

# 工芸デザイン学科 2026入学者用カリキュラム表

全学共通科目		授業区分	対象年次	卒業要件				
〈基盤科目群〉		区分要件						
大学の理念	芸術平和学	講義	2 単位	必修	1		2	
自然・社会と芸術	社会系	美術史	講義	2 単位		1 2 3 4	4	
		デザイン史	講義	2 単位		1 2 3 4		
		色彩学	講義	2 単位		1 2 3 4		
		芸術と心理	講義	2 単位		1 2 3 4		
		社会と政治	講義	2 単位		1 2 3 4		
		倫理と哲学	講義	2 単位		1 2 3 4		
		グローバル社会論	講義	2 単位		1 2 3 4		
	自然系	地球環境論	講義	2 単位		1 2 3 4	4	
		生物と自然	講義	2 単位		1 2 3 4		
		環境と心理	講義	2 単位		1 2 3 4		
		健康科学論	講義	2 単位		1 2 3 4		
		生活の中の経済学	講義	2 単位		1 2 3 4		
		アート・デザインのための数理	講義	2 単位		1 2 3 4		
		実践統計学	講義	2 単位		1 2 3 4		
地域の文脈	科学技術と未来	講義	2 単位		1 2 3 4			
	地域社会と環境	講義	2 単位		2 3 4			
	東北文化論	講義	2 単位		1 2 3 4	4		
	文化遺産マネジメント論	講義	2 単位		1 2 3 4			
	まちづくり論	講義	2 単位		1 2 3 4			
	サステナブルコミュニティ	講義	2 単位		2 3 4			
	クリエイティブ経済論	講義	2 単位		2 3 4			
言語と表現	日本語	日本語表現（初級）	演習	2 単位		1	2	
		日本語表現（中級）	演習	2 単位		1		
		日本語表現（上級）	演習	2 単位		1		
	英語	初級英語	演習	2 単位		1 2 3 4	2	
		中級英語	演習	2 単位		1 2 3 4		
		上級英語	演習	2 単位		1 2 3 4		
	留学生	日本語 1	演習	2 単位		1		4
		日本語 2	演習	2 単位		1		
		実践英語（TOEIC）	演習	1 単位		1 2 3 4		
		実践英語（ENGLISH Academic Skill）	演習	1 単位		1 2 3 4		
		実践英語（Speaking/Writing）	演習	1 単位		1 2 3 4		
		実践英語（Listening/Reading）	演習	1 単位		1 2 3 4		
		外国語特別講座	講義	2 単位		2 3 4		
		体育運動学演習	演習	1 単位		1 2 3 4		
社会リテラシー	汎用力基礎	デザイン入門	演習	1 単位		1 2 3		
		想像力基礎ゼミナール	演習	2 単位	必修	1	7	
		コンピュータ基礎演習	演習	2 単位	必修	1		
		デジタル表現演習	演習	1 単位		1 2 3		
		デザイン思考	演習	1 単位		2 3 4		
		情報リテラシー	演習	1 単位		2 3 4		
		セルフプロデュース演習	演習	1 単位		2 3 4		
	ビジネス・スキル	地域プロジェクト演習 A	演習	1 単位		2 3 4		
		地域プロジェクト演習 B	演習	1 単位		2 3 4		
		地域プロジェクト演習 C	演習	1 単位		3 4		
キャリアデザイン	地域プロジェクト演習 D	演習	1 単位		3 4			
	クリエイターのための経営学	講義	2 単位		2 3 4			
	起業会計の基礎	演習	1 単位		2 3 4			
	実践PCスキル	演習	1 単位		2 3 4			
	キャリア形成論	講義	2 単位	必修	2	4		
	仕事講座 A	講義	1 単位		2 3 4			
	仕事講座 B	講義	1 単位		2 3 4			
	公務員講座	講義	1 単位		2 3 4			
	公務員教養	講義	1 単位		2 3 4			
	インターンシップ A	実習	1 単位		1 2 3			
インターンシップ B	実習	1 単位		2 3				
キャリア設計論 1	講義	1 単位		3 4				
キャリア設計論 2	講義	1 単位		3 4				
自己表現講座	講義	1 単位		3 4				

35 単位  
