポーション把握、観察力、総合的構成力を養うカリキュラムにおいて知識と理解、デッサンする高い能力を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・デッサン力は造形及びデザインの基礎をなし、将来的な建築設計やデザイン制作の技能の土台を幅広く身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・デッサン力が身につくことによって、この世の中を構成している形態に対して理解が深まり、関心・意欲を高めることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・美術分野共通の基礎スキルとなる「デッサン」の基本的な知識を身につける事で、ある程度物事を多角的に観ることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・鉛筆という使い慣れた素材を使い、立体感表現、質感、空間表現、人物の動勢表現、人物のプロポーション把握、観察力、総合的構成力を養うカリキュラムにおいて知識と理解、デッサンする能力をある程度身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・デッサン力は造形及びデザインの基礎をなし、将来的な建築設計やデザイン制作の技能の土台をある程度身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・デッサン力が身につくことによって、この世の中を構成している形態に対して理解が深まり、関心・意欲を高めることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） |
| 近代デザイン史 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 1 | 2 | 19世紀後半から20世紀初頭にかけて欧米を中心としたデザインの変遷を解説する。時代的な背景としては、欧州の産業革命から英国ビクトリア時代の庶民消費の拡大による工業製品生産の進展、そして手工芸の良さを見直すアーツ・アンド・クラフツ運動、世紀初頭の芸術活動としてのアール・ヌーボーや、ユグェント・シュティルの流れなどを理解する。 デザインはおよそ100年前に純粋芸術や伝統工芸と袂を分かち、独自の道を歩み始めたこと、印刷や写真、映像技術、あるいは通信、マスメディアが発達したことにより、広告、ポスターへと平面デザイン的应用範囲が拡大し、職業は複雑に細分化された。そのような変遷等の歴史をたどり、職業分化が進んだ背景などを考察する。 | ・近代から今日にかけてのデザインムーブメントについて知識を得ることから、産業におけるデザインの役割について深く理解し、的確に説明することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・歴史的なデザインを観察することを通して、デザインされた形態に強く関心を持ち、機能的な美しさについて自己の解釈を的確に述べることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・未来のものづくり人材として必要な知識に積極的に関心を持ち、分野横断型な学習に意欲を強く示すことができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） | ・近代から今日にかけてのデザインムーブメントについて知識を得ることから、産業におけるデザインの役割について理解し、ある程度説明することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・歴史的なデザインを観察することを通して、デザインされた形態に関心を持ち、機能的な美しさについて自己の解釈をある程度述べることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・未来のものづくり人材として必要な基礎知識に関心を持ち、分野横断型な学習に意欲を示すことができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） |
| 色彩学 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 1 | 2 | 色彩学の基本を理解した上で、デザインや美術における色彩、建築空間、プロダクトやグラフィック、ファッションにおける色彩など、多角的な視点から色や配色の事例を学ぶ。 本授業では、生活と色彩、光と色彩、目と大脳の関係、色みえるしくみ、測色や演色性、色心理、混色理論、表色体系とカラーガイド、色彩調和論、デジタルカラー・色彩調査、色文化、流行色、カラーユニバーサルデザイン等のテーマを扱うが、身の回り品の色彩調査、色の対比や感情効果、配色技法など、数多くの演習を交えながら、色彩を体系的に理解する。 授業を通して、色彩を鑑賞、表現、選択するときに役立つ知識と技術と感性の修得を目指し、専門領域に色彩をどのように関連させていくかを考え、実践する力を身につける。 | ・色彩学に関する基本的な知識を身につけ、対象物の色彩を的確に理解し、説明できる。（DP1-1 客観性・自律性－幅広い教養） ・美術やデザインに関する審美眼を養い、専門的な視点から、色彩や配色を選択・評価できる。（DP1-2 客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・色彩の多様性を尊重した上で、優れた色や効果的な配色を量かに創造することができる。（DP2-1 課題発見・解決力－創造力） ・色彩学の知識や技能をふまえ、オリジナルな配色の提案や、色彩のたもらす機能面を積極的に提案したりプレゼンテーションすることができる。（DP2-2 課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・色彩学に関する基本的な知識を身につけ、対象物の色彩を理解できる。（DP1-1 客観性・自律性－幅広い教養） ・美術やデザインに関心を持ち、色彩や配色を選択・評価できる。（DP1-2 客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・色彩の多様性を尊重した上で、優れた色や効果的な配色を創造することができる。（DP2-1 課題発見・解決力－創造力） ・色彩学の知識や技能をふまえ、配色の提案や、色彩のたもらす機能面をプレゼンテーションすることができる。（DP2-2 課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 人間工学 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 1 | 2 | 人間工学は、アメリカを中心に産業における作業効率や安全性の改善、機械の操作のわかりやすさ、ユーザビリティ、労働環境の向上を目指して進んでいる。特に「ユーザビリティ」というキーワードが人間工学の根幹をなすようになってきており、現代の人間工学はITと人間との関係を考える方向に向かっている。インテリア、日用品、行動と心理などのキーワードを軸に、日常的に利用する様々なものにも含まれる人間工学的アプローチの事例について理解する。そのうえで、デザインに人間工学の視点を取り入れて、企画・設計するために必要な知識を身につける。 | ・人間工学の歴史、作業効率や安全性の改善、機械の操作のわかりやすさ、ユーザビリティ等の内容を深く修得できる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） （DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・人間工学の具体的な事例をもとに、人間工学の視点をもって評価・分析し、その設計意図を読み解くことができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・日常生活の身の回りのものの形状の意図に積極的に関心を持つようになり、環境の改善に役立てることができる。（DP3リーダーシップ） | ・人間工学の歴史、作業効率や安全性の改善、機械の操作のわかりやすさ、ユーザビリティ等の内容をある程度修得できるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） （DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・人間工学の具体的な事例をもとに、人間工学の視点をもってある程度評価・分析することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・日常生活の身の回りのものの形状の意図に関心を持つようになり、環境の改善に役立てることができる。（DP3リーダーシップ） |
| インテリアデザイン論 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 建築はよく総合芸術と言われ、特殊な芸術と違うところは「ヒト」がそこで生活したり、仕事をしたりと活動するため、空間だけでは成り立たないところである。その活動のための空間を成り立たせるためには、建築の骨格自体とともにインテリアデザインが重要な要素となる。そのため「ヒト」「空間」「モノ」の関係を生活者の視点から考えることがインテリアデザインの基本である。すなわち、インテリアデザインは人を主とした空間の創造といえる。インテリアデザインの分野は、建築の分野から専門化し、ストックの時代におけるリノベーション、コンバージョン、そして人にやさしいユニバーサルデザインとその活動の場はますます拡大しつつある。 本授業では、多岐にわたるインテリアデザインの現状を実例を中心に具体的に示すことにより「インテリアデザインとは何か」を学ぶとともに、企画・設計における基礎的知識を身につける。 | ・優れた建築家やインテリアデザイナーの仕事に限らず、現代アートや家具・生活道具のデザイナー、そしてファッションデザイナーのライフスタイルワークなど幅広い分野からインテリアに関する多様な知識を身につけることができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） （DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・知識をもとにどのようなインテリアが使いやすいか人に良い居心地を与えるかを考え自身の力で判断し表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・また、ホテルや旅館、カフェなど優れたサービス体験を伴う空間にもスポットライトを当て、インテリアデザインを行なう際の姿勢や知識を幅広く身につけることができる。（DP3リーダーシップ） | ・優れた建築家やインテリアデザイナーの仕事に限らず、現代アートや家具・生活道具のデザイナー、そしてファッションデザイナーのライフスタイルワークなど幅広い分野からインテリアに関する知識を身につけることができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） （DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・知識をもとにどのようなインテリアが使いやすいか人に良い居心地を与えるかを考え表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・また、ホテルや旅館、カフェなど優れたサービス体験を伴う空間にもスポットライトを当て、インテリアデザインを行なう際の姿勢や知識をある程度身につけることができる。（DP3リーダーシップ） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|-----------------|------------------------------|------|-----|--|--|--|
| 住居史 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 住居史は、人の生活を中心に据えて、「すまい」や「まち」が生活とともに時代の流れの中で変化しつつもどのように存在し続けてきたのかを、時間軸だけでなく気候風土の面にも重点を置き、その在り方を理解していく。言い換えれば、それぞれの地域、時代において、生物学的秩序や文化的・社会的秩序が、「空間」「モノ」「ヒト」「システム」としてどのような意味を持っていたのかを知り、それらがどのようにあるべきかを考える力を養う。 | ・住空間が成立した歴史的背景を知り、風土的、文化的、社会制度的な枠組みについて多角的に学ぶことにより、今後の住環境の在り方について自らの視点を持つことができるようになる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・設計デザインにおける場や歴史を深く読むことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築学を学ぶために必要な知識や教養と共に、建築デザインを考える上で不可欠な基礎力と応用力を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） ・日頃から歴史の建築に関心を持ち、住環境を改善する力を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） | ・住空間が成立した歴史的背景を知り、風土的、文化的、社会制度的な枠組みについて多角的に学ぶことにより、今後の住環境の在り方について修得することができる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・設計デザインにおける場や歴史を読むことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築学を学ぶために必要な知識や教養と共に、建築デザインを考える上で不可欠な基礎力と応用力を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） ・日頃から歴史の建築に関心を持ち、住環境を改善する力のある程度身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） |
| 建築史 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 建築を知るためには様式的な知識や構造的な知識、歴史的な知識や背景の理解も必要になる。技術的体系としてとらえることは言うまでもなく重要であり、文化的背景と建築を関連づけて考えることも非常に大切なことである。 本授業では日本、中国、東南アジア、西洋、近・現代等の代表する建築物を取り上げ、その歴史と建築様式、空間構成、構造、意匠、材料などの特徴、その背景にある建築思想を学ぶとともに、その歴史的、美的、文化的価値を理解する。前半では近・現代の日本建築と中国を中心とした東南アジア建築の大きな流れを修得し、後半では古代から19世紀までのヨーロッパ建築の大きな流れを学ぶことができる。 | ・今日に至るまで様々な建築がつくられてきた目的と意義、風土や文化との密接なつながり、社会的要請や表現の欲求を学ぶことで、多様な文化、価値観を深く解釈することができるようになる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・現在の私たちを取り巻く都市と建築の歴史的背景を知り、建築学を学ぶために必要な知識や教養と共に、建築デザインを考える上で不可欠な基礎力と場のコンテキストを深く読解することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・日頃から歴史の建築に関心を持てるようになり、自身の建築観を描くことができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） | ・今日に至るまで様々な建築がつくられてきた目的と意義、風土や文化との密接なつながり、社会的要請や表現の欲求を学ぶことで、多様な文化、価値観を解釈することができるようになる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・現在の私たちを取り巻く都市と建築の歴史的背景を知り、建築学を学ぶために必要な知識や教養と共に、建築デザインを考える上で不可欠な基礎力と場のコンテキストを読解することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・歴史的価値観に胸襟を持ち、住環境を改善する力のある程度身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） |
| ビジュアルコミュニケーション論 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 現代の生活は、サイン・シンボル、ロゴマークや広告デザインなど様々なビジュアルコミュニケーションに満ちあふれており、それらは人間の生活に欠かさない重要な役割を担っている。 本授業では、国内・国外のデザインや広告作品の事例を見ることにより、ビジュアルコミュニケーションの重要性を理解するだけでなく、世界の優れた発想を理解し、学生自身が発想できる発想力を養うことができる。また、ビジュアルコミュニケーション・デザインの創造性を養うためのアウトプットも合わせて行うことができる。 | ・ビジュアルコミュニケーションの歴史を学びながら、具体的な事例を見ることにより、ビジュアルデザインの本質を深く理解することができる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・この授業では、ビジュアル・コミュニケーションの様々な種類の解説をして、その中でミニ演習を体験することにより深く理解できるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・その結果、基本となる視覚デザインや広告デザインの最も原点となる思考・判断・表現力を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） ・また、将来的なデザイン制作においての高度なディレクション技能を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・デザインを通して世の中を知ることにより、変化する生活に対する感性を増やすことができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） ・国内・国外のデザインや広告作品の事例を得ることにより、世界の優れた発想を理解し、発想できる豊かな発想力を養うことができる。（DP3リーダークシップ） | ・ビジュアルコミュニケーションの歴史を学びながら、具体的な事例を見ることにより、ビジュアルデザインの本質をある程度理解することができる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・この授業では、ビジュアル・コミュニケーションの様々な種類の解説をして、その中でミニ演習を体験することによりある程度理解できるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・その結果、基本となる視覚デザインや広告デザインの最も原点となる思考・判断・表現力をある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） ・また、将来的なデザイン制作においてのディレクション技能の基礎が身につく。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・デザインを通して世の中を知ることにより、変化する生活に対する感性が増す。（DP2-1課題発見・解決力・創造力） ・国内・国外のデザインや広告作品の事例を得ることにより、世界の優れた発想を理解し、発想できる発想力のある程度身につけることができる。（DP3リーダークシップ） |
| プレゼンテーションテクニック | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 広告業界において企画案を広告主に提案・説明することを指していた「プレゼンテーション」は、現在あらゆる業界に浸透し、自分の考えや思いを他者に伝え、理解・共感してもらい、何らかの行動を促す行為を指す言葉として使われている。本授業では、世界標準となっている「プレゼンテーション」の本質について、オムニバス形式で各教員の専門分野における「他者へのメッセージの伝え方」を解説し、「プレゼンテーション」の知識と理解を広げるとともに、自分の考えを他者に対してきちんと伝えて理解させる方法を学ぶ。 | ・課題を行う知識を学び、十分理解しつづめることができる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・チームとして設計・デザインする技術を幅広く修得することができる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能）(DP1-1客観性・自律性・幅広い教養) ・チームのなかで適切な役割分担を行い、チームに沿って状況を的確に分析・評価し、設計・デザインする力を修得することができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力）(DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力) ・常に変化する生活環境に関心を持ち続け、どのようなあるべきかを考え続ける力を修得することができる。（DP3リーダークシップ） | ・課題を行う知識を学び、理解しつづめることができる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・チームとして設計・デザインする技術を修得することができる。（DP1-1客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能）(DP1-1客観性・自律性・幅広い教養) ・チームのなかで役割分担を行い、チームに沿って状況を分析・評価する力を修得することができる。（DP2-1課題発見・解決力・創造力）(DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力) ・常に変化する生活環境に関心を持ち続ける力を修得することができる。（DP3リーダークシップ） |
| 住居生活論 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 人が生活するうえでなくてはならない住まいの目的や基礎的なことの理解を深めるため、日本の住まいや住生活の変遷を歴史的、地域的、階層的な視点から学び、今後の人口減少社会や少子高齢社会、省エネルギー（省電等）や自然環境への配慮等を踏まえた住まいや住生活を展望する。また、周辺環境、建築、家具、しつらえ、道具まで空間を横断的に捉え、そこでの生活について考察する。 | ・住生活を構成している一つの「すまいのかたち」である、「形」、「表」、「添」、「気」がどのようなものであるのかを深く修得できる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・住生活を構成しているもう一つの「すまいのかたち」がどのようなものであるのかを深く修得できる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・この二つのことを修得することによって、常に変化する社会や時代に常に関心を持ち、明日がどのようなあるべきかを考え、自身の「すまい観」を構築し、他者に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） | ・住生活を構成している一つの「すまいのかたち」である、「形」、「表」、「添」、「気」がどのようなものであるのかを修得できる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・住生活を構成しているもう一つの「すまいのかたち」がどのようなものであるのかを修得できる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・この二つのことを修得することによって、常に変化する社会や時代に常に関心を持ち、他者に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） |
| 環境心理学 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 建築・デザインの世界において、「ヒト」と「モノ」との関係が重要である。ここでいう環境とは「ヒト」のまわりにある全ての「モノ」を示し、「自然環境」の「環境」とは意味が異なる。環境心理学とは、「ヒト」と空間や場所をはじめとした周囲にある様々な「環境」との関係を心理学的に考察する。 「ヒト」は「環境」からどのような影響を受けるのか。「ヒト」は「環境」をどのように変えて使いこなすのか。「環境」や暮らし方などの有様を捉えて、環境デザインに活かすことができる。「環境」が心理的な諸問題の原因や解決策にもなり得ることを説明できるとはもちろん、各自が身近な環境への感受性を高め、日常生活をより快適に暮らすための基礎的な能力を培う。 | ・環境心理学的な視点から人間と環境との関係をつかえることによって、人間の心理や行動の特性に関する幅広い概念を修得することができる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・人の活動に影響を及ぼす環境に関心を持ち積極的に調べることができるようになり、自ら質の高い環境を提案・計画することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） ・より質の高い環境を設計・計画を深く修得することができる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） | ・環境心理学的な視点から人間と環境との関係をつかえることによって、人間の心理や行動の特性に関する基礎的な概念を修得することができる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・人の活動に影響を及ぼす環境に関心を持ち調べることができるようになり、自ら質の高い環境を提案・計画することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） ・質の高い設計・計画を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） |
