

プロダクトデザイン学科 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	6 単位 以上		
	東北文化論	講義	2単位				
	まちづくり論	講義	2単位				
	クリエイティブ・ローカル論	講義	2単位				
	地球環境論	講義	2単位				
	持続可能な地域論	講義	2単位				
	地域創造演習	演習	2単位				
ICT	ICTリテラシー	演習	2単位	必修	2		
	AIテクノロジー論	講義	2単位		単位		
	ICTと社会	講義	2単位		以上		
社会力	スタートアップゼミナール	演習	2単位	必修	6 単位 以上		
	デザイン思考基礎	講義	2単位				
	生活と経済	講義	2単位				
	キャリア形成論	講義	2単位	必修			
	仕事講座	講義	1単位				
	キャリア設計論	講義	1単位				
	スポーツ実技	実技	1単位				
	就業実習	実習	1単位				
	インターンシップ	実習	1単位				
人文社会	現代社会学	講義	2単位		4 単位 以上		
	社会と政治	講義	2単位				
	倫理と社会	講義	2単位				
	日本国憲法	講義	2単位				
	知的所有権	講義	2単位				
	地理学概論	講義	2単位				
自然科学	健康科学論	講義	2単位	必修	4 単位 以上		
	アートデザインのための数理	講義	2単位				
	データの科学	講義	2単位				
	環境と心理	講義	2単位				
	生物と自然	講義	2単位				
	線形代数学	講義	2単位				
グローバル	多文化理解	講義	2単位		2 単位 以上		
コミュニケーション	ENGLISH 101	演習	2単位	選択 必修			
	ENGLISH 102	演習	2単位				
	日本語1 ※留学生のみ	演習	2単位				
	Presentation in ENGLISH	演習	1単位				
	Communicative ENGLISH	演習	1単位				
	Academic ENGLISH	演習	1単位				
	Practical ENGLISH (for TOEIC test)	演習	1単位				
	日本語2 ※留学生のみ	演習	2単位				
	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
総合芸術概論2		講義	2単位				
美術史概論		講義	2単位				
デザイン史概論		講義	2単位				
色彩学概論		講義	2単位				
立体造形基礎論		講義	2単位				
編集ディレクション演習		演習	2単位				
絵画・デッサン	演習	2単位					
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	4 単位 以上 ※網掛け科目は除く		
	西洋美術史	講義	2単位	文保			
	近現代美術史	講義	2単位	美術			
	文化財保存修復入門	講義	2単位	文保			
	文化遺産マネジメント	講義	2単位	文保			
	歴史遺産学総論	講義	2単位	歴産			
	日本建築史	講義	2単位	歴産			
	西洋建築史	講義	2単位	歴産			
	考古学概論	講義	2単位	歴産			
	民俗・人類学概論	講義	2単位	歴産			
	地誌学概論	講義	2単位	歴産			
	アジア文化論	講義	2単位	歴産			
	工芸デザイン入門	講義	2単位	工芸			
	文芸総論	講義	2単位	文芸			
	思想と文学	講義	2単位	文芸			
	プロダクトデザイン入門	講義	2単位	プロ			
	インテリアデザイン論	講義	2単位	プロ			
	応用人間工学	講義	2単位	プロ			
	建築デザイン論	講義	2単位	建環			
	都市空間デザイン	講義	2単位	建環			
	生活とグラフィックデザイン	講義	2単位	グラ			
	映像文化史	講義	2単位	映像			
	メディア文化史	講義	2単位	映像			
	サステナブルデザイン入門	講義	2単位	企画/食文化			
	地域デザイン入門	講義	2単位	企画/食文化			
	ブランド・マーケティング入門	講義	2単位	企画/食文化			
	広告表現入門	講義	2単位	企画/食文化			
	商品開発・店舗プロデュース入門	講義	2単位	企画/食文化			
	事業計画入門	講義	2単位	企画/食文化			
	インターネットビジネス論	講義	2単位	企画/食文化			