左記、区分毎の指定単位数に加え、自由に6単位以上修得し、合計35単位以上

学科科目		授業区分	対象年次	卒業要件			
必修	工芸デザイン入門	講義	2 単位	基礎	1		
	プロダクトデザイン入門	講義	2 単位	基礎	1		
	工芸デザイン論	講義	2 単位	基礎	1		
	インテリアデザイン論 1	講義	2 単位	基礎		2	
	近現代美術史	講義	2 単位	基礎	1		
	伝達方法論	講義	2 単位	応用		2	
	応用人間工学	講義	2 単位	応用		2	
	表現基礎演習	演習	4 単位	基礎	1		
	造形基礎演習	演習	4 単位	基礎	1		
	デザインコンピュータ演習 1	演習	4 単位	基礎	1		
	工芸素材基礎演習 1	演習	4 単位	基礎	1		
	工芸素材基礎演習 2	演習	4 単位	基礎	1		
	デザインコンピュータ演習 2	演習	4 単位	応用		2	
	工芸素材基礎演習 3	演習	4 単位	応用		2	
	工芸素材基礎演習 4	演習	4 単位	応用		2	
	工芸デザイン基礎演習 1	演習	4 単位	応用		2	
	工芸デザイン基礎演習 2	演習	4 単位	応用		2	
	ポートフォリオ実習	演習	4 単位	発展		2	
	工芸デザイン応用演習 1	演習	4 単位	発展		3	
	工芸デザイン応用演習 2	演習	4 単位	発展		3	
	工芸デザイン実習 1	演習	2 単位	発展		3	
	工芸デザイン実習 2	演習	2 単位	発展		3	
工芸デザイン研究制作	卒研	2 単位	発展			4	
卒業制作（工芸デザイン）	卒研	8 単位	発展			4	
選択	東北工芸・産業論	講義	2 単位	応用		2 3 4	
	プロフェッショナルスキル 1	演習	2 単位	応用		2 3 4	
	プロフェッショナルスキル 2	演習	2 単位	応用		3 4	
	東北工芸実践	演習	2 単位	発展		3 4	
全学共通専門科目		授業区分		対象年次			
文化財保存修復分野	文化財保護法	講義	2 単位		1 2 3 4		
	文化財保存修復入門	講義	2 単位		1 2 3 4		
	保存科学概論	講義	2 単位		1 2 3 4		
	古典彫刻論	講義	2 単位		1 2 3 4		
	歴史遺産分野	歴史遺産学総論	講義	2 単位		1 2 3 4	
日本史概論	講義	2 単位		1 2 3 4			
東洋史概論	講義	2 単位		1 2 3 4			
考古学概論	講義	2 単位		1 2 3 4			
民俗・人類学概論	講義	2 単位		1 2 3 4			
西洋史概論	講義	2 単位		1 2 3 4			
地理学概論	講義	2 単位		1 2 3 4			
世界遺産総論	講義	2 単位		1 2 3 4			
社会文化環境論	講義	2 単位		1 2 3 4			
アジア文化論	講義	2 単位		1 2 3 4			
美術分野	日本美術史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	西洋美術史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	東洋美術史	講義	2 単位		2 3 4		
	現代美術史	講義	2 単位		2 3 4		
	美学	講義	2 単位		2 3 4		
	版画史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	先端的コンテンツとアートシーン	講義	2 単位		2 3 4		
文芸分野	文芸論 3	講義	2 単位		1 2 3 4		
	文芸論 5	講義	2 単位		2 3 4		
	文芸論 6	講義	2 単位		2 3 4		
	ゲームデザイン構築	講義	2 単位		3 4		
アニメーション史	アニメーション史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	コンテンツ文化史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	プロダクトデザイン分野	プロダクトデザイン入門	講義	2 単位		1 2 3 4	
応用人間工学	講義	2 単位		1 2 3 4			
インタフェースデザイン論	講義	2 単位		1 2 3 4			
インテリアデザイン論 1	講義	2 単位		2 3 4			