| まちづくり政策論 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 「まちづくり」とは非常にその範囲が広く、都市計画的なハードなものから町おこしのソフトな活動までが含まれている。人間が集まり「まち」ができ、生活と「まち」の関わり方も現代社会では様々な観点からの捉え方が重要となる。 本授業では「まち」に関わる歴史的観点や都市理論を学び、多くの都市計画の事例を通して、現在我々が住む都市を取り巻く環境を分析し現代都市の問題点を洗い出すことにより、住み続けられる持続性のある「まちづくり」についての考え方を身につける。 | ・「まちづくり」とは何か、その概念や手法、問題点などを学び、現代におけるまちづくりから歴史的なまちなみ保存のまちづくりまで、様々な具体例を通してその基礎的な知識を幅広く修得することができる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・近年日本国内の都市で問題となっている「都市への一極集中」「継続性のあるまちづくり」をテーマの中心として、その問題に対する都市のあり方について列挙するとともに、自分たちがその立場になって考え的確に説明することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・日々変化するまちづくりに身近な問題として関心が持てるようになり、その問題点を他者に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） | ・「まちづくり」とは何か、その概念や手法、問題点などを学び、現代におけるまちづくりから歴史的なまちなみ保存のまちづくりまで、様々な基礎的な知識を修得することができる。（DP1-1客観性・自律性・幅広い教養） ・近年日本国内の都市で問題となっている「都市への一極集中」「継続性のあるまちづくり」をテーマの中心として、その問題について列挙することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性・建築・デザイン領域の知識・技能） ・日々変化するまちづくりに身近な問題として関心が持てるようになり、その問題点を他者に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力・表現力・伝達力） |

| 科目名称 | | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|-------------|------------------------------|------|------|-----|--|--|--|
| 家具・照明論 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 2 | 2 | 2 | 我々の身の回りには多くの家具と灯りが存在する。暮らしの中には特に意識することなく日々接しているが、暮らしの豊かさを左右するとても重要な道具であり環境である。そんな人々のくらしに欠かせない「家具」と「照明」について道具としての歴史や素材、製造や設計プロセスの解説の他、生活環境を作り出す重要な構成要素としての解説も行う。これからの豊かな暮らしとは何か、暮らしの目的を設定し「人とモノと場」の3要素の関係から家具や照明を多角的に計画する視点を学び理解する。現在のインテリア事情やマーケットを含めた実例等も多く解説し、家具・照明の切り口から快適で豊かなくらしを企画・設計するための必要な知識を身につける。 | ・家具と照明について、歴史や素材、製造プロセスや具体的事例などについて幅広く知識を身につけ、理解を深めて修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・家具や照明の計画が日常生活において、どのように居心地を作り出しているのか積極的に興味を持ち、暮らしに役立つ提案ができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・幅広い知識をもとにどのような家具や照明が人の暮らしをより良くするかを深く考え課題に向き合い、解決策を見出して表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・家具と照明について、歴史や素材、製造プロセスや具体的事例などについて知識を身につけ、修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・家具や照明の計画がどのように居心地を作り出しているのか興味を持ち、ある程度提案ができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・知識をもとにどのような家具や照明が人の暮らしをより良くするかを考え、解決策を見出してある程度表現できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| | | | | | デザインは、デザイン制作を行っただけで機能することなく、質の管理・設置の管理・設定の管理・流通の管理などの「デザインマネージメント」をすることで初めて機能する。作成したデザインだけで完結せずに、情報発信する際もユーザーインターフェースやユーザーエクスペリエンスという概念でマネージメントを行うことにより消費者とデジタル情報を分かりやすく結ぶことができる。本授業ではデザイン思考、デザインプロセスを含めたデザインマネージメントについて学ぶ。 | ・デザインの質の管理、設置の管理、設定の管理、流通の管理などの知識が身につく深く理解ができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・デザイン思考、デザインプロセス、U.I.（ユーザーインターフェイス）やU.X.（ユーザーエクスペリエンス）という概念を通してデザインマネージメントを深く理解し、思考力や判断力、表現力が身につく。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・デザインマネージメントの仕組みを深く理解して、世の中の課題について解決策を発想し提案、表現していくことができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・デザインの質の管理、設置の管理、設定の管理、流通の管理などの知識が身につく理解ができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・デザイン思考、デザインプロセス、U.I.（ユーザーインターフェイス）やU.X.（ユーザーエクスペリエンス）という概念を通してデザインマネージメントを理解し、思考力や判断力、表現力が身につく。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・デザインマネージメントの仕組みを理解して、世の中の課題について解決策を発想し提案、表現していくことができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| | | | | | 「空間」と「モノ」が一体になって初めて生き活きた場やまちをつくり出す。本授業では、各コース各分野の垣根を越え、横断的に繋ぐグループを編成し、互いに聴き合いながら作品を制作し提案する。 具体的には「まちを元気にする」をテーマとして、グループでまちを調査し、必要を空間・機能・モノの抽出から具体的な空間とそこで必要な家具やサイン等をトータルに思考し、生活者の立場から具体的な生活の場や街を作品に落とし込む。なお、最終提案の内容について、外部有識者から客観的な評価をもらい、自身の課題の再設定を行う。 | ・課題を行う知識を学び、十分理解しつつ進めることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・グループワークを通じチームとして設計・デザインする技術を幅広く修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・チームのなかで適切な役割分担を行い、テーマに沿って状況を分析・評価し、設計・デザインする力を幅広く修得することができる。（DP3リーダーシップ） ・常に変化する生活環境に関心を持ち続け、あらゆる事柄に対してのようにあるべきかを考え続ける力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・課題を行う知識を学び、理解しつつ進めることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・グループワークを通じチームとして設計・デザインする技術を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・チームのなかで適切な役割分担を行い、テーマに沿って状況を分析・評価し、設計・デザインする力を修得することができる。（DP3リーダーシップ） ・変化する生活環境に関心を持ち、事柄に対してのようあるべきかを考え続ける力がある程度修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 建築・デザイン総合演習 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 共通 領域 | 3 | 2 | 2 | 立体図形の把握と表現は、重要な基礎能力の一つであり、三次元の世界を二次元の平面に描写する方法の科学である。本授業では、正確な図法による基本的な空間図形の理解を通して、空間の把握と表現を修得する。 具体的には、講義と演習を交互に行い、点・直線・平面の投影、曲面の構成と投影、面の展開、立体の切断を扱う。建築と美術の両分野で利用できるよう実践的に学ぶ。また思考法としてグラフィック・シンキングと呼ばれる思考形態が存在する。グラフィック・シンキングの解説も交え、その思考法の中で必要になる立体や空間の3次元（3D）表現方法を身につける。 | ・3Dの立体と空間を把握する方法を深く修得できるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・建築を紙と鉛筆で正しく美しく表現し伝えるための手段として、図法を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・自身で三次元空間をイメージすることができ、それを紙と鉛筆で表現し、それを目で確認しながらイメージを膨らませ、さらに手を加えより良いものに仕上げていく、グラフィックシンキングの力を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常に3Dで空間を考えられるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになり、自身の計画に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・3Dの立体と空間を把握する方法を修得できるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・建築を紙と鉛筆で正しく表現し伝えるための手段として、図法を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・自身で三次元空間をイメージすることができ、紙と鉛筆で表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| | | | | | 建築図学Ⅰで取り扱う内容を踏まえて、図学の基礎概念の理解を深め、応用できる能力を身につけることを目的としている。空間の広がりや奥行き、高さや深みを設計段階のエスキースで確認しながら設計を進められるように目標を定め、立体図学のなかのPerspective Projection（透視投影）の図法の講義と演習を行う。建築やインテリアの完成予想図としての位置づけがなされる透視図であるが、本来は設計をしている本人が自分のイメージしている空間であるのかどうかを視覚的に確認するための図法であり、他者に空間の概要を簡単に説明できるものでもなければならぬ。 本授業では、より実践的に活用できる図法に絞り込んで演習を行い、実践的に図学の表現を身につける。 | ・建築的スケールにおける3Dの立体と空間を把握する方法を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築を紙と鉛筆で正しく美しく表現し、伝えるための手段として透視図法を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・イメージしている建築を紙と鉛筆で表現し、それを目で確認しながらイメージを膨らませ、さらに手を加えより良いものに仕上げていく、グラフィックシンキングの力を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常に3Dで空間を考えられるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになり、自身の計画に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築的スケールにおける3Dの立体と空間を把握する方法を理解できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築を紙と鉛筆で正しく表現し、伝えるための手段として透視図法を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・イメージしている建築を紙と鉛筆で表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| | | | | | 建築図学Ⅱで取り扱う内容を踏まえて、図学の基礎概念の理解を深め、応用できる能力を身につけることを目的としている。空間の広がりや奥行き、高さや深みを設計段階のエスキースで確認しながら設計を進められるように目標を定め、立体図学のなかのPerspective Projection（透視投影）の図法の講義と演習を行う。建築やインテリアの完成予想図としての位置づけがなされる透視図であるが、本来は設計をしている本人が自分のイメージしている空間であるのかどうかを視覚的に確認するための図法であり、他者に空間の概要を簡単に説明できるものでもなければならぬ。 本授業では、より実践的に活用できる図法に絞り込んで演習を行い、実践的に図学の表現を身につける。 | ・建築的スケールにおける3Dの立体と空間を把握する方法を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築を紙と鉛筆で正しく美しく表現し、伝えるための手段として透視図法を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・イメージしている建築を紙と鉛筆で表現し、それを目で確認しながらイメージを膨らませ、さらに手を加えより良いものに仕上げていく、グラフィックシンキングの力を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常に3Dで空間を考えられるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになり、自身の計画に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築的スケールにおける3Dの立体と空間を把握する方法を理解できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築を紙と鉛筆で正しく表現し、伝えるための手段として透視図法を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・イメージしている建築を紙と鉛筆で表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| 建築・インテリア演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 1 | 1 | 1 | 我々を取り巻いている「空間」は、ただ何気なく観て感じているだけでは真に捉えることはできない。観る目の耳、脳や身体そのもののシステムや特性を知り、もう一方で空間が客観的にどのような構成で成り立ち、機能しているのかを知る必要がある。そして、更にそれらがどのような相互関係を持ち、互いに依存しあっているのかを知ることにによって始めて「空間」の全容が把握できるものである。次に、把握した数多くの要素に正しい評価を与え設計因子とし、それらを総合化して第三者に情報伝達するための二次元や三次元の図面等に表現しなければならない。 建築・インテリア演習Ⅰでは、このような設計の基礎となる空間の把握と、その表現の方法に重点をおいてその理解と訓練を行う。また、それらを総合する演習も段階的に行い、建築・インテリアの計画を行うための基礎的な力を身につける。 | ・建築や環境を把握する基礎知識を幅広く修得できる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・もの・空間や状況を五感すべてから感じ取ることができ、あらゆるスケールの視点から、もの・空間を深く観ることができるようになる。・空間を詳細に伝達する手法を修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・それらをデータとして記録でき、第三者に表現し伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・もの・空間・状況を分析し、適切な「かたち」や「システム」を解決策として提案できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになり、自身の計画に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築や環境を把握する基礎知識を修得できる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・もの・空間や状況を五感すべてから感じ取ることができ、あらゆるスケールの視点から、もの・空間を観ることができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・空間を他者に伝達する手法を修得できる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・もの・空間・状況を分析し、適切な「かたち」や「システム」を解決策を考えることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| | | | | | 建築・インテリア演習Ⅱに引き続き、基礎設計や設計製図の訓練を行い、建築・インテリアデザインの基本・基盤を固める。 具体的には、次のような内容学ぶ。(1)計画者が意図する空間や形態を、どのように図面によって表現するかを実例を通して学ぶ。(2)設計において用いている各種様々な図面の意味と原則を理解し、それらを描く方法を学ぶ。(3)外部空間、内部空間におけるスケール感、光と影、素材とテクスチャ等の重要性を理解し、それらを図面に表す方法を学ぶ。(4)小建築を設計する課題では、具体的な敷地と与条件を読み解き建築設計の基礎を実践的に学ぶ。制作した作品は教員及び他の履修者に対しプレゼンテーションをする。 | ・建築空間・インテリア空間をデザイン的、美術的視点で読み取ることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・意図する空間を図面・模型等で正しく表現できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・生活環境を歴史的・社会的文脈の中でとらえ、設計者として問題提起できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・周辺環境や条件を分析し、建築・インテリア空間を計画でき、他者へ向け提案することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになり、自身の計画に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築空間・インテリア空間をデザイン的、美術的視点で読み取ることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・意図する空間を図面・模型等で正しく表現できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・生活環境を歴史的・社会的文脈の中でとらえることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・周辺環境や条件を分析し、建築・インテリア空間を計画できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常にもの・空間に関心を持ち、考察できるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| | | | | | 建築・インテリア演習Ⅲに引き続き、基礎設計や設計製図の訓練を行い、建築・インテリアデザインの基本・基盤を固める。 具体的には、次のような内容学ぶ。(1)計画者が意図する空間や形態を、どのように図面によって表現するかを実例を通して学ぶ。(2)設計において用いている各種様々な図面の意味と原則を理解し、それらを描く方法を学ぶ。(3)外部空間、内部空間におけるスケール感、光と影、素材とテクスチャ等の重要性を理解し、それらを図面に表す方法を学ぶ。(4)小建築を設計する課題では、具体的な敷地と与条件を読み解き建築設計の基礎を実践的に学ぶ。制作した作品は教員及び他の履修者に対しプレゼンテーションをする。 | ・建築空間・インテリア空間をデザイン的、美術的視点で読み取ることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・意図する空間を図面・模型等で正しく表現できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・生活環境を歴史的・社会的文脈の中でとらえ、設計者として問題提起できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・周辺環境や条件を分析し、建築・インテリア空間を計画でき、他者へ向け提案することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常にもの・空間に関心を持ち考察できるようになり、自身の計画に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築空間・インテリア空間をデザイン的、美術的視点で読み取ることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・意図する空間を図面・模型等で正しく表現できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・生活環境を歴史的・社会的文脈の中でとらえることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・周辺環境や条件を分析し、建築・インテリア空間を計画できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・常にもの・空間に関心を持ち、考察できるようになる。（DP3リーダーシップ） |

| 科目名称 | | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|-------|------------------------------|------|------|-----|---|---|--|
| 建築概法 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 2 | 建築は、屋根、床、壁、天井、階段、開口部など様々な部位から成り立っている。建築はこれら各々の役割を担った部位がある関係性を持ちながら複合し、建築の機能を満足する空間を創り出している。当然建築は、その用途の種類にかかわらず安全で使いやすく、そして快適性が常に求められる。同時に、建築はそれ自体単独では成り立たない。都市を構成するひとつの要素として街並を創り出すように、街の財産として周辺環境との調和や次世代への配慮も求められる。 このように建築はものとして形づくられるだけでなく、環境への配慮というサステイナブルな視点など多様な要素が必要となっており、それを実現するために、それらを構成する部位が様々な「しくみ」を持っている。 本授業では、建築を構成する各部位の具体的な「しくみ」を実例をもとに学び、基礎的な知識と設計の手法を身につける。 | ・建築はどのように建っているのか、材料特性を理解し、その組み合わせを深く修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築空間の質に構法が重要な役割をはたしていることを深く修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・具体的な「もの」を見ることにより視覚的に修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・多くの事例を見ることによって、どのような「しくみ」にすればいいのか考え提案できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・建築を学び建築士を目指すために基本的知識を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） | ・建築はどのように建っているのか、材料特性を理解し、その組み合わせを修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築空間の質に構法が重要な役割をはたしていることを修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・具体的な「もの」を見ることにより視覚的にある程度修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・多くの事例を見ることによって、どのような「しくみ」なのか理解できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） 建築を学び建築士を目指すために基本的知識を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） |