	現代幸福論	講義	2単位	地域			
	クリエイター起業論	講義	1単位	共通			
	クリエイター起業ゼミナール	演習	1単位	共通			
	イノベーションプロジェクト	演習	1単位	共通			
	(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	プロダクトデザイン入門	講義	2単位	基礎	68 単位
	プロダクトデザイン論1	講義	2単位	基礎	
	プロダクトデザイン論2	講義	2単位	応用	
	プロダクトデザイン論3	講義	2単位	発展	
	デッサン・スケッチ	演習	4単位	基礎	
	コンピュータ基礎演習	演習	2単位	基礎	
	コンピュータ演習	演習	2単位	応用	
	思考・構想演習	演習	4単位	基礎	
	素材・造形1	演習	4単位	基礎	
	素材・造形2	演習	4単位	基礎	
	表現伝達演習1	演習	4単位	基礎	
	表現伝達演習2	演習	4単位	応用	
	UXデザイン演習1	演習	4単位	基礎	
	UXデザイン演習2	演習	2単位	応用	
	プロダクトデザイン演習1	演習	4単位	基礎	
	プロダクトデザイン演習2	演習	4単位	基礎	
	プロダクトデザイン演習3	演習	4単位	応用	
	プロダクトデザイン演習4	演習	4単位	応用	
	プロダクトデザイン研究1	卒研	4単位	発展	
	プロダクトデザイン研究2	卒研	6単位	発展	
選択	応用人間工学	講義	2単位	基礎	8 単位 以上
	材料加工技術論	講義	2単位	基礎	
	インタフェースデザイン論	講義	2単位	基礎	
	インテリアデザイン論	講義	2単位	基礎	
	プロフェッショナルワークショップ1	演習	1単位	基礎	
	プロフェッショナルワークショップ2	演習	1単位	応用	
	デジタルワークショップ1	演習	1単位	基礎	
	デジタルワークショップ2	演習	1単位	基礎	
	デジタルワークショップ3	演習	1単位	応用	
	デジタルワークショップ4	演習	1単位	応用	
	産学共創ワークショップ1	演習	1単位	基礎	
	産学共創ワークショップ2	演習	1単位	応用	
	建築構法	講義	2単位	基礎	
	建築計画	講義	2単位	基礎	
	建築設計論	講義	2単位	応用	
	建築設備	講義	2単位	応用	
	構法デザイン	講義	2単位	応用	
	建築法規	講義	2単位	応用	
	建築施工	講義	2単位	応用	
	建築材料	講義	2単位	応用	

科目概要				学修レベル		教育概要		学位授与方針(OP)との関連																						
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	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】																		
				学年	学期							知識・理解	思考力	課題発見力	発想・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									
												1050	310	280	720	1275	80	165	230	50	40									
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%)	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																
プロダクトデザイン論1	講義	2	必修	1	後期	●			この科目では、デザイン実践のためのプロセス・基礎知識を学ぶことで、プロダクトデザイナーとして必要な姿勢・能力、プロダクトデザインの役割と社会的責任等について理解し、他者に説明ができることを目的とします。	①プロダクトデザインの社会的役割や責任等とデザインプロセスについて理解し、説明することができる。(知識・理解 70%) ②講義で学んだ知識や専門的な用語を用いて提出期限内にレポートを構成できる。(思考力 20%) ③講義の内容からプロダクトデザインにおける問題点や課題を考察することができる。(課題発見力 10%)	a 各講義毎の【ミニレポート】 知識・理解度(講義中のキーワード、記述の内容) 70% 次回の授業時にフィードバックする。 b 各講義毎の【ミニレポート】 文章力(レポートの完成度、文字数) 30% 次回の授業時にフィードバックする。	70	20	10																