建築・環境デザイン分野	西洋建築史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	風土形成論	講義	2 単位		1 2 3 4		
	日本建築史	講義	2 単位		2 3 4		
	風景の計画	講義	2 単位		2 3 4		
	インテリア設計論	講義	2 単位		2 3 4		
建築と歴史と自然	講義	2 単位		2 3 4			
グラフィックデザイン分野	生活とグラフィックデザイン	講義	2 単位		1 2 3 4		
	コミュニケーションデザイン	講義	2 単位		2 3 4		
	文字とグラフィックデザイン	講義	2 単位		3 4		
	メディア表現とグラフィックデザイン	講義	2 単位		3 4		
	世界のクリエイティブ100年	講義	2 単位		3 4		
映像分野	映像文化史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	メディア文化史	講義	2 単位		1 2 3 4		
	映像ブランニング概論	講義	2 単位		2 3 4		
	映像コミュニケーション概論	講義	2 単位		2 3 4		
企画構想分野	広告ビジネス入門	講義	2 単位		1 2 3 4		
	インターネットビジネス入門	講義	2 単位		1 2 3 4		
	コピーライティング入門	講義	2 単位		2 3 4		
	データデザイン入門	講義	2 単位		2 3 4		
	ブランド・マーケティング入門	講義	2 単位		2 3 4		
	ベンチャービジネス入門	講義	2 単位		2 3 4		
単位互換科目							

▶ 学内カリキュラム移行期での措置

●カリキュラム表科目	■読替
履修登録での科目名	実際に受講する場合の科目名
日本語表現（初級/中級）	総合芸術概論 1 (他学科混成)
想像力基礎ゼミナール	スタートアップゼミナール(他学科混成)
コンピュータ基礎演習	ICTリテラシー

科目名	授業形態	単位数	授業区分	履修時期		基礎	応用	発展	科目目的	目指す教育成果と到達度判断 到達目標	評価方法・手段	学位授与方針(OP)との関連 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(%)】												
				学年	学期							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			
				540	20							360	230	450	30	285	70	130	45					
工業デザイン入門	講義	2	必修	1	前期	●			この科目では工業・テキスタイル分野の概要を理解し、素材や技法に関する基礎的な知識、興味を得ることを目的とする。さらに工業の視点から独自のスタイルを持つて活動をするために必要となる礎を構築する場とする。	工業デザインとはどのような分野か理解できる。(知識・理解30%) 自身の学ぶ領域を考察し、自身が進むべき方向性を見出すことができる。(実行力40%) 工業・デザインと社会の繋がりを理解することができる。(基礎学力30%)	各授業講義終了時にジャーナルの提出あり(授業時間内で記入) ※記述内容によって判断する。(70%)口 14科目授業内で最終レポートの課題内容の説明あり ※レポートの内容によって判断する。(30%)	30						40	30					
プロダクトデザイン入門	講義	2	必修	1	前期	●			この科目では、製品から家具、インテリア、インタフェースデザインに渡る広範なプロダクトデザインの領域があること、それぞれの役割について理解することを目的とします。	①製品・家具・インテリア・インタフェースデザインなど、プロダクトデザインの広範な領域とそれぞれの役割について理解し、説明することができる。(知識・理解70%) ②講義で学んだ基礎的な用語や知識を用いて、自身の着眼点やテーマ設定をもとに、プロダクトデザインに関する内容をレポートとしてまとめることができる。(思考力20%) ③講義の内容を踏まえ、製品や身の回りの対象物からデザイン上の課題を見だし、課題意識を持って考察することができる。(課題発見力10%) ④近現代工業史・デザインの基礎的な知識を理解し、各自の制作や研究に反映させた論理的な思考を身につけることができる。(知識・理解70%) ⑤持論を述べることができる。(発想力・構想力30%)	a.14回、各講義毎のミニレポート。(90%) b.取組姿勢、態度。(10%)	70	20	10										