| | | | | | 建築の技術を大きく分けると、「設計」と「施工」という二つの分野に分けて考えることができ、「設計」を行うときに「施工」の知識無くして考えることはできない。現在、現場では大工・石工・左官など特殊技能を持った熟練工が減少傾向にある一方、重産化や工場の巨大化で代表されるような建築産業の目覚ましい機械化・工業化が進んでいる。したがって、その状況にあった経営・施工・管理の方法を取り入れていかなければならない。 本授業では広義に建築施工を捉え、企業経営・計画・管理、施工計画・管理、各種施工・工事技術、さらに建築法規・行政・保険・防災等に関連したものとして取り扱う。これらを本授業で学び、今後直面する現場で活用できる力を身につける。 | ・建築生産および建設プロジェクト全体の仕組みを深く修得でき、関心が持てるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築施工の主要分野における管理項目、管理技術について基礎的知識を修得し、自身でもプロジェクトの管理を立案できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・建築生産および建設プロジェクト全体の仕組みを修得でき、関心が持てるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築施工の主要分野における管理項目、管理技術について基礎的知識を修得できる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 構造力学Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 2 | 分解や合成可能な力、即ちベクトルとしての力と、もう一つの力であるモーメントについて学び、力のつり合いを理解する。そして、この力のつり合いだけで構造物の力の流れや部材に生じる力が計算できる静定構造物について、反力・断面力の求め方、部材力図の描き方を学ぶ。授業を通して、構造物の安全性を確保するために重要な静定構造力学の基礎を理解する。理解した基礎的知識を踏まえて、「強度」の視点から空間を構成する基礎的能力を身につける。 | ・建物物の構造的安全性を満たす条件を深く修得できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築の設計に必要な基本的な力の流れを深く修得できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・複合的な構造物の構造計算ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・一般建築士、二級建築士受験に必要な構造計算、構造設計の基礎知識を修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） | ・建物物の構造的安全性を満たす条件を修得できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築の設計に必要な基本的な力の流れを修得できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・簡単な構造物の構造計算ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・一般建築士、二級建築士受験に必要な構造計算、構造設計の基礎知識をある程度修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） |
| | | | | | 構造材料の力学的性質、部材断面の性質を理解した上で、構造物を構成する部材に荷重が作用したときに部材に発生する断面力から部材断面に生じる応力度の求め方、荷重を受けた部材の変形の算定方法に加えて、不穩定構造物（不穩定梁、不穩定ラーメン）の部材に生じる断面力を求める方法について学ぶ。授業を通して、構造物の安全性を確保するために必要な不穩定構造力学の基礎を理解する。理解した基礎的知識を踏まえて、「強度」の視点から空間を構成する基礎的能力を身につける。 | ・構造力学Ⅰで学んだ構造力学の基礎を使って、実際の構造物に働く力を演習問題を中心に解くことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・構造物に荷重がかかった時の力の流れを把握し対処することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・実際の建物について構造物に荷重がかかったときの力の流れに常に関心を持ち、「強度」と「空間の構成」との関係について詳しく説明できるようにする。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・構造力学Ⅰで学んだ構造力学の基礎を使って、実際の構造物に働く力を演習問題を中心にある程度解くことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・構造物に荷重がかかった時の力の流れを把握することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・実際の建物について構造物に荷重がかかったときの力の流れに関心を持ち、「強度」と「空間構成」の関係について説明できるようにする。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） |
| 構造力学Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 2 | 構造材料の力学的性質、部材断面の性質を理解した上で、構造物を構成する部材に荷重が作用したときに部材に発生する断面力から部材断面に生じる応力度の求め方、荷重を受けた部材の変形の算定方法に加えて、不穩定構造物（不穩定梁、不穩定ラーメン）の部材に生じる断面力を求める方法について学ぶ。授業を通して、構造物の安全性を確保するために必要な不穩定構造力学の基礎を理解する。理解した基礎的知識を踏まえて、「強度」の視点から空間を構成する基礎的能力を身につける。 | ・構造力学Ⅰで学んだ構造力学の基礎を使って、実際の構造物に働く力を演習問題を中心に解くことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・構造物に荷重がかかった時の力の流れを把握し対処することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・実際の建物について構造物に荷重がかかったときの力の流れに常に関心を持ち、「強度」と「空間の構成」との関係について詳しく説明できるようにする。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・構造力学Ⅰで学んだ構造力学の基礎を使って、実際の構造物に働く力を演習問題を中心にある程度解くことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・構造物に荷重がかかった時の力の流れを把握することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・実際の建物について構造物に荷重がかかったときの力の流れに関心を持ち、「強度」と「空間構成」の関係について説明できるようにする。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） |
| | | | | | 構造物を構成する建設材料の組成、製造法、物理的・化学的特性、およびこれらの特性を活かした基本的な部材設計についての考え方を理解する。建築材料を用途別に分類し、強度、耐久性、健康と衛生に関する特徴について触れながら、建築材料の生活上、環境上、問題、造形的特徴などの考察を通じて、設計を実施する過程で材料を選択する際の基礎知識、応用力および判断力を身につける。 木質材料、コンクリート、鋼などの構造材料に求められている「安全性に係わる性質（強度・弾性性状等）」について、材料実験を行うことにより、基本的な知識を身につける。また、実験を視覚的に体感し、これらのデータを分析することで、材料の破壊性状を把握するとともに、建築物の安全、機能の重要性を理解する。 | ・建築空間の安全性・耐久性・居住性などを考慮した主に構造材料に関する基礎知識を深く修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・木質系・コンクリート系・鋼系材料の分類と物理的・化学的特性を詳しく説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・コンクリート配合実験、木材圧縮試験を通して構造材料の特性を詳しく説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・代表的仕上げ材料、機能材料を詳しく説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・省エネ・省資源・環境保全・廃棄物削減への意識の高揚が得られ、他者へ自身の考えを正確に伝えることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） | ・建築空間の安全性・耐久性・居住性などを考慮した主に構造材料に関する基礎知識を修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・木質系・コンクリート系・鋼系材料の分類と物理的・化学的特性を説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・コンクリート配合実験、木材圧縮試験を通して構造材料の特性を説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・代表的仕上げ材料、機能材料を説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・省エネ・省資源・環境保全・廃棄物削減に興味をもち、他者へ自身の考えを伝えることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） |
| 建築材料学 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 2 | 構造物を構成する建設材料の組成、製造法、物理的・化学的特性、およびこれらの特性を活かした基本的な部材設計についての考え方を理解する。建築材料を用途別に分類し、強度、耐久性、健康と衛生に関する特徴について触れながら、建築材料の生活上、環境上、問題、造形的特徴などの考察を通じて、設計を実施する過程で材料を選択する際の基礎知識、応用力および判断力を身につける。 木質材料、コンクリート、鋼などの構造材料に求められている「安全性に係わる性質（強度・弾性性状等）」について、材料実験を行うことにより、基本的な知識を身につける。また、実験を視覚的に体感し、これらのデータを分析することで、材料の破壊性状を把握するとともに、建築物の安全、機能の重要性を理解する。 | ・建築空間の安全性・耐久性・居住性などを考慮した主に構造材料に関する基礎知識を深く修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・木質系・コンクリート系・鋼系材料の分類と物理的・化学的特性を詳しく説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・コンクリート配合実験、木材圧縮試験を通して構造材料の特性を詳しく説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・代表的仕上げ材料、機能材料を詳しく説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・省エネ・省資源・環境保全・廃棄物削減への意識の高揚が得られ、他者へ自身の考えを正確に伝えることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） | ・建築空間の安全性・耐久性・居住性などを考慮した主に構造材料に関する基礎知識を修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・木質系・コンクリート系・鋼系材料の分類と物理的・化学的特性を説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・コンクリート配合実験、木材圧縮試験を通して構造材料の特性を説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・代表的仕上げ材料、機能材料を説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・省エネ・省資源・環境保全・廃棄物削減に興味をもち、他者へ自身の考えを伝えることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） |
| | | | | | 建築基準法の存在意義、法制度上の位置づけ、法的役割、性格、規定の特性、行政による運用等に関する議論を説明する。併せて、法制度において専門家として求められている法の主旨に即した適正な活用力や解釈能力を養う。実際の設計活動に活かしていくことができるよう、単体規定や集団規定など各規定の内容とその意義を、それぞれの規定に基づいて具体的に解説する。 本授業を通して、建築基準法および関係法令の基礎的内容を理解する。その意義を踏まえて最適な空間を設計することにより、社会的義務と責任を重んじ、自律的活動ができる職能人となることを目指す。 | ・建築・インテリア関連の資格取得のために、建築関連法規の基礎知識を修得して具体的に説明できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・具体的な事象に知識を応用し判断できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・建築に携わる者の責任・モラルなどについて修得し、具体的事象と関連づけて説明できるようにする。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・建築・インテリア関連の資格取得のために、建築関連法規の基礎知識を修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・建築に携わる者の責任・モラルなどについて修得できる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 建築法規 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 2 | CAD（ComputerAidedDesign）システムの本来は、文字どおり設計を支援するシステムであるので、設計段階で利用するスケッチパッドシステムとしての能力を生かさないといけない。そのためには、3Dの空間や立体をモニターの中でスケッチやボリュームモデルのように、作成しては壊き換え、つくり換え、その寸法や形、高さや広がりを確認しながら設計を進めていくGraphicThinkingの回路構築が必要となる。同時にこの方法では、人間の持つ寸法寸法や動作寸法、さらには心理的距離や社会的距離からも確認しながら進められるものでなければならない。このような新しい道具としてのCADを利用した設計方法の構築とその教育を目的とする。 本授業では、アプリケーションソフトVectorworksの基本操作、基本概念から始まり、新しい設計の道具として利用できる力を養う。 | ・CADの必要性を深く理解し幅広い知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CAD演習では2Dの表現のCAD手法を学び、全般で使えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・CADシステムを紙と鉛筆のように、新しい設計ツールとして幅広く使いこせるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CADシステムを利用して道具・インテリア・建築を高いレベルで設計する力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・CADの可能性を深く理解し、技術に関心を持つことができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・CADの必要性を理解し基礎的知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CAD演習では2Dの表現のCAD手法を学び、授業全般で使えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・CADシステムを紙と鉛筆のように、新しい設計ツールとしてある程度使いこせるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CADシステムを利用して道具・インテリア・建築の設計をする力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） |
| | | | | | CAD（ComputerAidedDesign）システムの本来は、文字どおり設計を支援するシステムであるので、設計段階で利用するスケッチパッドシステムとしての能力を生かさないといけない。そのためには、3Dの空間や立体をモニターの中でスケッチやボリュームモデルのように、作成しては壊き換え、つくり換え、その寸法や形、高さや広がりを確認しながら設計を進めていくGraphicThinkingの回路構築が必要となる。同時にこの方法では、人間の持つ寸法寸法や動作寸法、さらには心理的距離や社会的距離からも確認しながら進められるものでなければならない。このような新しい道具としてのCADを利用した設計方法の構築とその教育を目的とする。 本授業では、アプリケーションソフトVectorworksの基本操作、基本概念から始まり、新しい設計の道具として利用できる力を養う。 | ・CADの必要性を深く理解し幅広い知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CAD演習では2Dの表現のCAD手法を学び、全般で使えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・CADシステムを紙と鉛筆のように、新しい設計ツールとして幅広く使いこせるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CADシステムを利用して道具・インテリア・建築を高いレベルで設計する力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・CADの可能性を深く理解し、技術に関心を持つことができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・CADの必要性を理解し基礎的知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CAD演習では2Dの表現のCAD手法を学び、授業全般で使えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・CADシステムを紙と鉛筆のように、新しい設計ツールとしてある程度使いこせるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CADシステムを利用して道具・インテリア・建築の設計をする力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|----------|------------------------------|------|-----|---|---|---|
| 建築CAD演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 本授業では、建築CAD演習Ⅰで身に付けた基本操作、基本概念を応用的に利用しながらCADやCGを組み合わせて、自分自身の設計案を効果的に検討することにより高度な演習と、図面や透視図等を介して設計案を美しく、見やすく、分かりやすく表現し、より効果的にプレゼンテーションする演習を行う。 本授業を通して、CADを利用して、建築設計における問題解決や合意形成に向けた企画・立案ができる応用力を身につける。 | ・CADの必要性を深く理解し幅広い知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CAD演習Ⅱでは2Dの表現のCAD手法を元に、3Dで立体をモデリングする手法を学び、全般で使えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・CADシステムを紙と鉛筆のように、新しい設計ツールとして幅広く使いこなせるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CADシステムを利用して家具・インテリア・建築を高いレベルで設計する力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・CADの可能性を深く理解し、技術に関心を持つことができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・CADの必要性を理解し基礎的知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CAD演習Ⅱでは2Dの表現のCAD手法を元に、3Dで立体をモデリングする手法を学び、授業全般で使えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・CADシステムを紙と鉛筆のように、新しい設計ツールとしてある程度使いこなせるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・CADシステムを利用して家具・インテリア・建築の設計をする力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） |
| 建築総合演習 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 空間を主観的に感じ取ることが重要であるが、一方で、それらを客観的に捉え、周囲と共有することも必要となる。そのためには、様々な測定機器を使用して、対象となる「空間」や「モノ」を数量化し、客観的な指標と比較・検討することができるようにしなければならない。 本授業では、調査・見学等を通して、一般の講義形式の授業では得られない総合的な技術や知識を身に付けるために行うものである。後半には、各自具体的なテーマを設定し、それぞれの視点で調査・研究を行い、意見交換と他者からのフィードバックを得ながら内容を深化させ、その成果をレポートにまとめ、プレゼンテーションを行う。 また、自己の感性の尺度を体感し、客観的な公的指標と感覚的な尺度の差異を確認し補正する力を身につける。 | ・調査・見学、実験等を通して、一般の講義形式の授業では得られない知識の総合的な関連付けを行い的確な結論を導き出すことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・空間を客観的に捉える手法を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・それぞれの視点で観察し調査・研究を行い、授業の中で意見交換や議論を行いながら内容を深化させ、その成果をまとめ、的確かつ平易にプレゼンテーションする能力が得られる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） | ・調査・見学、実験等を通して、一般の講義形式の授業では得られない知識の関連付けを行い結論を導き出すことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・空間を客観的に捉える手法を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・それぞれの視点で調査・研究を行い、授業の中で意見交換や議論を行いながら内容を深化させ、その成果をまとめることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） |