プロダクトデザイン論2	講義	2	必修	2	前期	●			この科目では、プロダクトデザインにおける社会での役割、意義を理解することを目的とします。ユニバーサルデザイン、サステナブルデザイン、世界を変えるデザイン、地域創造など様々な事例を通して学んでいきます。	【知識・理解】社会課題に対するプロダクトデザインの役割、責任およびデザインプロセスを理解し、説明できる。(70%) 【思考力】講義で学んだ知識や専門的な用語を用いて提出期限内にレポートを構成できる。(20%) 【課題発見力】講義内容をもとに考察し、プロダクトデザイン領域の課題を見出し、言語化できる	a 各講義のミニレポート 90% 翌週の授業で全体講評としてフィードバックする。 b 学習態度やミニッツレポート課題への取り組み姿勢 10%	70	20	10																
プロダクトデザイン論3	講義	2	必修	3	後期	●			この科目では、プロダクトデザインが社会に対して課題や問題をどのように提起し、それらがどのように社会を変えていくのかを様々な事例を通して学んでいきます。	①【知識・理解】(70%) プロダクトデザインにおける高度なイノベーション手法や、持続可能な社会(サーキュラーエコノミー等)に向けた戦略的役割を体系的に理解し、自身の言葉で深く論じることができる。また、技術・ビジネス・人間中心設計の統合的な視点からデザインの価値を説明できる。 ②【思考力】(20%) 講義で得た専門知識を多角的に活用し、既存の枠組みにとられない独自の考察を展開できる。論理的かつ説得力のある構成で、将来の製品の在り方やデザインの可能性について、高度な論述レポートを作成できる。 ③【課題発見力】(10%) 複雑化する現代社会において、潜在的なニーズや将来起こりうる課題(バックキャストの視点)を主体的に見出し、プロダクトデザインを通じてどのような価値提案や解決策が提示できるかを具体的に構想できる	a 各講義のミニッツレポート 90% 翌週の授業で全体講評としてフィードバックする。 b 学習態度やミニッツレポート課題への取り組み姿勢 10%	70	20	10																
デッサン・スケッチ	演習	4	必修	1	前期	●			この科目では、発想したアイデアを素早く表現し可視化する技術の習得を目的とします。他人にイメージを伝えるだけでなく、自身の創造性を刺激し、デザインの可能性を検討することができる重要な技術です。デッサン入門から、イメージを迅速・的確に表現するアイデアスケッチまでの基本技術を、初歩から練習し習得します。	①アイデアを具体的なプロダクトデザインとして機能や形状を構成することができる。(発想・構想力 25%) ②アイデアを素早くスケッチとして表現し、他者にイメージを正しく効率的に伝えることができる。(表現力 75%)	a 10-14週に行う【アイデアスケッチ習熟度課題】(5課題/表現力60%・発想・構想力40%) 62.5% b 12-14週に行う【スケッチ基本形態チェック課題】(3課題/表現力100%) 37.5%			25	75															
コンピュータ基礎演習	演習	2	必修	1	前期	●			コンピュータ技術のおかげでさまざまなことが可能になりました。これから学ぶデザインの世界でも、様々な場面でコンピュータを用いることとなります。この授業ではデザイン表現に必要な各アプリケーションの使い方を習得しながら、技能と知識の両面でバランスのとれたコンピュータリテラシーの習得することを目的とします。	①Adobe IllustratorやPhotoshopに代表されるクリエイティブ・デザインツールを用いて、発想したアイデアを表現し可視化できる(表現力 90%) ②クリエイティブ・デザインツールの使用方法を学びながら、コンピュータを用いるコンピュータリテラシーと情報リテラシーを身につける(基礎学力 10%)	a 【課題】授業内で課した課題の提出内容及び提出状況 (80%) b 【テスト】知識や能力を確認する小テスト及び大テスト(小テスト:第1・3・5回/テスト:第7回) (20%)									10										