工業デザイン論	講義	2	必修	1	後期	●			この科目では現代における工業・デザインを実践するための基礎教養を身につけ、批評的思考を養う。この授業では産業革命以降の工業・デザインの歴史を中心に学ぶ。時代ごとに国内外で生まれたデザインや工業の動きを検証、比較する。	①インテリアデザインにかかわる基礎知識を理解し、自身の制作や研究に反映させた論理的な思考を身につけることができる。(知識・理解50%) ②インテリアデザインにおけるデザイナーの役割を理解し、自身のデザインに生かせるように思考を深めることができる。(発想・構想力30%) ③講義の内容の理解と自身の考えを、マナーやルールに従ってレポートを記述することができる。(基礎学力20%)	a.各授業毎に出題されるミニレポートによる評価100%	70									20			
インテリアデザイン論1	講義	2	必修	2	前期	●			この科目は、インテリアデザインに必要なとされる、家具デザイン、照明デザイン、インテリア空間デザインの基本知識の習得を目的としています。人、もの、空間の関係を、国内外における優れたインテリアデザインや活躍しているデザイナーの作品を通して理解します。	①インテリアデザインにかかわる基礎知識を理解し、自身の制作や研究に反映させた論理的な思考を身につけることができる。(知識・理解70%) ②近現代工業史・デザイン史の動向を理解しながらプレゼンテーション等を行い、他者の意見を共感的に受け止めながら、積極的に授業に取り組むことができる。(発想力・構想力30%)	a.各授業毎に出題されるミニレポートによる評価100%	70												
近現代美術史	講義	2	必修	1	後期	●			この科目ではモダニズム以後に美術史を中心に学ぶ。美術史と自身の所属する工業デザインという領域を比較し思考する。現代美術には、それ以前の美術とは異なる多様なものがある。この授業では、モダニズム以前以後の比較、モダニズム以降の芸術の展開と理論についての基礎的な知識の取得と、各自の制作や研究へ反映させる論理的な思考を修得する事を本授業の目的とする。美術と工業の境界や交差するポイントを探る。	近現代美術史の動向を理解出来る(知識・理解70%) 近現代工業史・デザイン史の動向を理解しながらプレゼンテーション等を行い、他者の意見を共感的に受け止めながら、積極的に授業に取り組むことができる(発想力・構想力30%)	レポート50% 小テスト30%(2回実施) ディスカッションや質疑応答での理解度20%	70												
伝達方法論	講義	2	必修	2	後期	●			この科目では生産者の立場で物事を考えられるようになる。課題を引き出し、グループで話し合い、理解できるように伝達できることを目的とする。	生産者の立場で物事を考えられるようになる(課題発見力50%) 相手に理解できるように伝達できる(実行力25%) グループで話し合い課題を引き出せる(人間関係形成力25%)	授業毎のミニツツペーパー50% 最終プレゼン、グループ活動50%	50					25				25			
応用人間工学	講義	2	必修	2	後期	●			本講義は主に5つの目標掲げます。 1.人間工学、感性情報処理の視点からデザインへの応用力、発想力、検討力に必要な力を身につける。 2.人間工学、感性情報処理の知識をもとに、人間行動を解釈すること力を身につける。 3.各専門領域において人間工学、感性情報処理の知識を応用する方法を身につける。 4.それぞれの立場において課題に対する解決力を習得し、応用できる力を身につける。 5.人間を科学的に表える立場から現実社会の問題についての議論に参加できる。	①人間工学、感性情報処理の様々な領域の用語の意味について記述できる。(知識・理解50%) ②人間工学、感性情報処理のリテラシーに基づき、人間にやさしいデザインを実行する意思があり、授業で学んだ知識を用いて、解決方法を発想することができる。(基礎学力20%) ③人間工学、感性情報処理の知識を社会に活かす提案をすることができる。(倫理性30%)	a.知識の確認、理解の度合い、文章表現力などの汎用的技能を評価するための「期末レポート」(50%) b.主体的な参加の度合い、知識のい習得を評価するための「授業後の小レポート」(50%)	50				30					20			
