

# 企画構想学科（地域デザインコース）2026入学者用カリキュラム表

基盤科目【全学共通】	授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件		
環境・地域	芸術平和学	講義 2単位	必修	1	30 単位 以上	
	東北文化論	講義 2単位	6	2 3 4		
	まちづくり論	講義 2単位	単位	2 3 4		
	クリエイティブ・ローカル論	講義 2単位	以上	2 3 4		
	地球環境論	講義 2単位		2 3 4		
	持続可能な地域論	講義 2単位		2 3 4		
	地域創造演習	演習 2単位		2 3 4		
ICT	ICTリテラシー	演習 2単位	必修	2	1	
	AIテクノロジー論	講義 2単位	単位		2 3 4	
	ICTと社会	講義 2単位	以上		2 3 4	
社会力	スタートアップゼミナール	演習 2単位	必修	6	1	
	デザイン思考基礎	講義 2単位	単位		2 3 4	
	生活と経済	講義 2単位			2 3 4	
	キャリア形成論	講義 2単位	必修	以上	2	
	仕事講座	講義 1単位			2 3	
	キャリア設計論	講義 1単位			3 4	
	スポーツ実技	実技 1単位			1 2 3 4	
	就業実習	実習 1単位			1 2	
	インターンシップ	実習 1単位			2 3	
人文社会	現代社会学	講義 2単位		4	1 2 3 4	
	社会と政治	講義 2単位			2 3 4	
	倫理と社会	講義 2単位			2 3 4	
	日本国憲法	講義 2単位	以上		1 2 3 4	
	知的所有権	講義 2単位			2 3 4	
自然科学	健康科学論	講義 2単位	必修	4	1 2 3	
	アートデザインのための数理	講義 2単位	単位		2 3 4	
	データの科学	講義 2単位			2 3 4	
	環境と心理	講義 2単位	以上		2 3 4	
	生物と自然	講義 2単位			2 3 4	
グローバルコミュニケーション	多文化理解	講義 2単位		2	2 3 4	
	ENGLISH 101	演習 2単位	選択必修	以上	1 2 3	
	ENGLISH 102	演習 2単位			1	
	日本語1 ※留学生のみ	演習 2単位				
	Presentation in ENGLISH	演習 1単位			2 3 4	
	Communicative ENGLISH	演習 1単位			2 3 4	
	Academic ENGLISH	演習 1単位			1 2 3 4	
	Practical ENGLISH (for TOEIC test)	演習 1単位			1 2 3 4	
	日本語2 ※留学生のみ	演習 2単位			1	
	アート&デザインコア科目	総合芸術概論1		講義 2単位	必修	6
総合芸術概論2		講義 2単位		単位		1 2 3 4
美術史概論		講義 2単位	以上		1 2 3	
デザイン史概論		講義 2単位			1 2 3	
色彩学概論		講義 2単位			1 2 3	
立体造形基礎論		講義 2単位			1 2 3	
編集ディレクション演習		演習 2単位			2 3 4	
絵画・デッサン		演習 2単位			1 2 3	
アート&デザインエクステンション科目	日本美術史	講義 2単位	文保		2 3 4	
	西洋美術史	講義 2単位	文保		2 3 4	
	近現代美術史	講義 2単位	美術		2 3 4	
	文化財保存修復入門	講義 2単位	文保		2 3 4	
	文化遺産マネジメント	講義 2単位	文保		2 3 4	
	歴史遺産学総論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	日本建築史	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	西洋建築史	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	考古学概論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	民俗・人類学概論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	地誌学概論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	アジア文化論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	工芸デザイン入門	講義 2単位	工芸		2 3 4	