| 環境工学 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 人間にとって快適な環境を創造することは重要である。環境工学とは、自然環境を利用したり、制御したりしながら、安全であり快適な空間をつくるために必要な知識や技術を学ぶための学際分野である。 本授業では、主として「気候」「日照と日射」「光環境」について、その原理、内容、方法、課題などの観点から考察し、環境工学を学ぶ上で必要な基礎知識を理解する。 | ・音環境、光環境の様々な問題について、その原理、内容、方法、課題などの観点から論じ、環境工学を学ぶ上で必要な基礎知識を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・生活を取り巻いている環境因子に常に関心を持てるようになり、その内容について他者に説明することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・音環境、光環境の様々な問題について、その原理、内容、方法、課題などの観点から論じ、環境工学を学ぶ上で必要な基礎知識を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・生活を取り巻いている環境因子に常に関心を持てるようになり、その内容について他者に説明することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 構造設計 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 建築物が大規模・複雑化している現代では、コンピュータを駆使した構造計算が一般化している。専用ソフトを用いての計算は効率的に行える一方で、技術者としての計算結果に対する判断力の経験として蓄積されにくい状況が生まれている。 本授業では、小規模な木質構造建築物を対象に、仕上材材の選定、仮定荷重の計算、地震力の計算、部材の断面算定、たわみの計算等を行う。この計算結果に基づき、構造計算書、構造図面を作成することで、構造設計における計算過程や原理を理解する。また、得られた結果が建築計画やデザインに対してどのような影響を与えているかを理解する。 | ・建築構造の設計理論と設計方法などを幅広く修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・各種構造と構造力学との関連を理解し、それぞれの目的にあった、「広さ」・「長さ」・「高さ」を安全に確保するため、的確かつ平易に構造設計ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・また、その技能が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・各種構造と構造力学の関連性について常に関心を持てるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・建築構造の設計理論と設計方法などを修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・各種構造と構造力学との関連を理解し、それぞれの目的にあった、「広さ」・「長さ」・「高さ」を安全に確保するため、基礎的な構造設計ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・また、その技能が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 構造計画 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 建築物はそれを利用する人々の安全及び財産を守らなければならない。とりわけ地震・台風・大雪・津波など、あらゆる自然の脅威にさらされる我が国においては、その構造をいかに計画するかが建築物の方向性を決定しうる。構造計画とは、設計における初期プロセスであり、与条件整理や設計クワイテリア（目標値）の設定、用途やデザインに応じた構造材料の選定など、多岐にわたる建物の要求を構造架構に反映させる重要な作業である。空間と構造の相合した優れた構造計画を行うためには、荷重・材料・構造システム・法規・施工性・経済性など関連する広範な知識に立脚した豊かな発想や確かな先見性が設計者には求められる。 本授業では構造計画の基本的な考え方及び検討を進める際に必要な様々な知識を身につけ、意匠計画、設備計画との関連性を理解する。 | ・力学の知識と建築の構え方の知識を広く深く修得し、身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・既存建物の構造計画を詳しく分析できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・安全の骨格となる構造形式に常に強い関心を持てるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・建物を設計する過程で、適切な構造材料の選択やその構造材料を使った構造方式の計画（構造計画）を独自の視点から提案できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・力学の知識と建築の構え方の知識を修得し、身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・既存建物の構造計画を分析できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・安全の骨格となる構造形式にある程度関心を持てるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・建物を設計する過程で、適切な構造材料の選択やその構造材料を使った構造方式の計画（構造計画）を提案できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 建築計画学Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 建築企画や建築計画に関する基礎的理論や手法を学修するとともに、建築の企画・計画や設計に携わる技術者としての職能に対する倫理、態度の養成をねらいとする。内容は「住まい」の計画や設計のプロセスに沿う形で、それぞれの段階で課題となる学術的理論、芸術的評価、技術的蓄積さらに社会的な役割などを理解する。 具体的には、建築計画学とはなにか、建築の社会的需要、社会背景と住宅、戸建て住宅や集合住宅の計画手法について時代背景とともに身につける。 | ・近代以降、家族や共同体のあり方が多様になり、それとともに住宅や集合住宅の建築空間も大きく変わりつつある。そこで、時代の変遷とともにそれらがどのように変わってきたのかを幅広く学び、深く修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・また「使われ方」研究を基盤とした住まいの計画と施設設計の計画、そして人間－環境行動研究を基盤とした空間の計画ができるようになり、独自の提案ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・日常生活で日々ふれる施設空間に関心を持つようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・近代以降、家族や共同体のあり方が多様になり、それとともに住宅や集合住宅の建築空間も大きく変わりつつある。そこで、時代の変遷とともにそれらがどのように変わってきたのかを学び修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・また「使われ方」研究を基盤とした住まいの計画と施設設計の計画、そして人間－環境行動研究を基盤とした空間の計画がある程度できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 建築計画学Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 建築企画・計画に関する基礎的理論や手法を学修するとともに、建築の企画・計画や設計に携わる者としての職能に対する倫理、態度の養成をねらいとする。内容は実例を交えながら、公共建築物の計画や設計のプロセスに沿う形で、それぞれ段階で課題となる学術的理論、芸術的評価、技術的蓄積さらには社会的な役割などを理解する。 具体的には、社会背景とともに変化する学校・病院・美術館博物館等ははじめとする公共建築の建築計画手法について身につける。 | ・公共建築のあり方は社会の動きに大きく影響され、それと共にその建築空間も変わっていく。本講義では様々な属性の人たちが使う建築空間としての「公共建築」をとりあげ、近代以降の公共建築計画の変遷や計画手法などを学び、知識を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・具体的な実例を通して建築空間にどのようにフィードバックされているかについて深く修得し、自分たちの設計課題へと活かし、独自の提案ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・日常生活で日々ふれる公共建築に関心を持つようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・公共建築のあり方は社会の動きに大きく影響され、それと共にその建築空間も変わっていく。本講義では様々な属性の人たちが使う建築空間としての「公共建築」をとりあげ、近代以降の公共建築計画の変遷や計画手法などを学び、知識を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・具体的な実例を通して建築空間にどのようにフィードバックされているかについて修得し、自分たちの設計課題へある程度活かすことができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価C） | 単位修得目標（成績評価C） |
|--------------|------------------------------|------|-----|--|---|--|
| 建築設備 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 建築設備とは、快適な建築環境を実現するための積極的手段であり、建築を計画する上で欠くことのできない要素技術である。 本授業では、前期の『環境工学』で学んだ、光環境、温熱環境、空気環境などの知識を元に、建築設備の概要について学ぶ。 具体的には、建築の機能性や快適性を確保するために、建築設備としてどう解決しているのか、様々な建築設備についての基礎を学ぶ。これらの基礎的知識を踏まえて、現在搭載している建築設備の課題や研究事例、建築設備と地球環境との関係などについて学ぶことで、独自性のある提案ができる能力を培う。 | ・熱環境、空気環境、水環境の様々な問題について、その原理、内容、方法、課題などの観点から論じ、建築設備を学ぶ上に必要な基礎知識を幅広く考察することができる。 ・（DP1-2）客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能 ・授業で得た知識を設計に活かす、独自の提案ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・生活に身近な、熱、空気、水がどのようにあるべきなのかを常に深く考えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） | ・熱環境、空気環境、水環境の様々な問題について、その原理、内容、方法、課題などの観点から論じ、建築設備を学ぶ上に必要な基礎知識を考察することができる。 ・（DP1-2）客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能 ・授業で得た知識を設計に活かす表現ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 建築設計演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 建築とインテリアは本来一体で、明快に分離することは不可能である。建物の骨格を成すシェクターが存在しなければインテリアは存在しない。インテリアがしっくりデザインされなければその空間は機能しない。すなわち建築とインテリアは切っても切れない関係にある。 本授業では、建築とインテリアの設計・空間デザインの進め方や手法について学ぶことを目的とする。敷地調査や建築設計、木造建築の構造、内装計画、家具の設計について段階を踏って学ぶことで、構造と空間を理解し設計する力が身につくと同時に、建築物や家具の基本的な寸法についても合わせて理解することができる。また、各計画・設計ごとに発表の機会を設けることで、プレゼンテーションの基礎的技術も養う。 | ・建築と人の生活の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・単純な機能の建築空間で建築の設計からインテリアまでトータルに設計を行い、高いレベルで計画の進め方や手法を修得するとともに、構造と空間のデザインを修得し、自ら設計し表現する力を養うことができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、他の作品のコンセプトを共有し自らの設計に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築と人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・単純な機能の建築空間で建築の設計からインテリアまでトータルに設計を行い計画の進め方や手法及び構造と空間のデザインを修得し、自ら設計し表現する力がある程度養うことができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持つとともに、他の作品のコンセプトを共有しある程度設計に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） |
| 建築設計演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 建築とインテリアによって、空間が作られ、住まいや施設によって「まち」は作られる。そして、「まち」には地域コミュニティが生み出される。本授業では、建築設計演習Ⅰで学修した内容を土台として、建築の観点から地域コミュニティ形成を図る住まいや生活支援施設について学ぶことを目的とする。 人々が集くことができるスペースをデザインした住まいや人々の生活をフローリングや階段の計画を通して、敷地調査、空間分析、配管計画、建築計画、断面、立面計画、外構計画と段階を踏って学ぶとともに、プレゼンテーションの基礎的技術も身につける。 | ・環境・建築・社会と人の生活の関係を深く考察できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・小さな公共施設の設計・計画を通して、ユーザーの空間を真摯に考え、建築計画・環境と調和・構造と空間のデザインを幅広く修得し、それらを建築として美しくかつ分かりやすく表現ができるようになる。（課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、他の作品のコンセプトを共有し自らの設計に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・環境・建築・社会と人の生活の関係を考察できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・小さな公共施設の設計・計画を通して、ユーザーの空間を真摯に考え、建築計画・環境と調和・構造と空間のデザインを修得し、それらを建築として表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持つとともに、他の作品のコンセプトを共有しある程度設計に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） |
| 建築設計演習Ⅲ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 建築設計演習Ⅰ、建築設計演習Ⅱでの学修内容を踏まえて、実際に空間を制作し、設計を行う上での必要となる建築のスケール感や建築物周辺の環境の把握方法について理解することを目的とする。建築の設計は縮尺によって行われるため、縮尺された図面や写真から実際の空間を理解する能力であるスケール感は培うべき大切な能力である。 本授業では移動可能シェクターを段ボールを使って実寸大で製作することを通して、ものづくり力と身体感覚・スケール感を身につける。また、街の中に存在することを想定した複合施設を設計する。これを通して、地域を調査分析した結果に基づいた施設との相乗効果、必要な施設を設計し、設計する手法を理解するとともに、敷地周辺の自然、文化、歴史などの環境のコンテクストを読み取り、計画に反映させる能力を身につける。 | ・環境・建築・社会と人の活動の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。実寸のものも設計し制作すること、高いレベルで身体感覚・スケール感が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・敷地周辺の環境（自然、文化、歴史）のコンテクストを読み取り、自らその地域に必要な機能をプログラムでき、高いレベルで計画に反映させる計画力及び設計力を養うことができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し自ら率先して制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） | ・環境・建築・社会と人の活動の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。実寸のものも設計し制作することで、身体感覚・スケール感が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・敷地周辺の環境（自然、文化、歴史）のコンテクストを読み取り、自らその地域に必要な機能をプログラムでき、計画に反映させる計画力及び設計力を養うことができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） |
| 建築設計演習Ⅳ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 本授業では近年、多様な家族構成の世帯が増え、家族の形態が大きく変化していることや少子高齢化が進んでいる状況、在宅勤務の増加など働き方の変化がある状況を踏まえて、住む空間の設計を行う。これまで学んだ建築計画や構造の基礎的理解、周辺環境を読み込む力、分析する力によって自ら問題を設定し、それをもとに敷地調査、規模、機能等のプログラム設定から最終の建築空間まで自ら企画し設計を行う。併せて、社会性を醸した計画や課題に対するより深い分析、自分自身の指向を鮮明に設計に実装する力を身につける。 | ・環境・建築・社会と人の生活の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・今まで学んできた計画力で自らの確信にプログラムを設定し、デザインする力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し自ら率先して制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） | ・環境・建築・社会と人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・今まで学んできた計画力で自らプログラムを設定し、デザインする力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） |
| インテリアデザイン演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | インテリアは本来室内空間だけではなく成立したり、建築の骨格をなす構造とともに成立するものでも建築空間を理解することはとても重要である。それと併行し、ランドスケープ・まち並みなどの外環境との関係も考えなければ成立しない。また、その空間に配置される家具や、プロダクト照明計画なども重要で、全てをトータルに考える必要がある。 本授業では単純な機能の建築空間を例に、家具からランドスケープまでトータルなデザインの進め方や手法を学び、構造と空間の理解から、設計し表現する力を身につける。周辺環境に考慮した配管計画、建築計画、インテリア計画、家具詳細設計、照明計画等トータルなデザインを段階を踏って実施する。 具体的には建築架構を考慮したインテリアの設計手法、家具・家具配置・水まわり・トレ、通路・階段など各機能の適切な寸法、理解、家具詳細設計、プレゼンテーションの基礎的技術なども併せて身につける。 | ・建築と人の生活の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・単純な機能の建築空間で建築の設計からインテリアまでトータルに設計を行い、高いレベルで計画の進め方や手法を修得するとともに、構造と空間のデザインを理解し、自ら設計し表現する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、他の作品のコンセプトを共有し自らの設計に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築と人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・単純な機能の建築空間で建築の設計からインテリアまでトータルに設計を行い計画の進め方や手法及び構造と空間のデザインを修得し、設計し表現する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマによって身近な空間に関心を持つとともに、他の作品のコンセプトを共有しある程度設計に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） |
| インテリアデザイン演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 外部に開いた機能を持つ住まいをすることで、住まいはまちに対して開かれた空間となり、それは活気あるまち並みへとつながっていく。設計課題を通して、活気あるまち並みを考える設計力を養う。 現在、在宅勤務など働き方の形態は大きく変化した。住むことと働くことの境界は曖昧になってきているため、リバーシティやコンバージョンにより既存の躯体を活かした設計力が求められる。最も身近である住宅のインテリア設計・改修を通して、生活と住空間、仕事と住空間、外部環境と採光・通風・眺望などの住空間、そして構造躯体と空間のデザインなどを理解し、自ら設計し表現する力を身につける。 | ・インテリア空間と人の生活の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・既存の構造を深く理解し設計する技術が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・設備計画の考え方を学び、器具まで提案できる技術が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・素材・家具の仕様とその効果を深く学び具体的に設計する技術が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマとして投げかけられた住空間を適切に把握し、設計を行うことができ、伝達手段としてのプレゼンテーションの技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・テーマによって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、他の作品のコンセプトを共有し自らの設計に生かすことができる。（DP3リーダーシップ） | ・インテリア空間と人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・既存の構造を深く理解し設計する技術が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・設備計画の考え方を学び、器具まで提案できる技術がある程度身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・素材・家具の仕様とその効果を学び具体的に設計する技術がある程度身につく。（DP2- |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|------------------|------------------------------|------|-----|---|---|--|
| インテリアデザイン 演習Ⅲ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 設計図から実際の空間や施設が持つ単位空間を把握する力の養成を目的とする。自身が設計した図面を実寸で制作し、その空間を体験することで、設計図などの縮尺を用いて書かれた空間から実際の空間を理解する能力であるスケール感を養う。 本授業では移動可能シェルターを段ボールを使って実寸大で製作することを通して、ものづくり方と身体感覚・スケール感を身につける。また、都市にはその地域に根ざした様々な生活支援施設があり、その内のひとつである商業施設の計画を通して、各施設が持つ単位空間の適切なスケール感を把握するとともに、利用する人の立場になって、必要な機能や空間を分析し合理的に計画、設計できる能力を養う。なお、カタチだけでなく生活を楽しむ場としての心豊かな生き方のデザインという視点も大切に、その感性を養う。 | ・建築空間とインテリア空間と人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・既存の構造を深く修得し設計する技術が身につく。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設備計画の考え方を学び、器具まで提案できる技術が身につく。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・実寸のものを設計し制作することで、高いレベルで身体感覚・スケール感が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・素材・家具の仕様とその効果を深く具体的に設計する技術が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・設定された商業施設における単位空間の適切なスケールと演出を事例等の分析により的確に把握し、設定された商業施設のプランディングを考え空間を自ら設計し、表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマにそって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し自ら率先して制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築空間とインテリア空間と人の生活の関係をある程度修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・既存の構造を修得し設計する技術がある程度身につく。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設備計画の考え方を学び、器具まで提案できる技術がある程度身につく。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術がある程度身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・実寸のものを設計し制作することで、身体感覚・スケール感が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・素材・家具の仕様とその効果を学び具体的に設計する技術がある程度身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・設定された商業施設における単位空間の適切なスケールと演出を事例等の分析によりある程度把握し、設定された商業施設のプランディングを考え空間をある程度自ら設計し、表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマにそって身近な空間に関心を持ち、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） |