造形基礎演習	演習	4	必修	1	前期	●			この科目では、対象モチーフを徹底的に観察し、基本的な造形性をふまえて、与えられた素材・道具を用いて表現することができることを目的とする。同時に触覚と視覚による複合的な身体感覚を伴った観察力が身につく。描画・立体に於いてそれぞれ表現を可視化することを目的とする。	対象を観察し、形の成り立ちを理解し、自作についてプレゼンテーションできる。(20%) 本来的な造形性をふまえて、描画、立体それぞれにおいて表現することができる。(60%) 指定されたアイデア展開方法を活用し、与えられたモチーフを表現することができる。(発想・構想力30%) 与えられた課題に対して、その数を守るために納期に向けてスケジュールを工夫することができる。また、自身の意見を他者に共有できる。(自己管理能力40%)	制作作品60% 取り組み姿勢 作品プレゼンテーション20%					60					20			
表現基礎演習	演習	4	必修	1	前期	●			この科目では表現力を支えるアイデア展開方法「アイデアペロップメント」の原理を理解すること、その習得である。多くのアイデアを形にする意思と、最高の表現やデザインを導き出す力を身につける。また、最終成果物として独自のアーカイブをデザインの基礎を理解しながらコンピュータを用いて編集・制作ができるようになることである。	指定されたアイデア展開方法を活用し、与えられたモチーフを表現することができる。(発想・構想力30%) 与えられた課題に対して、その数を守るために納期に向けてスケジュールを工夫することができる。また、自身の意見を他者に共有できる。(自己管理能力40%)	制作物(60%) 随時フィードバックする 取り組み姿勢・態度(40%) 随時フィードバックする	30									40			
デザインコンピュータ演習1	演習	4	必修	1	後期	●			この科目ではモノとその周りに存在するデザインの関係性を理解し、工業デザインにまつわる基本的なグラフィックデザインを自ら行うことで、他者に伝えるべき事項を整理しデジタルツールを用いて美しく表現する力を身につけることである。また、身につけた能力を以後の課題に応用し、自身の作品以外にも目を向けられるようになることである。	工業とグラフィックデザインの関係性を理解し、各課題においてターゲットを想定したコンセプトの構築ができる。(知識・理解40%) 提示されたトレーニング課題を通して各アプリケーションの特徴を理解し、コンセプトに基づくグラフィックデザインができる。(表現力40%) 自ら設定したコンセプトを他者に伝え、担当教員からのアドバイスをいかすことができる。(人間関係形成力20%)	制作物(80%) 随時フィードバックする 取り組み姿勢・態度(20%) 随時フィードバックする	40				40						20		
工業素材基礎演習1	演習	4	必修	1	後期	●			この科目では主に扱うことになる4素材(漆・陶・金属・繊維)のうちから2素材を選択し、基礎的な技法を足早に学ぶ。体感的に素材の特性と魅力、可能性を理解し、今後の学修において自身が専門として扱う素材の選別を行う。それぞれの素材技術から展開する様々な特徴を見極めて自身の感覚と工業素材(陶・漆・金属・繊維のいずれか)の住空間における在り方と価値を理解することである。また、その実態を捉えながら指定のアイテムをデザイン・制作することで、実際に使用可能な物として成立させるために必要な設計力と専門素材を扱う技術力、住空間を彩るために必要な表現力を身につけることである。	工業デザインにおける素材の意味を理解してデザイン出来るようになる(知識・理解20%) 素材を理解し基礎的な加工を行うことが出来る(表現力60%) 完成までのスケジュールを組み立て実行出来る(自己管理能力20%)	成果物(50%) 道具、機械、材料への理解と取り扱い(40%) 完成までのスケジュールを組み立て実行出来る(自己管理能力10%)	20				60							20	