	文芸総論	講義 2単位	文芸		2 3 4	
	思想と文学	講義 2単位	文芸		2 3 4	
	プロダクトデザイン入門	講義 2単位	プロ		2 3 4	
	インテリアデザイン論	講義 2単位	プロ		2 3 4	
	応用人間工学	講義 2単位	プロ		2 3 4	
	建築デザイン論	講義 2単位	建環		2 3 4	
	都市空間デザイン	講義 2単位	建環		2 3 4	
	生活とグラフィックデザイン	講義 2単位	グラ		2 3 4	
	映像文化史	講義 2単位	映像		2 3 4	
	メディア文化史	講義 2単位	映像		2 3 4	
	サステナブルデザイン入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	地域デザイン入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	ブランド・マーケティング入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	広告表現入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	商品開発・店舗プロデュース入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	事業計画入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	インターネットビジネス論	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	現代幸福論	講義 2単位	地域		2 3 4	
	クリエイター起業論	講義 1単位	共通		2 3 4	
	クリエイター起業ゼミナール	演習 1単位	共通		2 3 4	
	イノベーションプロジェクト	演習 1単位	共通		2 3 4	
(単位互換科目)						

学科科目	授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件	
必修	コミュニティデザイン基礎	講義 2単位	基礎	1	78 単位
	現代幸福論	講義 2単位	基礎	1	
	コミュニティデザイン応用	講義 2単位	発展	3	
	地域課題研究1	演習 4単位	基礎	1	
	地域課題研究2	演習 4単位	基礎	1	
	情報デザイン演習1	演習 4単位	基礎	1	
	ワークショップデザイン演習1	演習 4単位	基礎	1	
	ワークショップデザイン演習2	演習 4単位	基礎	1	
	ワークショップデザイン演習3	演習 4単位	基礎	2	
	ワークショップデザイン演習4	演習 4単位	基礎	2	
	ソーシャルデザイン演習1	演習 4単位	基礎	2	
	ソーシャルデザイン演習2	演習 4単位	基礎	2	
	コミュニティデザイン実習1	実習 3単位	応用	2	
	コミュニティデザイン実習2	実習 3単位	応用	2	
	コミュニティデザイン実習3	実習 3単位	応用	2	
	コミュニティデザイン実習4	実習 3単位	応用	2	
	コミュニティデザイン実習5	実習 3単位	応用	3	
	コミュニティデザイン実習6	実習 3単位	応用	3	
	商品開発演習	演習 4単位	応用	3	
	地域研究	実習 4単位	発展	3	
コミュニティデザイン研究1	卒研 4単位	発展	4		
コミュニティデザイン研究2	卒研 6単位	発展	4		
選択	環境共生型コミュニティ論	講義 2単位	応用	2 3 4	4 単位 以上
	公共セクター論	講義 2単位	応用	2 3 4	
	情報デザイン演習2	演習 4単位	応用	2 3 4	
	地域プロジェクト演習	演習 4単位	応用	2 3 4	

2026教育課程概要【企画構想学科地域デザインコース】

科目概要				学修レベル		教育概要		学位授与方針(DP)との関連																		
科目名	授業形態	単位数	授業区分	学年	学期	基礎	応用発展	科目目的	到達目標	評価方法・手段	身につける能力要素【3つまで選択可(4年必修科目は4つ以上可)・%の数値のみ記載・数値の合計は100(%)】															