コンピュータ演習	演習	2	必修	1	後期	●			この科目は、プロダクトデザインにおいて必要な図法・製図の技術を手描き・2D CAD・3D CADの方法で習得することを目的としています。基本的な図法・製図の読解力を養い、美しくかつ正確に表現する技術を学びます。専門演習課題に取り組み際に必要な技術を身に付けます。	①手書き図面を解読でき、作図できる(知識・理解 20%) ②2D CAD図面を解読でき、作図できる(表現力 40%) ③3D CADを理解でき、基本的なモデリングできる(基礎学力40%)	a 【課題】授業内で課した課題の提出内容及び提出状況 (85%) 製図の課題に関しては次回授業内でフィードバックする。 b 【テスト】授業時の小テスト(15%) 授業中に採点を行う。	20										40								
思考・構想演習	演習	4	必修	1	前期	●			自らの大学生活と目標進路を主題としたキャリアデザイン開発を行う。	①将来目標を設定し、その実現のための課題と要件を明確化できる。グループワークを通して各課題に対する発言、傾聴、発表ができる。(思考力 40%) ②大学4年間のキャリアデザインを構想、作成できる。(発想・構想力 30%) ③自らのキャリアデザインの実践に向けて主体的に行動できる。(自己管理能力 30%)	a 提出物および発表内容(授業課題(ビブリオバトル、30日間チャレンジ)、思考構想ファイル):60% 授業内あるいはteamsでフィードバックする。 b 提出物(振り返りレポート):30% 後日、掲示板あるいはteams等で全体講評としてフィードバックする。 c:グループワークへの参加度、発表姿勢:10%	40											30							
素材・造形1	演習	4	必修	1	前期	●			この科目は、デザインの発想段階で使用する素材特性の理解と扱い方、試作を通して実験と検証、改善を繰り返しながら、ものづくりに必要な開発プロセスの習得を目的としています。また、道具を適切に使い加工する手順や段取りを合わせて学びます。	①各素材の特性を理解し、機能と美しさを両立させたデザインを多角的に考察できる。(思考力 30%) ②各素材の特性を活かし、課題の要件に適合した独創的なアイデアの造形を探索できる。(発想・構想力 30%) ③各素材や工具、加工技術を適切に活用し、実験と検証を繰り返しながら、アイデアを具現化できる。(表現力 40%)	a ジャーナル 50% b 最終成果物 40% c ミニ課題 10%	30																		
素材・造形2	演習	4	必修	1	後期	●			この科目は、製品の材料として使われる素材の特性を理解し、テーマにそって制作することで、基礎的な造形力の習得を目的としています。丁寧に制作することで実践的な造形力を養います。道具を適切に使い加工する手順や段取りを合わせて学びます。	①素材の特性を理解し、事前調査で収集・分析した情報に基づき、各素材の特性がデザインに与える影響を総合的に考察できる。(表現力 40%) ②素材の特性を活かし、課題の要件を満たす独創的なアイデアを発想し、スケッチ、図面、簡単なモデルなどを通して実現可能なデザインとして構想できる。(発想・構想力 30%) ③素材の特性を理解し、事前調査で収集・分析した情報に基づき、各素材の特性がデザインに与える影響を総合的に考察できる。(思考力 30%)	a 事例調査(10%:課題A/課題C) b アイデアスケッチ(20%:課題A/課題C) c 各課題に沿った成果物(90%:課題B 60%:課題A/課題C) d 各課題の概要説明の作成(10%)	30																		
表現伝達演習1	演習	4	必修	1	後期	●			この科目では、デジタル、アナログによる表現技術、色彩の知識を学ぶことでプロダクトデザインに必要な表現技法を身につけることを目的としています。1.フリーハンドによるレンダリング、スケッチ技法。2.コンピュータを使用したデジタル表現の2つを学びます。	①デザインプロセス(作業過程)において、発想したアイデアを表現し可視化できる。(知識・理解 40%) ②デザインにおけるスケッチや色彩、コンピュータを用いて具体的にわかりやすく美しく構成し、他者に伝えるための表現ができる。(表現力 60%)	毎週ごとに習熟度チェックを実施し、基本の修得レベルを評価する。30% 授業課題・提出物により修得レベルを評価する。70%	40												60						