工業素材基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●			各自が専門とする工業素材(陶・漆・金属・繊維のいずれか)の住空間における在り方と価値を理解することである。また、その実態を捉えながら指定のアイテムをデザイン・制作することで、実際に使用可能な物として成立させるために必要な設計力と専門素材を扱う技術力、住空間を彩るために必要な表現力を身につけることである。	金属用途から適切な素材を選び、機能美を踏まえたデザインを生み出すことができる。(発想・構想力30%) 金属の加工技術の基礎を習得し、使用可能な構造を理解し、作品に反映させることができる。(実行力60%) 自らの発想・構想を他者に伝えるようプレゼンテーションすることができる。(表現力10%) 陶芸 石膏型鋳込み成形による陶磁器をデザインすることができる発想・構想力30%) 石膏型鋳込み成形による陶磁器を作ることができる(実行力50%) 設備、道具の扱い、メンテナンスが出来る。(表現力20%) 漆芸 道具、機器を使用出来る。漆芸、木工芸の基本的な特性を理解し取り扱うことが出来る。(発想・構想力40%) 課題の内容を理解し、説明通り課題作品を完成させることが出来る。(実行力40%) ペース配分の組み立て、作業効率を考慮することが出来る 自主的に復習が出来る。(表現力20%) 繊維 指定されたテキスタイル技法(織・染)の特徴を理解し、それぞれに最適なインテリアのデザインができる。また、デザインのためにリサーチができる。(発想・構想力40%) 自らが提案したデザインを質の高い成果物とするために素材・技術を工夫し制作することができる(実行力40%) 制作を通して、設定された工具、設備機器を安全、確実に使用し、成果物に対応させることができる。(10%) 自らの発想・構想を他者に伝えるようプレゼンテーションすることができる(表現力20%)	金属 成果物90% 取組み姿勢・態度10% 陶芸 石膏型鋳込み作品(器具を取り付け点灯)提出にて採点。(80%) 取り組み状況(出席、集中力)をチェック(20%) 漆芸 作品(50%) 道具の仕立て(20%) 授業への取り組み姿勢(30%) 繊維 制作物(50%)最終講評にてフィードバックする 取組み姿勢・態度(50%) 随時フィードバックする					30	10		60					
デザインコンピュータ演習2	演習	4	必修	2	前期	●			この科目では、「place(A) on top of (B)」という概念を単なる物理的な配置にとどめず、二つのオブジェクト間の関係性を探索し、新たな価値を見出すことを目的とします。課題として、機能的な対比、意外性の創出、異なる素材やコンセプトの組み合わせを通して、既存の常識を覆すようなアプローチを模索します。リサーチ作業を重点的に行うことで、アイデアの考え方や情報伝達方法を学びます。	日常生活に隠れている問題を発見できる。(課題発見力40%) 生活環境から必要なコードや美しさを軸にコンセプトを立案し提案できる。(発想・構想力40%) コンセプトに即しデザインに必要な表現技術を修得し発表できる。(実行力20%)	デジタルデータおよび3Dモデル(60%) プレゼンボードおよびプレゼンテーション(40%)					40						20		
工業素材基礎演習3	演習	4	必修	2	前期	●			この科目の目的は、各自が専門とする工業素材(陶・漆・金属・繊維のいずれか)を使用し体に触れるモノをテーマに、素材・技法・適切なサイズ・構造を学ぶことである。またそれぞれの素材の可能性を広げるため指定されたアイテムでの様々なデザイン展開を行い使用可能な物として制作する表現力と技術力を身につけることである。	各素材において身体に触れるモノをテーマとした作品のデザインができる。(発想・構想力40%) 素材・技法・適切なサイズ・構造を意図して制作することができる。(実行力40%) 専門素材を使用した表現に対する理解を深める。(知識・理解20%)	制作物80% 取組み姿勢・態度20%	20				40					40			