											知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力						
											245	395	330	485	120	205	530	30	0	260						
											10	14	12	16	6	9	16	3	3	10						
コミュニティデザイン基礎	講義	2	必修	1	前期	●		地域の自然・人・文化をデザインの対象として捉え、俯瞰的に地域社会を見る目を養う。食を媒介とした地域活性の事例を理解することで、地域に新しい価値を生み出す企画構想力を育む。持続可能な社会を実現するために自身が地域にどのように関与できるかを考えられる人材を育成する。	<想像力> 「食」による地域デザインに必要な「自然の見方」「人との関わり方」「地域の特徴の捉え方」を理解し、自身で情報収集できる 40% <創造力> 「食」で地域をデザインするための要素を調査し、概念図として構築できる 20% <意志> 「食」を媒介とした地域を活性化させる取り組みを企画立案することができる 40%	毎週の課題をノートに記録する 60% 中間提出の課題「自分の町」のマップを作る 20% 最終提出の課題「自分の町」の概要図を元にガストロノミーツアーを企画立案する 20%	40									40						
現代幸福論	講義	2	必修	1	前期	●		個人の幸福を社会全体のウェルビーイングへと広げ、「幸福な地域社会」を共創するための実践的思考を学びます。そのためには、「ウェルビーイング」というキーワードを今一度捉え直していく必要があります。本科目では、何が幸福なのか、さらにその要因には何があるのか、といった内容について、座学や個人ワーク、グループワーク、映画鑑賞などを通じて、学生一人ひとりが見出し、課題を解決することを目指します。	<想像力> 近年におけるウェルビーイングの重要性を理解し、多様な視点で言語化できる。 50% <倫理性> ウェルビーイングについて深く理解し、他者にわかりやすく説明することができる。 25% <意志> 「幸福なまちづくり」について、地域住民の立場で考え、様々なアイデアを生み出すことができる。 25%	授業における振り返りシート 30% (質と量) 小レポートなど提出物の内容 20% (映画の感想文) 発表会におけるプレゼンテーション内容 20% (ビブリオバトル上位入賞者) 期末レポートの内容 30% (文章・論理性・新規性・汎用性などを見ます)	50	25														
コミュニティデザイン応用	講義	2	必修	3	前期	●		コミュニティデザインの基礎には市民参加という概念が深く関わっている。この授業では、まちづくりや政治行政のみならず、医療・福祉、教育、芸術など多様な分野における市民参加の潮流を学ぶことを通じて、コミュニティデザインの技術の応用可能性について理解を深めることを目的とする。また、後半では、3年後期から始まる卒業研究の進め方についても学ぶ。	<想像力> 社会課題の背景や住民の語りから、多様な背景を持つ他者に共感できる。(30%) <創造力> 地域資源を多角的に分析し、課題解決のための新たなコミュニティデザインを構想できる。(40%) <意志> 自らの問いを立て、卒業研究に向けて主体的に探究できる。(30%)	出席状況及び授業態度(30%) 授業毎のミニレポート(30%) 卒業研究に関する企画書(40%)		30														
地域課題研究1	演習	4	必修	1	前期	●		地域デザイナーとして地域で活動するためには、デザイン思考を用いて地域課題を解決するスキルが求められる。この授業では、まずデザインとは何かを検証した上でデザイン思考のプロセスを学ぶ。その上で、身近なモノやコトをデザインすることを通じて、デザイン思考の一連のプロセスを理解することを目的とする。	<想像力> 日常生活にあるモノやコトの成り立ちを発見し、暮らしの中の課題を論理的に説明することができる。(60%) <創造力> デザイン思考のプロセスおよび地域デザインとの関連性が論理的に説明できる。(40%)	授業への参加の主体性50%。ここでいう主体性とは学生同士のディスカッションに積極的に発言し、コミュニケーションを図る姿勢を指します。主体性に対する評価は授業にてコメントし伝えます。最終レポート50%。レポート内容、文章の書き方を中心にデータにてフィードバックを行います。	30	30														