表現伝達演習2	演習	4	必修	2	前期	●			この科目では、デザインを第三者に的確に伝達するために必要なプレゼンテーション力の向上を目的としています。3DCADやスケッチテクニック、画面構成やビクトグラムを学びます。専門演習課題に取り組み際に必要な技術を身に付けます。	①アイデア創出からプレゼンテーションに至るまでの表現技法を身につけ、可視化できる。(知識・理解 30%) ②デザイン構想におけるスケッチ表現ができる。(発想・構想力 30%) ③コンピュータを用いて、具体的にわかりやすく美しく構成し、表現できる。(表現力 40%)	毎週ごとに習熟度チェックを実施し、基本の修得レベルを評価する。30% 授業課題・提出物により修得レベルを評価する。70%	30												30	40					
UXデザイン演習1	演習	4	必修	1	後期	●			この科目では、ユーザ・エクスペリエンス(UX)を理解するための基本的な考え方や可視化のプロセスを習得することを目的としています。デザイン思考の基本であるインタビューや着眼点の設定、プロトタイプとその評価手法、UXデザインの基礎としてペルソナの設定からカスタマージャーニーマップの作成等に関する課題の可視化、グラフィックライティングの考え方や手法	①体験・観察、想像を通して得た気づきを的確に言語化できる。(思考力 50%) ②当事者の経験価値を的確に捉えて解決案を導き、その特徴を効果的に表現できる。(発想・構想力 30%) ③グループワークに積極的に参加し、適切な発言、傾聴、発表ができる。(人間関係形成力)	a 提出物(授業課題)45% 授業内でフィードバックする。 b 提出物(振り返りレポート)45% c:グループワークへの参加度 10%	50														20				
UXデザイン演習2	演習	2	必修	2	後期	●			この科目では、「UXデザイン演習1」で学んだ考え方や手法を応用し、2つの課題に取り組みます。1つ目は、アプリを使ったサービスデザインを提案する課題、2つ目は、企業が持つ技術シーズやブランド力を調査し、その結果を活かしたデザインリサーチを提案する課題です。前半と後半のそれぞれでこれらの課題に取り組みすることで、より高度な企画力や提案力を養い、専門演習課題に必要な技術や知識を身につけることを目的としています。	①思考力(50%) 「UXデザイン演習1」で学んだ観察・インタビュー等を応用し、ユーザー理解×企業(技術シーズ/ブランド)理解を統合して、適切な着眼点・テーマ設定と、根拠に基づく明確なコンセプト(価値仮説/提供体験)を立案できる。 ②実行力(30%) 計画を立て、プロトタイプ/検証(評価)/改善を反復しながら、提案の解像度を上げて成果物を完成させる。制作物に対して評価結果を踏まえた修正を行い、UXを高められる。 ③人間関係形成力(20%) グループワークと発表を通じて、意見交換・課題整理・役割分担を円滑に行い、合意形成しながら成果をまとめ、他者に伝わる形で説明・発表できる。	a:制作物(50%) ・制作物は、「UXデザイン演習1」で学んだ観察・インタビュー等を応用し、アプリのサービスデザインや企業の技術シーズ・ブランド力を踏まえた提案として、適切な着眼点・テーマを設定できているか、また、その根拠に基づいて明確なコンセプトを立案できているかを評価する。配点は、テーマ設定およびコンセプト立案の妥当性を30%、ユーザー理解・企業理解から導いた示唆と提案内容が論理的に接続し、体験価値として統合されているかを20%とする。 b:実行プロセス(30%) ・実行プロセスは、「UXデザイン演習1」で扱ったプロトタイプングおよび評価手法を活かし、計画を具体的に実行しながら制作を進め、検証結果を踏まえて改善を重ねられているかを評価する。配点は、プロトタイプの試作と評価・改善の反復を20%、計画性(タスクの具体化、進行管理、期限内に完成度を高める実行)を10%とする。 c:協働・プレゼンテーション(20%) ・協働・プレゼンテーションは、グループワークおよび発表を通じて、メンバーとの意見交換・課題整理・役割分担を円滑に行い、合意形成しながら成果をまとめ、アイデアや成果を的確に伝達できるかを評価する。配点は、協働への貢献(傾聴、建設的な対話、役割遂行、チームとしての意思決定への関与)を10%、プレゼンテーションの伝達力(構成、視覚的示し方、表現、質疑応答)を10%とする。	50																30		20