| インテリアデザイン 演習Ⅳ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 高度経済成長期時代まで続いてきた建築のスクラップアンドビルドの時代から、建築を廃棄せずに長期使い続けていくストックの時代へと変化している。つまり、建築をスクラップするのではなく、コンバージョンによる「景観の継続」や「新たな魅力を生み出すこと」で建築を蘇らせ価値を創造する力が求められる。 本授業では、設定された建築物のストックの有効利用の方向性を環境面から調査・分析し、必要な機能を再設定することで建築物そのもの及びその周辺環境の両活性化に役立つインテリアを設計し、空間デザインの能力を養う。 | ・建築空間とインテリア空間と人の生活の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・敷地周辺の環境（自然、文化、歴史）のコンテクストを読み取り、自らその地域に必要な機能を的確にプログラムでき、計画に反映させる計画力及び設計力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマにそって身近な空間に関心を持ち、常に何かをつかもうとする意欲や態度が身につくとともに、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し自ら率先して制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） | ・建築空間とインテリア空間と人の生活の関係をある程度修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・設計した空間を図面や模型として伝える技術がある程度身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・敷地周辺の環境（自然、文化、歴史）のコンテクストを読み取り、自らその地域に必要な機能がある程度プログラムでき、計画に反映させる計画力及び設計力がある程度身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマにそって身近な空間に関心を持ち、グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） |
| まちづくり演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 「まちづくり」とは、建築が集まってまちを創り出すため、「まち」の調査分析を行い、「まち」の全体像を把握した上で、維持発展のための企画を行う必要がある。 本授業では、敷地と周辺環境の関係性について考え、住宅地におけるミニ開発の企画を行う。具体的には少し郊外の住宅地を対象とし、そのエリアのサーベイを行い、これを通してその地域の住居の傾向（規模、外観、外構）と各行政機関のデータを分析し、居住者像を分析し、その街に適した企画提案書を作成する。その後、具体的な各住宅の設計を行うことで地域に適した住宅開発の企画力を養う。 | ・まちと人の生活の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・与えられたテーマより都市の文脈を的確に読み解き、自分の建築プログラムを高いレベルでつくりあげることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちを客観的に分析でき、グループ共同作業を通じてまちの課題を共有し自ら率先して企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） | ・まちと人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・与えられたテーマより都市の文脈を読み解き、自分の建築プログラムをつくりあげることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちに関心を持ち、グループ共同作業を通じて企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） |
| まちづくり演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 2 | 2 | 建築を設計する際は、敷地条件からまち全体を読み解くための調査・分析を行い、求められている建築物のニーズを客観的にとらえ、建築物の必要要件を整理しまとめる能力が必要である。 本授業では、敷地と周辺環境分析し「まち」と建築の関係性についての提案に加え、対象とする地域の人口動向を調べ、自分の建築プログラムをつくりあげることがを目的とする。 具体的には、都内のある商業地域を課題対象敷地として、そのエリアのサーベイを行い、現在抱えている問題点を抽出・分析し、「オープンスペース・商業施設・居住施設」を組み合わせた複合施設を計画する。 | ・まちと人の生活の関係を深く理解できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・対象とする地域の人口動向や特徴、生活スタイル、緑地の割合などを踏まえた上で、自分の建築プログラムを高いレベルでつくりあげることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちを客観的に分析でき、グループ共同作業を通じてまちの課題を共有し自ら率先して企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） | ・まちと人の生活の関係を理解できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として伝える技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・対象となる地域の人口動向や特徴、生活スタイル、緑地の割合などを踏まえた上で、自分の建築プログラムをつくりあげることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちに関心を持ち、グループ共同作業を通じて企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） |
| まちづくり演習Ⅲ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | ・まちと人の生活の関係を理解できるようになる。 ・計画した空間を図面や模型として伝えられる技術が身につく。 ・対象になる地域の特性を読み取り、自らその地域に必要な機能をプログラムでき、企画力、設計力を養うことができるようになる。 ・テーマに沿って身近な空間に関心を持つようになる+149。 | ・まちと人の生活の関係を深く修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝えられる技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・対象になる地域の特性を読み取り、自らその地域に必要な機能を的確にプログラムでき、高いレベルの企画力、設計力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちを客観的に分析でき、グループ共同作業を通じてまちの課題を共有し自ら率先して企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） | ・まちと人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として伝えられる技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・対象になる地域の特性を読み取り、自らその地域に必要な機能をプログラムでき、企画力、設計力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちに関心を持ち、グループ共同作業を通じて企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） |
| まちづくり演習Ⅳ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 建築 領域 | 3 | 2 | 本授業では、「まちづくり演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」を踏まえて、2030年までに持続可能でよりよい世界を目指す国際目標である「持続可能な開発目標（SDGs: Sustainable Development Goals）」における環境・未来都市として、「自然災害にも強く、社会的弱者に配慮され、環境負荷の少ない持続可能なまちづくり」を根拠とした計画を提案することを目的とする。 具体的には、これまでの演習の集大成として、自身で課題対象地域を設定し、地域特性を分析した結果に基づいた都市機能の洗い出しと建築物の立案、計画を行う。 | ・まちと人の生活の関係を深く修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として美しくかつ分かりやすく伝えられる技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・今までに学んできた企画力で自らまちに対するプログラムを設定し、高いレベルの企画、設計する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちを客観的に分析でき、グループ共同作業を通じてまちの課題を共有し自ら率先して企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） | ・まちと人の生活の関係を修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・計画した空間を図面や模型として伝えられる技術が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・今までに学んできた企画力で自らまちに対するプログラムを設定し、企画、設計する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマに沿ってまちに関心を持ち、グループ共同作業を通じて企画に参加することができる。（DP3リーダーシップ） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価） | 単位修得目標（成績評価） |
|--------------|----------------------------|------|-----|--|--|--|
| 平面構成演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 1 | 2 | グラフィックデザインの基礎として平面構成演習を位置づけている。平面としての形・色・構成などの概念把握とその表現テクニックを身につけることができる。構成力は全てのデザインにおいて基礎であり核をなすものである。創造力や発想力の育成はその初期においては実際に紙に触れ線を引き、線の具などを使うことにより行うことができる。 本授業では、マンセルの色体系を基に色相・明度・彩度の特性についての知識の修得と、色彩の相互関係や色の効果、形の成り立ちを理解することができる。 | ・造形要素となる色彩についての基礎的な理論の知識を得修得できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・色相、明度、彩度、色彩の効果(選出・後退・ハレーション・透明感)、心理の効果などの色彩演習を行う。色彩が伝える意味とその特性を演習することで、幅広い造形知識と高度な表現制作技術を修得し、創造する力を大きく増やすことができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能）（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・また、生活の中にある色に強い関心を持てようになり生活を体感する力を大きく増やすことができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力）（DP3リーダ―シップ） ・デザインにおける思考や表現においてその基礎をなすものであり、それらを判断する力を強く身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） | ・造形要素となる色彩についての基礎的な理論の知識をある程度修得できる。（客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・色相、明度、彩度、色彩の効果(選出・後退・ハレーション・透明感)、心理の効果などの色彩演習を行う。色彩が伝える意味とその特性を演習することで、造形知識と表現制作技術を修得し、創造する力をある程度増やすことができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能）（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・生活の中にある色に関心を持ち、生活を体感する力をある程度増やすことができる。（課題発見・解決力―表現力・伝達力）（DP3リーダ―シップ） ・デザインにおける思考や表現においてその基礎をなすものであり、それらを判断する力をある程度身につけることができる。（課題発見・解決力―表現力・伝達力） |
| 平面構成演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 1 | 2 | グラフィックデザインの基礎として平面構成演習を位置づけている。平面としての形・色・構成などの概念把握とその表現テクニックを身につけることができる。構成力は全てのデザインにおいて基礎であり核をなすものである。創造力や発想力の育成はその初期においては実際に紙に触れ線を引き、線の具などを使うことにより行うことができる。 本授業では、「平面構成演習Ⅰ」に引き続き、形の成り立ちや形が持つ特性和意を学び、造形要素としての「点・線・面」の概念と、それらが持つ造形的な機能と特性を理解することができる。 | ・造形要素となる形態と構成についての基礎的な理論の知識を得修得できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・オートマティック形態、ユニット、パターン、形態と意味などの形態演習や、点・線・面などの構成演習を行う。形態と構成が伝える意味とその特性を演習することで、幅広い造形知識と高度な表現制作技術を修得し、創造する力を大きく増やすことができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能）（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・また、生活の中にある形に強い関心を持てようになり生活を体感する力を大きく増やすことができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力）（DP3リーダ―シップ） ・デザインにおける思考や表現においてその基礎をなすものであり、それらを判断する力を強く身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） | ・造形要素となる形態と構成についての基礎的な理論の知識を得、ある程度修得できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・オートマティック形態、ユニット、パターン、形態と意味などの形態演習や、点・線・面などの構成演習を行う。形態と構成が伝える意味とその特性を演習することで、造形知識と表現制作技術を修得し、創造する力をある程度増やすことができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能）（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・生活の中にある形に関心を持ち、生活を体感する力をある程度増やすことができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力）（DP3リーダ―シップ） ・デザインにおける思考や表現においてその基礎をなすものであり、それらを判断する力をある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） |
| 立体構成演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 1 | 2 | モノが人に与える印象や感じ方は立体形デザインが大きく関わっている。本授業では、他者に対して自分の意図した感じ方を表現する抽象表現を導き出す立体造形プロセスとして、「観察・構造化・単純化・抽象化」を学ぶ。また、立体形デザインでは各種素材や加工方法についての知識や技術が必要になる。実際に紙やステンレボード、プラスチック板などの平面素材を使った立体造形を行うことで、素材についての知識や加工技術を身につける。 | ・デザインの立体造形プロセスで重要な「観察」→「構造化」→「単純化」→「抽象化」を学び、立体を考える上で重要な知識や技能を深く理解、修得することができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・紙やステンレボード、プラスチックなどの平面素材を使った立体造形を行う事によって立体を理解し、素材を通し本質的な道理としての知識と技能を得て創造する力を大きく増やすことができる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・その中で思考し判断し、表現に結びつけることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・この演習において、生活の中での立体デザインがいかなるものかを認識し、積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダ―シップ） | ・デザインの立体造形プロセスで重要な「観察」→「構造化」→「単純化」→「抽象化」を学び、立体を考える上で重要な知識や技能を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・紙やステンレボード、プラスチックなどの平面素材を使った立体造形を行う事によって立体を理解し、素材を通し本質的な道理としての知識と技能を得て創造する力を増やすことができる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・その中で思考し判断し、表現に結びつけることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・この演習において、生活の中での立体デザインがいかなるものかを認識し、他者の作品に対して意見交換ができるようになる。（DP3リーダ―シップ） |
| 立体構成演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 1 | 2 | 立体形デザインを行う際、機能と形態の関係を考えることは非常に重要である。本授業では、「立体構成演習Ⅰ」に引き続き人と道具の関係性を考えた立体形デザインを行う。 具体的に、スタジオフォーーム、インダストリアルクレイ、シリコンやエポキシ系樹脂などのデザインモデル素材の加工方法についての知識や技術を学び、立体造形プロセスである「観察・構造化・単純化・抽象化」を通して、人と道具の関係性を考えた発想力を身につける。 | ・デザインの立体造形プロセスで重要な「観察」→「構造化」→「単純化」→「抽象化」を学び、立体を考える上で重要な知識や技能を深く理解、習得することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・スタジオフォーーム、インダストリアルクレイなどの素材を使った立体造形を行う事によって立体を理解し、素材を通し本質的な道理としての知識と技能を得て創造する力を大きく増やすことができる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・その中で思考し判断し、表現に結びつけることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・この演習において、生活の中での立体デザインがいかなるものかを認識し、積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダ―シップ） | ・デザインの立体造形プロセスで重要な「観察」→「構造化」→「単純化」→「抽象化」を学び、立体を考える上で重要な知識や技能を修得することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・スタジオフォーーム、インダストリアルクレイなどの素材を使った立体造形を行う事によって立体を理解し、素材を通し本質的な道理としての知識と技能を得て創造する力を増やすことができる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・その中で思考し判断し、表現に結びつけることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・この演習において、生活の中での立体デザインがいかなるものかを認識し、他者の作品に対して意見交換ができるようになる。（DP3リーダ―シップ） |
| デザイン図学 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 1 | 2 | 他者に対して自分の意図を伝える方法として、「モノ」を平面に表現する方法である図学について学ぶ。デザインにおいて、立体的な「モノ」を平面に表現する力や平面の情報から立体に再生する力は必須の技術である。 本授業では、グラフィック・プログラムの基礎として、基本的な図学を理解し、図学に従って図面を描くことや図面を読むことを通じて、スケッチと図面と「モノ」との一致感を養い、デザインに役立つ構成原理を学ぶ。 | ・「モノ」を実物や写真や絵ではなく、約束に従って平面に表す方法である「図学」を学ぶことにより、空間や立体形状を深く理解し、「図学」という方法の知識を得修得できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・二次元図で表現したり、図から立体をイメージでき、そこから制作する技能が身につく。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・そこには、どのような表現をしたのかという思考プロセスや創造力も身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・相手にとって必要な図面を引けるようになることで、設計意図（コンセプト）を明確に伝えることができ、以降の意図に繋がる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） | ・「モノ」を実物や写真や絵ではなく、約束に従って平面に表す方法である「図学」を学ぶことにより、空間や立体形状を理解し、「図学」という方法の知識を修得できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・そこには、どのような表現をしたのかという思考プロセスや創造力も身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・相手にとって必要な図面を引けるようになることで、設計意図（コンセプト）を明確に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） |
| モデリング演習 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | プロダクトデザインを行う上で、図面を読み解き理解することと同時に、図面から立体に起こして検証すること、更にはイメージを立体にしながらサイズを検討することは必須の技術である。 本授業では、工業材料と試作材料などの材料についての知識と、デザインの現場で活用されている様々な材料を使ったモデリングを経験することで自分の考えを立体物として表現し、他者に対して提案する力を身につける。 | ・試作のレベルや目的による材料の知識と、つくり方の違いを理解できるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・図面を見れば目的に合ったモデルが自分で制作できるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・そこには、どのような表現をしたのかという思考プロセスや創造力も身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・モデリングの知識や技能を他の演習でも積極的に使い制作できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・既存の製品の造形に対して、関心・意欲が高まり、積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダ―シップ） | ・試作のレベルや目的による材料の知識と、つくり方の違いを修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・そこには、どのような表現をしたのかという思考プロセスや創造力も身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・モデリングの知識や技能を他の演習でも使い制作できるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・既存の製品の造形に対して、関心・意欲が高まり、他者の作品に対して意見交換ができるようになる。（DP3リーダ―シップ） |