地域課題研究2	演習	4	必修	1	後期	●		コミュニティデザイナーとして地域で活動するためには、ソーシャルデザインの視点からデザイン思考を用いて地域課題を解決するスキルが求められる。この授業では、前期(地域課題研究1)の授業で経験したデザイン思考のプロセスに沿って、身近なモノやコトをデザインすることを通じて、デザイン思考に習熟することを目的とする。今回は「アニマルウェルフェア(動物福祉)」をテーマに授業を展開する。	<想像力> フィールドを観察し、情報を整理分析することができる【リサーチ・分析】 解決すべき課題を定義することができる【統合】 上記合わせて70% <創造力> 課題解決のためのデザインを試作することができる【プロトタイプ】 デザインしたものの要点を他者に適切に伝えることができる【プレゼンテーション】 上記合わせて30%	授業中の成果物 50% 最終レポート 50%		30	40	30												
情報デザイン演習1	演習	4	必修	1	後期	●		企画職やディレクター職に求められる「情報の整理」と「ビジュアルライゼーション」の基礎を習得し、企画書レベルのデザイン制作やAIとツールを掛け合わせたビジュアルコミュニケーションスキルを身につけることを目指します。Adobe IllustratorやPhotoshopの基本操作と最新の生成AI機能を組み合わせ、将来的にデザイナーと協働するための論理的な思考力や言語化能力を養います。また、最終課題として自分自身の名刺とロゴを制作し、自己のブランディングと社会的役割について考察します。	①グラフィックデザインという概念や社会的役割を理解することができる(25%) ②情報を整理整頓し、ビジュアルライゼーションができる(25%) ③Adobe Illustrator、Photoshopおよび生成AIの操作に慣れ、自分のアイデアを自ら形にすることができる(50%)	課題の提出 40% 課題の理解度と作品のクオリティ 30% 学習態度 30%	25															
ワークショップデザイン演習1	演習	4	必修	1	前期	●		「コミュニティデザインの基本となる協働と合意形成の基礎力を身につけること」住民参画の地域づくりの手法コミュニティデザインでは、住民どうしがチームやコミュニティを形成することを支援し、地域の課題解決やビジョンの達成を実現できるようにプロジェクトをデザインしていきます。その過程で必要になってくるのが、協働と合意形成です。コミュニティデザイン学科で学ぶ学生が最終的に獲得して欲しい資質・能力としては、地域住民のチーム化・コミュニティ化を促進し、主体的な課題解決をコーディネートできるようになることですが、1年生の初歩段階では、まず自分たち自身が協働を円滑に行うために基礎的なスタンスとスキルを身につけ、必要な経験と知識を蓄えることを目標にします。	<想像力> 協働とは何かを理解し、自己認知、他社受容、自己開示、役割分担、目的達成プロセスデザイン、合意形成などがとういったものなのかを経験することで、自らが積極的な協働者として周囲に働きかけることができるようになる。(30%) <創造力> 目的に沿ったワークショップのデザイン、ファシリテーション、資料作りの基礎的な知識やルールを習得し、実践できるようになる。(30%) <社会性> 安心安全な空間を形成し、参加者が自由に自分の意見を持ち出せる対話の場を作る意識を持ち、参加者の話を引き出しながら、意見を適切にまとめる「テーブルファシリテーション」ができるようになる。(40%)	学期末レポート 授業毎の学びレポート 授業中の発言量、他者への貢献、学びの意欲		30												40		
ワークショップデザイン演習2	演習	4	必修	1	後期	●		コミュニティデザイン学科では2年生から本格的な地域実習(スタジオ活動)が始まります。地域実習では、スタジオごとに活動場所や活動テーマが違っても、必ず「住民や関係者との出会い・会話・対話」「場所や人についてのフィールドワークや取材」「ワークショップや会議・打ち合わせ」は必須で経験することとなり、1年生のうちに、その基礎的技術を身につけておくことは重要で、和をこめてワークショップデザイン演習においては、地域活動ならびにコミュニティデザインにおいて重要な「話す」「聞く」「気づく」「調べる」「表現する」といった基礎的なスキルを身につけるため、はじめの「フィールドワーク」「ワークショップデザイン」「ファシリテーション」の各演習に挑戦し、2年生になり地域実習(スタジオ活動)で地域へ繰り出し活動して行く上で最低限必要な基礎的技術や心構えを習得することを目的とします。	