プロダクトデザイン演習1	演習	4	必修	2	前期	●			この科目では、デザインプロセスに沿って制作を行うことで、基礎となるデザインスキルの習得を目的とする。「空間」「家具」「ユニバーサル」「製品」のコースから選択する。これまで身につけた知識や技術を活用していく。	①デザインプロセスにそって、アイデアを具体的な形に表現することができる。(発想・構想力 60%) ②美しさと使いやすさを備えた形をつくることができる。(表現力 40%)	評価方法 a 空間:成果物(模型・図面)のクオリティとデザイン性(60%) 家具:作品のデザイン性と制作難度、クオリティを総合的に評価する(60%) UD:ケミカルウッド実動モデル(体験や観察を通じた気づきをもとに説得力ある美しい形を制作できる)(60%) 製品:プロトタイプを含めた作品のデザインクオリティ(60%) 評価方法 b 空間:プレゼン資料(CG、画面構成)のクオリティ(40%) 家具:図面、ポートフォリオ(40%) UD:ポートフォリオ(デザインプロセスをわかりやすく言語化、図式化し、第三者に対して提案の魅力を伝えることができる)(40%) 製品:ポートフォリオ(40%)																		60	40

科目概要				履修時期		学修レベル		教育概要		学位授与方針(OP)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	目指す教育成果と到達度判断		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】											
										到達目標	評価方法・手段	知識・理解	思考力	課題発見力	発想・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		
インテリアデザイン論	講義	2	選択	2	前期	●			この科目は、インテリアデザインに必要とされる、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礎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の基礎知識を理解し、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。(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%	50			30						20		
プロフェッショナルワークショップ	実習	1	選択	1	後期	●			プロダクトを制作する上で使用するマテリアルの性質の理解や制作技術の基礎を習得することを目的とします。	①マテリアルの性質を活かした表現がなされたプロダクトが設計できる。(発想・構想力 30%) ②適宜内で解説した技術を用いて適切に制作できる。(表現力 70%)	a 制作イメージや制作方法の工夫 (25%) b 技術の習得度合い及び授業内で制作した成果物のクオリティ				30	70							
プロフェッショナルワークショップ	実習	1	選択	1	後期	●			プロダクトを制作する上で使用するマテリアルの性質の理解やより高度な制作技術を習得することを目的とします。 この制作を通して新たな加工方法や理論を習得し、以降の制作におけるデザインの可能性を広げます。	①マテリアルの性質を活かした表現がなされたプロダクトが設計できる。(発想・構想力 30%) ②演習内で解説した技術を用いて適切に制作できる。(表現力 70%)	a 制作イメージや制作方法の工夫 (25%) b 技術の習得度合い及び授業内で制作した成果物のクオリティ (75%)				30	70							
デジタルワークショップ1	演習	1	選択	1	前期	●			本科目では、電子回路の基礎を習得し、試作品開発で多用されるセンサーなどの電子パーツの特性や回路図の読み書きを実践的に学び、音・光・動きを制御する電子基板を制作します。これにより、ワーキングプロトタイプの開発における中核的な工程を経験し、創造的な発想を具現化するスキルを養います。	①工学的要件とデザインの観点を考慮しながら、独創的な基板のアイデアを考案できる。(発想・構想力 30%) ②回路図を正しく理解し、ブレッドボードによる試作から基板への実装までを適切に行うことができる。(表現力 50%) ③電子回路の基本原理を理解し、適切に情報を活用しながら、回路図の設計から実装までの工程を実施することができる。(基礎学力 20%)	a 集中講義中に作成する課題各種 (80%) 集中講義内にフィードバックする。 b 取組み姿勢・態度 (20%) 集中講義内にフィードバックする。				30	50				20			