| デザインCAD (3D) | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | 立体形デザインを行う際パソコンによる3D-CADを使用したデザイン・設計が主流となっており、デザイナーにとって3D-CADの知識や技術は必要不可欠な要素となっている。 本授業では、3D-CADソフトであるRhinoceorsを使い、二次元図面から3Dモデルの作成や3Dモデリングの演習を行うことを通じて、ソフトの操作方法やコマンドの種類、把握、パソコンによる図学図法を修得する。 | ・PCによるオーソドックスな立体物の図が制作できるようになる。また、レンダリングとして立体彩色印刷や、三面図の作成ができるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・PCによる図学図法を理解し、立体形デザインプロセスの知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・3Dデータ作成のための思考プロセスや創造力が大きく身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・他の演習でも3Dデータを使った制作へ積極的に繋げられるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） | ・PCによる図学図法を理解し、立体形デザインプロセスの知識を得ることができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・3Dデータ作成のための思考プロセスや創造力も身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・他の演習でも3Dデータを使った制作へ繋がれるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|-------------------|----------------------------|------|-----|--|---|--|
| イラストレーション テクニク | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | イラストを描くことはグラフィックデザインを思考する上で必要不可欠な要素である。本授業では、実技の演習を通して、イラストレーション制作全般の基礎知識及び基礎技術を養うことができる。 具体的には、水彩絵具・パステル・色鉛筆・クレヨンなどの多様な画材を使用し、毎回提示するテーマ、題材に沿ってイラストレーションを制作する。また、画材に関連する質の異なる紙を用紙を体験することで、絵具と用紙の関係を理解することができる。 | ・水彩絵具、パステル、色鉛筆、クレヨンなど多様な画材による演習によって、イラストレーションが何であるかの知識を得、また、何枚もの違う用紙を使用することによって、絵具と用紙の関係を高度に修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・そして、いくつもの表現の高度なイラストレーション技能を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・モチーフも自分で設定し、そのプロセスを思考することによって正しい判断力が身につく、表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・また、イラストレーションそのものや、描くテーマが生活の中でのように位置づけるかと言う高い関心・意欲・態度を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・多様な画材の表現技法などに対して、関心・意欲が高まり、積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・水彩絵具、パステル、色鉛筆、クレヨンなど多様な画材による演習によって、イラストレーションが何であるかの知識を得、また、何枚もの違う用紙を使用することによって、絵具と用紙の関係をある程度修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・そして、いくつもの表現のイラストレーション技能をある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・モチーフも自分で設定し、そのプロセスを思考することによって判断力が身につく、ある程度表現できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・また、イラストレーションそのものや、描くテーマが生活の中でのように位置づけるかと言う関心・意欲・態度をある程度身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・多様な画材の表現技法などに対して、関心・意欲が高まり、積極的なディスカッションや他者の作品に対しての意見のある程度発信することができるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| レンダリング演習 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | デザインプロセスにおいては、自身の思考や発想を具体的に視覚化して他者に対して伝える必要がある。思考・発想する能力として「フリーハンドスケッチ」に取り組み、表裏的的確に表現するための方法や、各種デザインスケッチやドローイングの基本技術について学ぶことで、コミュニケーションツールとしての描画能力を身につける。 具体的には、モチーフを観察し、構造化して立体的なデザインスケッチ、レンダリングを描く。 | ・物の形を構成する基本的な立体（立方体、円柱、球）、を紙という二次元に立体的に描画するという方法の知識を修得でき、その表現方法を応用して様々なものを描くことができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・立体を生み出す制作プロセスが修得でき、ディレクション技能が身につく。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・素材感など、表現のための思考プロセスや創造力も身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・日頃の観察や、それをメモ的にスケッチする力が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・製品の造形やスケッチの技法などに対して、関心・意欲が高まり、積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・物の形を構成する基本的な立体（立方体、円柱、球）、を紙という二次元に立体的に描画するという方法の知識を修得でき、その表現方法を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・素材感など、表現のための思考プロセスや創造力も身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・日頃の観察や、それをメモ的にスケッチする力が身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・製品の造形やスケッチの技法などに対して、関心・意欲が高まり、他者の作品に対して意見交換ができるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| メディア概論 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | 近年のインターネットの進歩によるネットメディアは、「四大マスメディア」と呼ばれてきた新聞・雑誌・ラジオ・テレビを脅かす新規メディアとして大きく発達している。それと同時に、フェイクニュースなどに振り回されることがないよう、メディア情報を正しく読み解き使いこなすメディア・リテラシーが求められている。 本授業では、「メディアの歴史」について学びつつ、「自分自身にとってメディアとは何か」を考え、メディアの本質について探りながら、正しい判断をできるようにする。 | ・メディアの歴史の知識と歩みが、系統的に身につくようになる。各メディアの長所・短所・特性などを高度に理解、修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・メディアからの情報を取捨選択するのに必要な思考や正しい判断力を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・世の中に対する関心が高まり、将来的な展望にたった自分の考えや意見を思考する強い意欲や態度を身につけることができる。（DP3リーダーシップ） | ・メディアの歴史の知識と歩みが、系統的に身につくようになる。各メディアの長所・短所・特性などをある程度理解、修得できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・メディアからの情報を取捨選択するのに必要な思考や判断力のある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・世の中に対する関心が高まり、将来的な展望にたった自分の考えや意見を思考する意欲や態度をある程度身につけることができる。（DP3リーダーシップ） |
| 商品企画情報論 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | 商品の開発者による市場の的確な情報収集や商品を市場に投入するまでの研究、そして管理された生産体制を築くなど、商品が市場に出るまでには多くの過程を経ている。 本授業では、商品とは何かを考え、商品コンセプト開発、新商品のデザイン開発まで幅広いジャンルの商品開発について学ぶ。特にコンセプトワークに重点を置き、問題課題の把握とその問題を解決するための発想力を身につけるとともに、実社会で使われている主な発想法をグループワークで取り組み、発表をすることでコンセプト構築力も養う。 | ・商品とは何かを知り関心を持って、その商品を開発するために、生活者のニーズがどのようなものかを理解する。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・最終的に商品企画力を身につけるには、コンセプトが重要であるため、発想力やアイデア力の訓練を入れて商品企画、ディレクション力が疑似実践技能として身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・また、その思考プロセスが分かる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・実社会で使われている発想法を深く学び、十分にコンセプトを構築することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・商品のデザインに対して、関心・意欲が高まり、グループワークでの積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・商品とは何かを知り、その商品を開発するために、生活者のニーズがどのようなものかを理解する。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・実社会で使われている発想法を学び、コンセプトを構築することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・最終的に商品企画力を身につけるには、コンセプトが重要であるため、発想力やアイデア力の訓練に力を入れて商品企画、ディレクション力が疑似実践技能として身につく。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・商品のデザインに対して、関心・意欲が高まり、グループワークで他者と意見交換ができるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| メタルクラフト演習 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | 金属素材の知識や加工法を学び、デザイン分野における創造力を養うことを目的とする。本授業では、彫金・鍍金・鍍金といったメタルクラフトの技法でクラフト作品を制作する。 具体的には、アイデアから作品制作までの工程・手順を学び、金属の素材特性を生かしたデザインを考え、数種類の金属を素材として扱い、切る・曲げる・削る・たたく・磨く・接合するといった基本的な加工法と表面処理法を理解し、修得する。 | ・数種類の金属を素材に、高度な加工法（切る・曲げる・削る・たたく・磨く・接合する）と表面処理法を修得することができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・メタルクラフトの幅広い知識を理解、修得することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・金属の素材特性を生かしたデザイン・制作をすることにより深く思考し、判断し、表現することを身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・それを実際に使うことで暮らしに対する新たな関心や強い意欲を身につけることができる。（DP3リーダーシップ） | ・数種類の金属を素材に、基本的な加工法（切る・曲げる・削る・たたく・磨く・接合する）と表面処理法をある程度修得することができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・メタルクラフトの知識をある程度修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・金属の素材特性を生かしたデザイン・制作をすることにより思考し、判断し、表現することをある程度身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・それを実際に使うことで暮らしに対する新たな関心や意欲をある程度身につけることができる。（DP3リーダーシップ） |
| 木工演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | 立体系デザインをする上で必要となる素材に対する知識や加工する際の技術は非常に重要である。本授業で扱う「木」は有史以来最も身近で親しまれた素材である。切断や接合に多くの知恵と伝統を持っている「木」に焦点をあて、「木」の性質や加工方法、道具の使い方などについて知るとともに、作品制作を通して「木」の加工に慣れることを目的とする。 具体的には、削物（くりもの）、曲物（まげもの）、指物（さしもの）などの木工の技法を使い、基本的な形態をした生活用品の制作を行う。 | ・「木工の基礎」を理解し、応用できるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・「汎用的技能」として基本的な木工作品を正確に表現することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・「態度や志向性」として、木製品・木工作品に関心を持ち、積極的に表現することができるようになる。 ・「総合的な学習経験と創造的思考力」として、この科目で獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、これから出会う新たな課題にそれらを活用し、解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・木工制作においてサポートが必要な場面があるが、自ら制作活動を行いながらも、知識や技能を活用し積極的に他者を支援できるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・「木工の基礎」をある程度修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・「汎用的技能」として基本的な木工作品をある程度表現することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・「態度や志向性」として、木製品・木工作品に関心を持ち、ある程度表現することができるようになる。 ・「総合的な学習経験と創造的思考力」として、この科目で獲得した知識等を活用し、問題のある程度解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・木工制作でのサポートが必要な場面において、他者をある程度支援できるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| 木工演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | 立体系デザインをする上で必要となる素材に対する知識や加工する際の技術は非常に重要である。本授業では、「木工演習Ⅰ」で修得した基礎的内容を発展させ、「木」の性質を踏まえたデザインから制作までの一連の工程を体験しながら、「木」を加工しそれを造形するための力を身につける。 また、様々な木工具による加工技術、電動工具を扱う基礎技術を修得し、木材の種類・特徴、塗装などについてより専門的な知識を理解し、技術の修得を目指す。 | ・木材を素材とした制作過程において、木の性質を深く理解し、デザイン制作する過程や図面を描く技術、加工技術や仕上げ等を深く学び、自分で設計した図面からどのように加工していくかというプロセスを修得し制作することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・また、どのような方法で完成させるかという課題を見い出すことができ、美しく正確に表現することができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・木工作品における素材強度などの特性を深く理解し、目的を果たすための課題や問題を解決し、細やかな計画ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・木工制作においてサポートが必要な場面があるが、自ら制作活動を行いながらも、知識や技能を活用し積極的に他者を支援できるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・木材を素材とした制作過程において、木の性質をある程度理解し、デザイン制作する過程や図面を描く技術、加工技術や仕上げ等を学び、制作することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・また、どのような方法で完成させるかという課題を探し、ある程度表現することができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・木工作品における素材強度などの特性をある程度理解し、目的を果たすための課題や問題を見つ、ある程度の計画ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・木工制作でのサポートが必要な場面において、他者をある程度支援できるようになる。（DP3リーダーシップ） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|-------------|----------------------------|------|-----|---|--|---|
| デジタル写真演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | グラフィックデザインを思考する上で必要な要素である「写真」は、記録性や伝達性、リズムやイメージ性、具象や抽象性、時代性や普遍性、報道性とファッション性など様々な特性を持つ。 本授業では「デジタル写真演習Ⅰ」で修得した知識を踏まえた上で、静物・ファッション・コマーシャルアート・ファインアートなどのジャンルを追求していき、自分の個性が反映された被写体を表現に結びつける技能を修得することができる。また、暗室によるプリント作業も実践する。 | ・ポートレート、風景、ドキュメンタリー、ジャーナリズム、スタジオ撮影技術などいろいろなジャンルを追求する事で、実践的な写真の知識を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・それぞれのテーマの中で、自分のアプローチを見つける中で、思考し判断することによって表現方法を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・写真は現代社会の中で、重要な位置を担っている。デザインの中で、写真をどのようにディレクションして行くとかと言う技能を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・また、それらが、生活の中でどのように位置づけるかと言う関心・意欲・態度を身につけることができる。（DP3リーダーシップ） | ・ポートレート、風景、ドキュメンタリー、ジャーナリズム、スタジオ撮影技術などいろいろなジャンルを追求する事で、実践的な写真の知識をある程度修得することができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・それぞれのテーマの中で、自分のアプローチを見つける中で、思考し判断することによって表現方法をある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・写真は現代社会の中で、重要な位置を担っている。デザインの中で、写真をどのようにディレクションして行くとかと言う技能をある程度身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・また、それらが、生活の中でどのように位置づけるかと言う関心・意欲・態度をある程度身につけることができる。（DP3リーダーシップ） |