<想像力> フィールドワーク(調査)やワークショップ(意見交換/会議)において、ヒトや場所について取材したり、正しい情報を集めたりして、対象の本質に迫ることができる。(30%) <創造力> フィールドワークやワークショップにおいて得た、ヒトや場所に関する情報や、対象の本質に関することと適切に表現しまとめあげ視覚化して伝えることができる。(30%) <社会性> フィールドワーク・ワークショップデザイン・ファシリテーションというコミュニティデザインにとって必要な基礎を身につける。(40%)	「ヒト」を取材し、記事にまとめる個人セッションの成果物(提出課題)の内容と質 30% 「場所」を取材し、記事にまとめる個人セッションの成果物(提出課題)の内容と質 30% 課題解決を考えたグループセッションの成果物(提出課題)の内容と質 20% 各授業回ごとの主体的な取り組みと、各授業回ごとの課題やふりかえりレポートの内容と質 20%		30	30	30												40
ワークショップデザイン演習3	演習	4	必修	2	前期	●		「学ぶこと」「つくること」を住民と共有することは、合意形成や住民の主体形成を行う上で重要なプロセスとなります。この演習を通して、ワークショップ、展覧会、スクーリングなど「知と創造の公共化」を演習形式で学ぶとともにプロジェクトの企画の力も身につけ、地域デザインに分野に携わる人(デザイナー・住民・企業等)に今必要な要素は何かを分析し、「知と創造の公共化」の企画・実践力を身につけることを目的とします。	<想像力> ワークショップ、展覧会、トークイベントなど、「知と創造の公共化」に関わる企画の意義と特性を理解し、地域デザインの実践として説明できる。(30%) <創造力> 地域や参加者の特性を踏まえ、3~5人のチームで実践可能な企画を立案し、目的・対象・方法・運営体制を具体化できる。(40%) <意思> 実践を通して、地域デザインに必要なファシリテーション、場の構力、対話の設計力、記録と発信の視点をも身につける。(30%)	授業への参加姿勢・ディスカッション・演習への貢献:20% チーム企画の内容(企画性、公共性、実現性、対象理解):25% 実践の実施状況(準備、運営、役割遂行、協働性):25% 最終発表・提出物(企画書、記録、振り返りレポート):30%	30															
ワークショップデザイン演習4	演習	4	必修	2	後期	●		地域住民が地域課題を学び、解決策を構築するまでのプロセスデザインをワークショップの場に組み込むことでワークショップデザインの手法を習得することを目的とする。前半は、グループで地域課題に関する評価を目的としたリサーチ及びディスカッションを行う。後半は、グループで仮想的なコミュニティデザイン事務所を設立し、全国の行政からプロポーザルとして提示されている事業をもとに、仮想的な企画書を作成。地域のリサーチ、企画、予算の構築、スケジューリング等一連の内容を企画書に表現する。	<想像力> 地域課題が地域社会にどのように作用しているかを把握した上で、地域の将来像の構築、将来像に向けた具体的なプロセスを発見し、論理的に表現することができる。(80%) <意思> 地域における暮らしの現象に対し、自身の基準で論理的に評価することができる。(20%)	グループワーク時の主体性およびファシリテーションスキル。この評価のフィードバックは、授業内で随時フィードバックを行う。(30%) 授業内での成果のプレゼンテーション、プレゼンテーション用資料(パワーポイント等)の内容、構成を中心に授業中にフィードバックを行う。(70%) 制作物の内容(グループ、個人)																
ソーシャルデザイン演習1	演習	4	必修	2	前期	●		既存のコミュニティデザイン事例に対して、多角的な視点から「問い」を立てることができる。先行事例のデータを踏まえて、プロジェクトや課題を構造的に観察・分析することができる。コミュニティデザインの事例を多層的に捉え、批判的に分析できる審美眼を身につけており、コミュニティデザインの「よさ」を判断することができる。	<想像力> プロジェクトや課題を構造的に観察・分析できるようになる。課題やプロジェクトに対し、複数の目線で「問い」を立てることができる。(70%) <意志> 自分なりにコミュニティデザインの「よさ」を定義し、示すことができる。(30%)	毎週の課題 50% 中間・最終課題 50%	30	40														