工業素材基礎演習4	演習	4	必修	2	前期	●			この科目の目的は、各自が専門とする工業素材(陶・漆・金属・繊維のいずれか)における加飾技法を習得し、デザイン・制作することで、自身の作品における技術的理解度・作品としての強度を高めるものである。またそれぞれが扱う素材にとって重要な加飾技法を学ぶという側面から、美術工業を通してデザイン分野・工業分野の双方を理解し、それぞれの方向性を想像出来るようになることである。	課題で行った技法、表現について説明する事が出来、素材における加飾技法を理解しデザイン、制作を行うことができる。(課題発見力30%) 課題で行った技法、表現の基本を行う事が出来る。(表現力60%) 自身の研究をデザイン分野、工業分野の双方から理解することができる。(知識・理解10%)	制作物(70%) 最終講評にてフィードバックする 取組み姿勢・態度(30%) 随時フィードバックする	10				30			60					
工業デザイン基礎演習1	演習	4	必修	2	後期	●			この科目では素材・技法と表現の可能性を追求し、社会に対して工業デザインの役割を認識する。自身の専門素材を使って、用途を踏まえたデザイン、技法を検討し、制作を計画的に行うことが出来る。販売に耐えうる完成度を持った作品を作り上げること、その魅力をオンライン販売サイトを使用して伝えるプロモーション力を養うことを目的とする。(商業コース) この科目では素材・技法と表現の可能性を追求し、社会に対して工業デザインの役割を認識する。自身の専門素材を使って、用途を踏まえたデザイン、技法を検討し、制作を計画的に行うことが出来る。	ターゲットを意図したファッションアイテムのデザインを行うことが出来る(課題発見力40%) デザインしたものを制作し表現出来る(表現力40%) 販売を意図した価格設定を行いECサイト上に商品をアップする準備ができる。(実行力20%) (商業コース) リサーチと試作を繰り返しながら課題を解決するためのデザインに辿り着くことができる。(課題発見力40%) 目的に合わせて素材・技法を扱うことができ、販売に耐えうる完成度を持って他者に提案することができる。(表現力40%) マーケットリサーチやプロモーションを通して社会と繋がることを目標に行動ができる。(実行力20%) (専任専修コース)	制作物60% 取組み姿勢・態度40%													
工業デザイン基礎演習2	演習	4	必修	2	後期	●			この授業の目的は、各自の専門素材を駆使しながら、インテリアをテーマに各自が専門とする素材・技法とデザインの可能性を広く追求することを前提に、グループリサーチやディスカッションができるようになること、そこから導き出した課題を捉えながら各々の専門素材をいかしたデザインができるようになることである。また、デザインしたものを実際に制作できるようになることである。(商業コース) この科目の目的は鑑賞者の視点に立つて課題を発見できる。リサーチと試作を繰り返しながら課題を解決するための作品に辿り着くことができ演習を通して習得した作品プランを言語化し、第三者に的確に説明できることを目的とする	用途から適切な素材を選び、機能美を踏まえたデザインを生み出すことができる。(課題発見力40%) 各自、専門素材における加工技術の基礎を習得し、作品に反映することができる(実行力30%) 使用可能な構造を理解し、成果物として完成されている。(実行力30%) (商業コース) 任意の場所に合わせた作品を制作できているか。企画、プレゼンテーションの質(課題発見力40%) 制作物(表現力60%) (専任専修コース)	成果物50% 取組み姿勢・態度30% プレゼンテーション20%					40	40		30					
ポートフォリオ実習	演習	4	必修	2	後期	●			この科目では自己観察・自己分析を積極的に行い、ポートフォリオの理解を深めます。ポートフォリオ制作を基礎から学び、自身の作品・活動、学びを、社会において他者に伝える技術として、実習を通して身につけます。撮影技術、DTP技術を応用し、これまで制作した作品・活動を体系的にまとめ、ポートフォリオ作成を通して、客観的で多角的な視点を持って自己の再認識につなげます。またキャリア活動や進学などに向けて、自分の進路に合わせたポートフォリオの実践的な活用方法も学びます。	ポートフォリオ制作するための技術を習得し作成することができる。(知識・理解40%) 自身の作品や活動が活かされたポートフォリオを作成することができる。(表現力40%) ポートフォリオを通して自身を客観視し、他者へプレゼンテーションに活用し、将来に向けた目標を立てることができる。(実行力20%)	ポートフォリオの作成・提出(70%) 取組み姿勢(30%)	40				40						20		