| デジタル写真演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | グラフィックデザインを思考する上で必要な要素である「写真」は、記録性や伝達性、リズムやイメージ性、具象や抽象性、時代性や普遍性、報道性とファッション性など様々な特性を持つ。 本授業では、「デジタル写真演習Ⅱ」で修得した知識を踏まえた上で、静物・ファッション・コマーシャルアート・ファインアートなどのジャンルを追求していき、自分の個性が反映された被写体を表現に結びつける技能を修得することができる。また、暗室によるプリント作業も実践する。 | ・静物、ファッション、コマーシャルアート、ファインアート、などのジャンルを追求することで、高度で実践的な写真の知識を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・それぞれのテーマの中で、自分のアプローチを見つける中で、思考し判断することによって表現方法を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・また、暗室によるプリント作業も実践することにより写真の根本的特性を修得できる。写真は現代社会の中で、重要な位置を担っている。デザインの中で、写真をどのように位置づけ分析して行くとかと言う思考・判断・表現を身につけることができる。（DP1-1課題発見・解決力―創造力） ・また、それらが、生活の中でどのように位置づけるかと言う関心・意欲・態度を身につけることができる。（DP3リーダーシップ） | ・静物、ファッション、コマーシャルアート、ファインアート、などのジャンルを追求することで、実践的な写真の知識をある程度修得することができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・それぞれのテーマの中で、自分のアプローチを見つける中で、思考し判断することによって表現方法をある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・また、暗室によるプリント作業も実践することにより写真の根本的特性を修得できる。写真は現代社会の中で、重要な位置を担っている。デザインの中で、写真をどのように位置づけ分析して行くとかと言う思考・判断・表現をある程度身につけることができる。（DP1-1課題発見・解決力―創造力） ・また、それらが、生活の中でどのように位置づけるかと言う関心・意欲・態度をある程度身につけることができる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィックCG演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 1 | 2 | デザイン・印刷・WEB・映像業界の平面CGにおいて、世界共通の必須のアプリケーションのひとつであるAdobe社のIllustratorとApple社のMacの基本操作を修得するとともに、印刷を前提としたDTPという概念を理解し、オフセット印刷に対応できる確かな知識と技能を修得することを目的とする。 具体的には、授業前半にMacとIllustratorの基本操作を修得し、授業後半にはIllustratorの基本操作を応用した作品の制作を行う。 | ・MacとIllustratorの基本操作を理解し、応用できるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・印刷を前提としたDTPを深く理解し、制作して正確にデータ化できる技能が身につく。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのかという思考や判断力が身につく、目的を果たすための課題や問題を解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・日進月歩のデジタル技術の中にあって、生活を取り巻く多様なものに関心を持ち、自分の態度を明確にして意欲的に計画する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・PCによる色・形の表現、文字の把握、レイアウトを十分理解し、積極的に表現することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・アプリケーション操作においてサポートが必要な場面があるが、自ら制作活動を行いながらも、知識や技能を活用し積極的に他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） | ・MacとIllustratorの基本操作を理解し、印刷を前提としたDTPの知識を修得し、制作してデータ化できる技能が身につく。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのか、どのような方法で完成させるかを思考し、ある程度表現する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・PCによる色・形の表現、文字の把握、レイアウトをある程度理解し、表現することができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・アプリケーション操作でのサポートが必要な場面において、他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィックCG演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | デザイン・印刷・WEB・映像業界の平面CGにおいて、世界共通の必須のアプリケーションのひとつであるAdobe社のPhotoshopの基本操作を修得するとともに、印刷を前提としたDTPという概念を理解し、オフセット印刷に対応できる確かな知識と技能を修得することを目的とする。 具体的には、授業前半にPhotoshopの基本操作を修得し、さらに「グラフィックCG演習Ⅰ」で修得したIllustratorとPhotoshopを併用する方法を学ぶ。授業後半に写真・イラスト・文字を素材としてレイアウトの基本や操作方法を応用した作品制作を行う。 | ・Photoshopの基本操作を理解し、応用できるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・印刷を前提としたDTPを深く理解し、写真の解像度の知識を修得し、印刷入稿するためのデータを正しく作成できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのかという思考や判断力が身につく、目的を果たすための課題や問題を解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・日進月歩のデジタル技術の中にあって、生活を取り巻く多様なものに関心を持ち、自分の態度を明確にして意欲的に計画する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・写真の色補正や加工方法、保存形式を十分理解、修得し、IllustratorとPhotoshopを併用して、積極的に表現することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・アプリケーション操作においてサポートが必要な場面があるが、自ら制作活動を行いながらも、知識や技能を活用し積極的に他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） | ・Photoshopの基本操作を理解し、写真の解像度の知識を修得し、制作してデータ化できる技能が身につく。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのか、どのような方法で完成させるかを思考し、ある程度表現する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・写真の色補正や加工方法、保存形式をある程度理解、修得し、IllustratorとPhotoshopを併用して表現することができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・アプリケーション操作でのサポートが必要な場面において、他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィックCG演習Ⅲ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | デザイン・印刷・出版業界の平面CGのエディトリアルデザインにおいて、世界共通の必須のアプリケーションであるAdobe社のInDesignの基本操作を修得することを目的とする。 企画・編集・撮影・レイアウト・出力など、エディトリアルデザインのプロセスを通して、複数ページの冊子や雑誌、書籍のデザインに対応できる確かな知識と技能を修得する。具体的には、授業前半にInDesignの基本操作を修得し、さらに「グラフィックCG演習Ⅰ・Ⅱ」で修得したIllustratorやPhotoshopとInDesignを併用する方法を学ぶ。授業後半に写真・イラスト・文字を素材として応用したエディトリアル作品の制作を行う。 | ・InDesignの基本操作を理解し、応用できるようになる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・エディトリアルデザインにおけるDTPを深く理解し、印刷入稿するためのデータを正しく作成できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのかという思考や判断力が身につく、目的を果たすための課題や問題を解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・日進月歩のデジタル技術の中にあって、生活を取り巻く多様なものに関心を持ち、自分の態度を明確にして意欲的に計画する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・エディトリアルデザインにおける文字組版やレイアウト方法を十分理解・修得し、Illustrator・PhotoshopそしてInDesignを併用して、積極的に表現することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・制作する能力を養うことは取捨選択などが伴いディレクション技能が身につく。アプリケーション操作においてサポートが必要な場面があるが、自ら制作活動を行いながらも、知識や技能を活用し積極的に他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） | ・InDesignの基本操作を理解し、エディトリアルデザインにおけるDTPの知識を修得し、制作してデータ化できる技能が身につく。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのか、どのような方法で完成させるかを思考し、ある程度表現する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・エディトリアルデザインにおける文字組版やレイアウト方法を理解・修得し、Illustrator・PhotoshopそしてInDesignを併用してある程度表現することができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・アプリケーション操作でのサポートが必要な場面において、他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィックCG演習Ⅳ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | WEBサイトを作成する上で必要な、企画・編集・撮影・デザイン・コーディング・アップロードなどの確かな知識と技術を修得する。 具体的には、授業前半にWEB特有のデザインの考え方や、WEBページを作成するための言語であるHTML・CSSの確かな知識と技能を修得する。さらにAdobe社のDreamweaverなどのwebデザインソフトウェアの基本操作や、「グラフィックCG演習Ⅰ・Ⅱ」で修得したIllustratorやPhotoshopと併用する方法を学ぶ。授業後半に自分自身の作品のWEBポートフォリオをインターネット上に公開する。 | ・WEBサイトを作成する上で必要なWEBの知識を正しく高レベルで修得することができる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・デザイン、コーディング、アップロードする技能を養い、Web用のデータを正しく作成できる。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのかという思考や判断力が身につく、目的を果たすための課題や問題を解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・日進月歩のデジタル技術の中にあって、生活を取り巻く多様なものに関心を持ち、自分の態度を明確にして意欲的に計画する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・WEB特有のデザインの考え方やWEBページを作成するための言語を十分理解、修得し、Illustrator・Photoshopそしてwebデザインソフトウェアを併用して、積極的に表現することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・アプリケーション操作においてサポートが必要な場面があるが、自ら制作活動を行いながらも、知識や技能を活用し積極的に他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） | ・WEBサイトを作成する上で必要なデザイン、コーディングする知識を修得し、制作してデータ化、アップロードできる技能が身につく。（DP1-2客観性・自律性―建築・デザイン領域の知識・技能） ・制作プロセスにおいて、どのような表現をしたいのか、どのような方法で完成させるかを思考し、ある程度表現する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力―創造力） ・WEB特有のデザインの考え方やWEBページを作成するための言語を理解・修得し、Illustrator・Photoshopそしてwebデザインソフトウェアを併用してある程度表現することができる。（DP2-2課題発見・解決力―表現力・伝達力） ・アプリケーション操作でのサポートが必要な場面において、他者を支援できるようにになる。（DP3リーダーシップ） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|-------------|----------------------------|------|-----|--|---|--|
| グラフィックCG演習Ⅴ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | グラフィックデザインを思考する上で必要不可欠な要素である「映像」は、映画・アニメーション・TV映像・TVコマーシャル・デジタルサイネージ・WEBコンテンツ・プロモーションビデオなど現代の私たちが享受する情報に深く入り込んでいる。現代社会における映像の役割を理解し、多様な映像スタイルを知り、目的に合った映像作品の制作を行うための基本的な組み立て・制作・編集方法を修得することを目的とする。 | ・映画、アニメーション、TV映像、TVコマーシャル、デジタルサイネージ、WEBコンテンツ、プロモーションビデオ等、現代社会の中での映像の知識を高レベルで修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・目的に合ったコンセプトを提案でき、それに基づく映像用コンテ（ストーリーボード）を作ることができるようになる。コンテに基った映像が撮れ、総合的なデジタル映像編集ができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・映像制作のプロセスにおいて、どのような表現をしたいのかという思考や判断力が身につき、目的を果たすための課題や問題を解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・日進月歩のデジタル技術の中にあつて、生活を取り巻く映像表現に深く関心を持ち、自分の態度を明確にして意欲的に計画する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・PremiereProやPhotoshop、AfterEffects等、様々なアプリケーションと連携・併用して、積極的に表現することができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・アプリケーション操作においてサポートが必要な場面があるが、自ら制作活動を行いながらも、知識や技能を活用し積極的に他者を支援できるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・映像制作する上で必要なコンセプト立案、ストーリーボード作成、撮影、編集する知識を理解し、技能を身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・映像制作のプロセスにおいて、どのような表現をしたいのか、どのような方法で完成させるか思考し、ある程度表現する力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・PremiereProやPhotoshop、AfterEffectsなどのアプリケーションと併用してある程度表現することができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・アプリケーション操作でのサポートが必要な場面において、他者を支援できるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィック演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | グラフィックデザインは写真も図版もない時代、文字のデザインだけでいかに読みやすく、そして楽しませるかを競い、その文字情報を印刷によって広く伝えたという歴史があり、印刷の発明と深い関わりがある。現代においてもグラフィックデザインにおける文字の役割は極めて大きい。 具体的には、レタリング、文字のデザイン、テーマに基づいた文とポスター、英文ポスター等の演習課題を行う。なお、アナログによる演習によって手で書く技能身につけることができる。 | ・グラフィックデザインの基本とも言うべき、文字デザインの知識を高レベルで修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・タイポグラフィの高度な技能を修得することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・文字デザイン制作のプロセスにおいて、どのような表現をしたいのかという思考や判断力が身につく、目的を果たすための課題や問題を解決することができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマの理解、コンセプトの設定、アイデアを生み出す力とそれを表現する技能を高レベルで修得することができるようになる。そのプロセスにおいて思考し判断することを身につけることができる。また、テーマから生活の中でのような位置づけがいかに深く思考し、判断し、表現することを身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・生活に対する強い関心、意欲を身につけることができる。（DP3リーダーシップ） | ・グラフィックデザインの基本とも言うべき、文字デザインの知識がある程度修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・タイポグラフィーの技能がある程度修得することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・文字デザイン制作のプロセスにおいて、どのような表現をしたいのかという思考や判断力が身につく、課題や問題を解決とがある程度できるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマの理解、コンセプトの設定、アイデアを生み出す力とそれを表現する技能がある程度修得することができるようになる。そのプロセスにおいて思考し判断することを身につけることができる。また、テーマから生活の中でのような位置づけがいかに思考し、判断し、表現することをある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・生活に対する関心、意欲をある程度身につけることができる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィック演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | 本授業では、本の表紙デザイン、広告デザイン、パッケージデザインの3つの課題を行う。 具体的には、本の表紙デザインは、実はまたは架空の書籍をモチーフに、タイトルロゴやイラスト・写真を用いて作品内容の魅力を表現する。出力方法や紙の種類・厚みなども演習によって知識を身につけることができる。 広告デザインはコンペの応募を目指して作成する。アイデア発想法や過去の様々な広告作品のデザイン分析を通して、自身の作品を客観的に見直すスキルを身につける。 なお、パッケージデザインは、女性をターゲットに社会問題をテーマとし、その問題解決に向けた商品とメッセージを伝えるツールとして活用することを目的とする。本授業を通して、発想力、表現力、最後までやり遂げる力を養い、視覚を通して伝え行動を促すとは何かを考察し、そのデザインを学ぶことができる。 | ・本の表紙デザイン、広告デザイン、パッケージデザインの3つの課題を主とする。それぞれの要素の知識を深く理解し、応用するスキルを身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査やデザイン分析により、デザインの可能性を深く探求し、最終的には独創的なグラフィックの制作を行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマの理解、コンセプトの設定、アイデアを生み出す力とそれを表現する技能を高レベルで修得することができるようになる。そのプロセスにおいて思考し判断することを身につけることができる。また、テーマから生活の中でのような位置づけがいかに深く思考し、判断し、表現することを身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションを分かりやすく魅力的に行い、他の学生の作品意図にも触れることで客観的に自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） | ・本の表紙デザイン、広告デザイン、パッケージデザインの3つの課題を主とする。それぞれの要素の知識を理解し身につけることができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査やデザイン分析によりデザインを思考し、最終的にはグラフィックの制作をある程度行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマの理解、コンセプトの設定、アイデアを生み出す力とそれを表現する技能がある程度修得することができるようになる。そのプロセスにおいて思考し判断することを身につけることができる。また、テーマから生活の中でのような位置づけがいかに思考し、判断し、表現することをある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションを行い、他の学生の作品意図にも触れることで自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィック演習Ⅲ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | 本授業では、自分自身が飲食店を開店することを想定したデザイン計画のもと課題制作を行う。飲食店の現地調査を行い、ターゲットの思考や行動、持続可能な経営、環境問題への配慮などの知識を理解した上でデザイン制作方法を修得することができる。 具体的には、ネーミング、ロゴマークのデザイン、パッケージデザイン、モバイルサイト、サインファサードのデザインを行い、一つ一つを積み重ねてブランドの世界観を構築し、そのデザインを学ぶことができる。 | ・ブランドにおけるデザインの知識や役割を深く修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査やデザイン分析により、デザインの可能性を深く探求し、最終的には独創的なグラフィックの制作を行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマの理解、コンセプトの設定、アイデアを生み出す力とそれを表現する技能を高レベルで修得することができるようになる。そのプロセスにおいて思考し判断することを身につけることができる。また、テーマから生活の中でのような位置づけがいかに深く思考し、判断し、表現することを身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションを分かりやすく魅力的に行い、他の学生の作品意図にも触れることで客観的に自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） | ・ブランドにおけるデザインの知識や役割を修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査やデザイン分析によりデザインを思考し、最終的にはグラフィックの制作をある程度行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・テーマの理解、コンセプトの設定、アイデアを生み出す力とそれを表現する技能を身につけることができるようになる。そのプロセスにおいて思考し判断することを身につけることができる。また、テーマから生活の中でのような位置づけがいかに思考し、判断し、表現することをある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションを行い、他の学生の作品意図にも触れることで自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） |
| グラフィック演習Ⅳ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | 本授業は、グラフィック演習の総仕上げとしての授業である。社会の様々な問題にゲームで取り組み、ディレクター・ロゴ・シンボルマークデザイナー・キャラクターデザイナー・ポスターデザイナー・リーフレットデザイナー・グッズデザイナーなどの役割をそれぞれが担い、共立リーダーシップを修得することができる。数チームに分かれ、それぞれが選出した問題に取組み、調査を行い、チームで何度もディスカッションし、プレゼンテーションを何度も行い、客観的に問題解決に向かう事で実践するデザインの現場の疑似体験をする事ができる。 | ・課題を行う知識を学び、十分理解しつづめることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・グループワークを通じチームとして企画・デザインする技術を幅広く修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・チームのなかで適切な役割分担を行い、チームに沿って状況を分析・評価し、企画・デザインする力を幅広く修得することができる。（DP3リーダーシップ） ・常に変化する生活環境に関心を持ち続け、あらゆる事柄に対しどのようなべきかを考え続ける力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・課題を行う知識を学び、ある程度理解しつづめることができるようになる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・グループワークを通じチームとして企画・デザインする技能をある程度修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・チームのなかで適切な役割分担を行い、チームに沿って状況を分析・評価し、企画・デザインする力を修得することができる。（DP3リーダーシップ） ・常に変化する生活環境に関心を持ち続け、あらゆる事柄に対しどのようなべきかを考え続ける力を修得できる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |
| 版画演習 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | 版画の知識や制作方法を学び、デザイン分野における計画力・創造力を養うことができる。本授業では、シルクスクリーンと木版コラグラフの基本的技法を学んだ上で版画制作を行うことを通して、制作プロセスを計画し実行するディレクション技能を身につけることができる。 具体的な制作としては、シルクスクリーンの作品制作を通して感光法による基本的な製版と印刷方法を、木版コラグラフの作品制作を通して紙や布などをコラーージュした版木の製版・一版多色印刷方法を行う。 | ・シルクスクリーンと木版コラグラフの基本的技法を正しく理解、修得することにより、現代における印刷技法の原理を理解し、高度な知識として修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・版画表現を通して、制作プロセスを計画し実行することにより、デザインにおける高いディレクション技能を身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） ・そこには、どのような表現をしたいのかという深い思考プロセスや正しい判断力も身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） | ・シルクスクリーンと木版コラグラフの基本的技法を正しく理解、修得することにより、現代における印刷技法の原理を理解し、知識としてある程度修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建策・デザイン領域の知識・技能） ・版画表現を通して、制作プロセスを計画し実行することにより、デザインにおけるディレクション技能をある程度身につけることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP3リーダーシップ） ・そこには、どのような表現をしたいのかという思考プロセスや判断力もある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 到達目標（成績評価C） |
|----------|-------------------------------------|------|-----|--|---|--|
| プロダクト演習Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | <p>プロダクトデザインの専門領域に入る最初の演習である本授業では、歴史上多く行われてきた自然の美しさを手本とした立体造形演習を行う。自然の美しさを観察・トレースを行い、自身の表現力を磨くとともに、素材の表情を活かした作品制作を目的とする。</p> <p>具体的には、授業前半は、自然の美しさを改めてリサーチし、スケッチやトレースを行い、様々な素材に置き換え、表現方法を多く重複するスキルを身に付ける。授業後半は、自然の美しさと素材の可能性から見出したエッセンスを使って、実際に使える身近な道具のデザインを行う技術を修得する。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・プロダクトデザインの専門領域に入る最初の演習として私たちの身の回りにある自然の美を深く理解し、応用するスキルを身に付ける。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・身近な素材として「布」を取り扱う。具体的には様々な布の表情を探り、いく通りも加工を施し様々な可能性を探りながら、最終的に身につける美しく機能的なプロダクトの制作を行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・素材の表情を活かした身につける道具などのようなものか深く思考し、コンセプトメイクを行い、制作意図をどのように第三者に伝えて行くか判断しながら制作を行っていくようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションを分かりやすく魅力的に行い、他の学生の作品意図にも触れることで客観的に自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） | <ul style="list-style-type: none"> ・プロダクトデザインの専門領域に入る最初の演習として私たちの身の回りにある自然の美を深く理解し、応用するスキルを身に付ける。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・身近な素材として「布」を取り扱う。具体的には様々な布の表情を探り、いく通りも加工を施し様々な可能性を探りながら、最終的に身につける美しく機能的なプロダクトの制作を行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・素材の表情を活かした身につける道具などのようなものか深く思考し、コンセプトメイクを行い、制作意図をどのように第三者に伝えて行くか判断しながら制作を行っていくようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションを分かりやすく魅力的に行い、他の学生の作品意図にも触れることで客観的に自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） |
| プロダクト演習Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 2 | 2 | <p>プロダクトデザインを行う上で必要な「機能と意味を美しいプロダクトデザインとしてとめていく技術」を養うことを目的とする。本授業では、与えられたテーマに対して「機能からの発想」と「意味からの発想」の二つのアプローチでプロダクトデザインを考えていく基礎を学ぶ。</p> <p>具体的には、限定された使用シーンや用途の中で、製品に対する考察・調査による理解、案作成、ディスカッション、他者に対してデザイン意図を的確に伝える図面の作成・模型制作、プレゼンテーションを行う。これら一連の流れを実践することで、検討と改善を繰り返すデザインプロセスを身に付ける。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・与えられたテーマに必要な機能や形とは何かを深く理解し、新たなモノや価値を提案できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・自身の考えたアイデアをスタイリングモデルや機能モデルとして制作することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査、アイデア展開（スケッチや簡易モデル）、ディスカッションなど制作プロセスで必要な思考方法や基本的な検討方法が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・内容を伝えるための方法（モデル、プレゼンテーションボード、プレゼンテーション）について理解し、提案を魅力的に相手に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・製品デザインや、ものづくりへの関心が広がり、グループワークでの積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダーシップ） | <ul style="list-style-type: none"> ・与えられたテーマに必要な機能や形とは何かを理解し、新たなモノを提案できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・自身の考えたアイデアをスタイリングモデルとして制作することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査、アイデア展開（スケッチや簡易モデル）、ディスカッションなど制作プロセスで必要な思考方法や基本的な検討方法が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・内容を伝えるための方法（モデル、プレゼンテーションボード、プレゼンテーション）について理解し、提案を相手に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・製品デザインや、ものづくりへの関心が広がり、グループワークで他者と意見交換ができるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| プロダクト演習Ⅲ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | <p>プロダクトデザインを行う上で必要な「各構成要件を満足させながら機能と形態をバランスさせてとめていく技術」を養うことを目的とする。本授業では、与えられたテーマにおいて必要な機能や形を理解し、その中で最適な作品づくりを行う。</p> <p>具体的には、限定された使用シーンや用途の中で、使用者のリサーチ・ヒアリングや自分の経験から問題点を洗い出すことで、プロダクトの新しい価値提案を行う技術や能力を身に付ける。また、「プロダクト演習Ⅱ」に引き続き、演習の中で検討と改善を繰り返すことで、ブラッシュアップの重要性を学ぶ。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・与えられたテーマに必要な機能や形とは何かを深く理解し、新たなモノや価値を提案できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・自身の考えたアイデアをスタイリングモデルや機能モデルとして制作することができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査、アイデア展開（スケッチや簡易モデル）、ディスカッションなど制作プロセスで必要な思考方法や基本的な検討方法が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・ものづくりだけでなく、モノを介したコミュニケーションデザインまで想定した提案ができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・内容を伝えるための方法（モデル、プレゼンテーションボード、プレゼンテーション）について理解し、提案を魅力的に相手に伝える展示発表まで含めたトータルデザインができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・製品デザインや、ものづくりへの関心が広がり、グループワークでの積極的なディスカッションや他者の作品に対しての建設的な意見を発信することができるようになる。（DP3リーダーシップ） ・他者の意見を踏まえた改善ができるようになる。他者の提案に対する自身の意見を伝えることができるようになる。（DP3リーダーシップ） | <ul style="list-style-type: none"> ・与えられたテーマに必要な機能や形とは何かを理解し、新たなモノを提案できるようにする。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・自身の考えたアイデアをスタイリングモデルとして制作することが出来るようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・市場調査、アイデア展開（スケッチや簡易モデル）、ディスカッションなど制作プロセスで必要な思考方法や基本的な検討方法が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・内容を伝えるための方法（モデル、プレゼンテーションボード、プレゼンテーション）について理解し、提案を相手に伝えることができるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・製品デザインや、ものづくりへの関心が広がり、グループワークで他者と意見交換ができるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| プロダクト演習Ⅳ | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | <p>プロダクトデザインを行う上で必要な「対象者によって発生する様々な制約に対応する力」を養うことを目的とする。本授業では、対象年齢の制約の知識を学び、その制約の中で作品づくりを行う。</p> <p>具体的には、対象年齢による暮らしを広くリサーチした上で浮かび上がる制約を洗い出し、年齢における固有の暮らしを考える能力を身に付ける。その中から各自の取り組むテーマの決定、新しい暮らしの道具の提案を行う。また個々の作品をプレゼンテーションし全員で共有する。後半はそれらを展示する空間デザインの計画を立て、グループワークと展示空間の実制作を体験し理解する。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・対象年齢による暮らしを広く検証し、様々な制約を拾い上げてデザインに活用できる知識として蓄えることができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・テーマによって相応しい素材とはなにか深く想像し、多くの素材の中から最適な材料を選択し、1/5モデルでの検証を経て、密度の高い実寸モデル制作を行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・対象年齢に相応しい素材が何か、暮らしの道具はどのようなものかを思考しコンセプトメイクを行い、作品制作が行えるようになる。どのように第三者に伝えて行くか、展示空間まで制作することで製品のブランディングも意識した見せ方も行えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションおよび展示ディスプレイを他者と協働しながら積極的に行うことができ、他の学生の作品意図にも触れることで客観的に自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） | <ul style="list-style-type: none"> ・対象年齢による暮らしを検証し、デザインに活用できる知識としてある程度蓄えることができるようになる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・テーマに相応しい素材を決定、実寸モデル制作を行えるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・対象年齢に相応しい暮らしの道具はどのようなものかを思考し、作品制作が行えるようになる。展示空間まで制作することで製品のブランディングも意識した見せ方もある程度行えるようになる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・制作した作品のプレゼンテーションおよび展示ディスプレイのある程度行うことができ、他の学生の作品意図にも触れることで客観的に自身を確認できる。（DP3リーダーシップ） |
| 陶芸演習 | 建築・デザイン学部 専門教育科目 デザイン領域 | 3 | 2 | <p>土の特性に関する知識や制作方法を学び、デザイン分野における創造力を養うことができる。本授業では、土の特性を理解した上で陶芸作品を制作することにより、素材の変化などを知る観察力や作品そのものの表現力を養うことができる。</p> <p>具体的には、手揉りやタタラ制作を通して、制作の基本技術や工程を学ぶことで立体を把握するとともに、立体物が使われる生活環境を理解することにより、プロダクトデザインの意味を考え表現する力を学ぶことができる。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・土を素材にした器などを製作する技能が身につく。「土」という素材を高度に理解、修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・立体を把握する事により、立体造形を高度に理解、修得することができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・また、それを使い人やそれが使われる生活環境を理解することにより、プロダクトデザインの意味を深く思考し、判断し、表現することを身に付けることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・また、生活の中でどのように位置づけるかと言う強い関心・意欲・態度を身につけることができる。（DP3リーダーシップ） | <ul style="list-style-type: none"> ・土を素材にした器などを製作する技能が身につく。「土」という素材のある程度理解、修得することができる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・立体を把握する事により、立体造形のある程度理解、修得することが出来る。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・また、それを使い人やそれが使われる生活環境を理解することにより、プロダクトデザインの意味を思考し、判断し、表現することある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・また、生活の中でどのように位置づけるかと言う関心・意欲・態度のある程度身につけることができる。（DP3リーダーシップ） |
| ゼミナール | 建築・デザイン学部 専門教育科目 ゼミナール 卒業論文 卒業制作 | 3 | 4 | <p>4年間の集大成となる卒業論文・制作に向けて必要な基礎学修をゼミナール形式で行い、「卒業論文・制作Ⅰ」につなげる。</p> <p>本授業では、各自の興味・関心に基づいた建築・デザインに関する研究テーマ（設計テーマ）を仮設定し、ゼミナールや文献調査等によりテーマの理解を深め、問題点を把握する。さらにその問題点や課題の解決方法を探り、仮説を立てて、仮説の実証のために調査、実験、または設計案作成を行う。この研究を通じて、自らの適性についても理解を深め、進路選択の一助となる。ゼミナールの中では外部有識者等によるレクチャーや指導を受け、また見学会や講演会を通じ建築・デザインの実例を学ぶ。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・各ゼミナールのテーマに沿って必要となる幅広い知識と能力を修得できるようにする。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・設計、デザインのコンセプトづくりの能力と、表現するプレゼンテーション能力を高いレベルで修得できる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・ゼミナールの活動のなかで、卒業論文・卒業制作のテーマを提示し、そのテーマの目的と意義を明らかにすることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・社会の状況に常に関心を持ち続け、そのあり方を考え提案できる力を修得できる。（DP3リーダーシップ） ・グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し自ら率先して調査・分析・制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） | <ul style="list-style-type: none"> ・各ゼミナールのテーマに沿って必要となる知識と能力のある程度修得できるようにする。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養） ・設計、デザインのコンセプトづくりの能力と、表現するプレゼンテーション能力を修得できる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・ゼミナールの活動のなかで、卒業論文・卒業制作のテーマを提示し、そのテーマの目的と意義のある程度明らかにすることができるようになる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・グループ作業の中で他者とテーマと課題を共有し調査・分析・制作を行うことができる。（DP3リーダーシップ） |

| 科目名称 | 科目区分 | 配当年次 | 単位数 | 科目概要 | 到達目標（成績評価A） | 単位修得目標（成績評価C） |
|----------|-------------------------------------|------|-----|--|--|---|
| 卒業論文・制作Ⅰ | 建築・デザイン学部 専門教育科目_ゼミナール_卒業論文_卒業制作 | 4 | 4 | 「ゼミナール」での成果を踏まえて、さらにそれを深め、「卒業論文・制作Ⅱ」につなげるための科目として位置づける。 本授業を通して、潜在的な課題を発見し、具体的な解決を図るための基礎的知見を得ることを目指す。「卒業論文・制作Ⅱ」のために必要な学修をゼミナール形式で行う。テーマをさらに掘り下げ、具体的な研究テーマ（設計テーマ）を定める。研究テーマ（設計テーマ）に対して定期的なゼミナール、文献調査等により、テーマの理解を深め、課題の把握と仮説の設定、さらにはその実証のための調査手法、設計手法の具体について計画を立てる。実際に調査や計画・設計を進め、結果を報告書や小論文、または研究・設計企画書などの形でまとめる。 | ・テーマに沿って更に必要となる知識を、個別に担当教員の適切な指導を受けながら自身で学修を深め幅広く修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・収集した資料を高いレベルで分析、評価する能力を修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・論文では、事実や結果から考察して結論を導き出す手法を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・論文では分析、評価したものを元に思考、判断し、論文の骨子を組み立てる能力が身につく。制作ではそれらを元に思考、判断しデザインコンセプトの骨子を組み立て、かたちを創造する能力が身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・建築コースにおいては、自分自身でテーマを探し決定、4年間の集大成としての論文または作品にするための基礎資料を自らが主体となって意欲的に収集する力が身につく。（DP3リーダーシップ） ・デザインコースにおいては、自分自身でテーマを探し、自分の頭で考え、自分の足で行動し、論文または作品の完成へ向けて能動的に取り組むことができるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・テーマに沿って更に必要となる知識を、個別に担当教員の適切な指導を受けながら修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・収集した資料を分析、評価する能力を修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・論文では、事実や結果から考察して結論を導き出す手法をある程度身につけることができる。制作では自身の思考過程と結果としての形を表現する技術をある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・論文では分析、評価したものを元に思考、判断し、論文の骨子を組み立てる能力がある程度身につく。制作ではそれらを元に思考、判断しデザインコンセプトの骨子を組み立て、かたちを創造する能力がある程度身につく。（DP2-1課題発見・解決力－創造力） ・建築コースにおいては、テーマにそって論文または作品にするための基礎資料を収集する力が身につく。（DP3リーダーシップ） ・デザインコースにおいては、テーマにそって論文または作品の完成へ向けて取り組むことができるようになる。（DP3リーダーシップ） |
| 卒業論文・制作Ⅱ | 建築・デザイン学部 専門教育科目_ゼミナール_卒業論文_卒業制作 | 4 | 4 | 「卒業論文・制作Ⅰ」で作成した報告書、小論文、研究企画書、設計企画書等に基づいて、最終的な卒業論文または卒業制作のテーマと取り組むべき課題を明確にし、それぞれが設定した課題解決のための仮説をたてて実験、調査、執筆、設計、制作を進める。自ら設定した研究テーマ（設計テーマ）が、社会にどのように還元され、意義や価値を持つものなのかを考えながら研究・設計を進め、完成度の高い論文もしくは設計作品としてまとめる。成果については発表会にて全員がプレゼンテーションを行い、質疑と講評を受けるプロセスを経て最終的な成果物を提出する。一連の作業を通して、それまで学んできた建築・デザインの専門知識と技術を統合する能力を身につける。 | ・テーマに沿って更に必要となる知識を、個別に担当教員の適切な指導を受けながら自身で学修を深め幅広く修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・収集した資料を高いレベルで分析、評価する能力が修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・論文では事実や結果から考察して結論を導き出す手法を身につけ、制作では自身の思考過程と結果としての形を表現する技術を身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・自分自身の見つけたテーマを、4年間の集大成として、論文または作品にまとめ、理路整然と相手に伝えることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・4年間の集大成として自分自身で設定したテーマに沿って、主体的にそして能動的に論文または作品を完成することができるようになる。（DP3リーダーシップ） | ・テーマに沿って更に必要となる知識を、個別に担当教員の適切な指導を受けながら修得することができる。（DP1-1客観性・自律性－幅広い教養）（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・収集した資料を分析、評価する能力が修得できる。（DP1-2客観性・自律性－建築・デザイン領域の知識・技能） ・論文では事実や結果から考察して結論を導き出す手法をある程度身につけ、制作では自身の思考過程と結果としての形を表現する技術をある程度身につけることができる。（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・自分自身の見つけたテーマを、4年間の集大成として、論文または作品にまとめ、ある程度理路整然と相手に伝えることができる。（DP2-1課題発見・解決力－創造力）（DP2-2課題発見・解決力－表現力・伝達力） ・4年間の集大成としてテーマに沿って、論文または作品を完成することができるようになる。（DP3リーダーシップ） |