ソーシャルデザイン演習2	演習	4	必修	2	後期	●		コミュニティデザインにおける基礎的な実践プロセス(リサーチ-仮説立案-小規模介入-評価-改善)を反復的に実行することを通じて、定性調査を通じた根拠に基づいた課題を設定することができる。また、実践と検証のサイクルを回すことで、介入の質を改善させながら自己の学びを更新し、コミュニティデザイン領域における知を創出することができる。	<想像力> 観察・簡易調査から状況を構造的に捉え、何が起きているか/どこで詰まっているかを説明できる。 40% <創造力> 仮説に基づき、実行可能な介入策を設計し、他者に伝わる形(資料・掲示・導線等)に落とし込める。 30% <意志> 倫理配慮のもとで介入を実施し、結果と想定外(ズレ)を踏まえて改善案を作り、継続的に学びを更新できる。 30%	毎回のふりかえりレポート 50% 成果物 50%																
コミュニティデザイン実習1	実習	3	必修	2	前期	●		地域に入り、地域づくりを実践的に行うことにより、実際に地域課題の発見、解決ができる能力を身につけることを目的とする。上記の目的のために、①基礎調査(担当地域の計画書や人口データなどの分析、フィールドワークやヒアリングを通じた地域理解)②課題発見・課題設定・課題解決方法の策定 ③課題解決方法の実行 ④地域住民との関係構築 ⑤チームでの協働 ⑥実習の取りまとめ、情報発信の5つのミッションを1年半かけて行うことで、知識や技能の習得だけでなく、再現可能な能力として身につけることが目標になります。	<想像力> 自ら伸ばしたい能力を認識しており、チームの中で共有し、改善に向けて動くことができる。(30%) <意思> 地域住民やチームメンバーと良好な関係構築を行い、信頼を得ることができる。(40%) <社会性> 他者の意見に耳を傾けながらグループワークに取り組み、客観的な振り返りを行うことができる。(30%)	地域の調査・分析、課題解決の実践、実施結果及び成果物に関する評価(50%)。授業内でフィードバックを行う。チームで協働する力、チームへの貢献度(25%)。授業内でフィードバックを行う。主体性・地域との信頼関係の構築(25%)。授業内でフィードバックを行う。			30											30		
コミュニティデザイン実習2	実習	3	必修	2	前期	●		地域に入り、実際に地域の現状を分析し、課題の発見、課題の本質、課題が招く未来を探るスキルを身につけることを目的とする。	<想像力> 自ら伸ばしたい能力を認識しており、チームの中で共有し、改善に向けて動くことができる。(30%) <意思> 地域住民やチームメンバーと良好な関係構築を行い、信頼を得ることができる。(40%) <社会性> 他者の意見に耳を傾けながらグループワークに取り組み、客観的な振り返りを行うことができる。(30%)	地域の調査・分析、課題解決の実践、実施結果及び成果物に関する評価(50%)。授業内でフィードバックを行う。チームで協働する力、チームへの貢献度(25%)。授業内でフィードバックを行う。主体性・地域との信頼関係の構築(25%)。授業内でフィードバックを行う。			30										30			
コミュニティデザイン実習3	実習	3	必修	2	後期	●		地域に入り、実際に地域の現状を分析し、課題の発見、課題の本質、課題が招く未来を探るスキルを身につけることを目的とする。	<想像力> 自ら伸ばしたい能力を認識しており、チームの中で共有し、改善に向けて動くことができる。(30%) <意思> 地域住民やチームメンバーと良好な関係構築を行い、信頼を得ることができる。(40%) <社会性> 他者の意見に耳を傾けながらグループワークに取り組み、客観的な振り返りを行うことができる。(30%)	地域の調査・分析、課題解決の実践、実施結果及び成果物に関する評価(50%)。授業内でフィードバックを行う。チームで協働する力、チームへの貢献度(25%)。授業内でフィードバックを行う。主体性・地域との信頼関係の構築(25%)。授業内でフィードバックを行う。			30										30			