デジタルワークショップ2	演習	1	選択	1	後期	●			本科目では、プログラミングを活用したデザインの基礎を習得し、p5.jsを用いてジェネラティブ・デザインの制作を実践的に学びます。これにより、プログラムによるデザインの特徴を理解し、情報やデータを用いた創造的な表現手法と論理的思考のスキルを養います。	①ジェネラティブ・デザインの特徴を理解し、情報やデータを活用した創造的なアイデアを考案することができる。(発想・構想力 30%) ②p5.jsを用いて、基礎的なグラフィックから情報・データを活用したグラフィックまでを適切に実装することができる。(表現力 50%) ③プログラミングの基本技術を理解し、その論理的な構造を解釈しながらデザインに活用することができる。(基礎学力 20%)	a 集中講義中に作成する課題各種 (80%) 集中講義内にフィードバックする。 b 取組み姿勢・態度 (20%) 集中講義内にフィードバックする。				30	50				20			
デジタルワークショップ3	演習	1	選択	2	後期	●			本科目では、3Dプリンタをはじめとするデジタルファブリケーション機器の活用方法を習得し、試作検証を通して基本的なプロトタイピングの手法を実践的に学びます。これにより、機器や手法の特性を理解し、効率的なデータ作成と制作の技術を身につけることで、創造的なアイデアを実現する力を培います。	①3Dプリンタの特性を理解し、機能と美しさを両立させた形状を設計することができる。(発想・構想力 30%) ②3Dプリンタを使用し、試作と修正を繰り返しながら、要件に適合した形状を制作することができる。(表現力 50%) ③3Dプリンタの操作技術を理解し、出力工程を考慮した形状の設計・制作のプロセスを実行管理することができる。(基礎学力 20%)	a 集中講義中に作成する課題各種 (80%) 集中講義内にフィードバックする。 b 取組み姿勢・態度 (20%) 集中講義内にフィードバックする。				30	50				20			
デジタルワークショップ4	実習	1	選択	2	後期	●			この科目では、ジェネラティブデザインの基礎知識の習得を目的としています。プログラミング言語を用いて短時間でさまざまなデザインを生成するモデリング手法を学びます。	①デザインを制約する条件を設定することができる。(発想・構想力 20%) ②プログラミング言語を用いた3Dモデリングができる。(表現力 70%) ③ジェネラティブデザインに必要なプログラミング言語の基本的な構文を理解出来る。(基礎学力 10%)	a 授業で作成した課題 (70%) b ジェネラティブデザインを生成したプログラム (20%) c 取組み姿勢 (10%)				20	70				10			
産学共創ワークショップ1	演習	1	選択	2	後期	●			この科目では、企業から提示される実践に即したテーマに取り組むことにより製品デザイナーとしてのテクニックと自覚を養うことを目的としています。また、卒業後の進路への意識や課題制作へのモチベーションを引き上げます。	①プロダクトデザインを取り巻くさまざまな社会状況を見据え、調査や観察から現状把握と課題を明確化し、その課題に対して具体的な解決案を提案することができる。(課題発見力30%) ②自身が提案する内容に対して、相応しい表現手段やデザインを選択し、提示することができる。(表現力 50%) ③調査-コンセプトメイキング-デザイン提案といった一連のデザインプロセスに対し、完成までのスケジュールを立て制作することができる。(実行力 20%)	a□制作物「プレゼンテーション」成果物に対する【コンセプト評価】(課題発見力 30%) b□制作物「プレゼンテーション」成果物に対する【デザイン評価】(表現力 50%) c□デザインプロセス遂行評価【(実行力 20%)				30		50		20				
産学共創ワークショップ2	演習	1	選択	3	後期	●			この科目では、企業から提示される実践に即したテーマに取り組むことによりプロダクトデザイナーとしての発想とスキルを養うことを目的としています。また、より専門分野に即したテーマに取り組むことで、卒業後の進路への意識や課題制作へのモチベーションを引き上げます。	①素材と加工方法の関係を理解し、デザインに取り入れることができる。(課題発見力 10%) ②実践に即したデザイン開発プロセスを体験し、質の高い作品を作り出すことができる。(表現力 80%) ③工程を理解しスムーズに制作を進めることができる。(実行力 10%)	素材の特性を理解した造形・構造について理解できる。(20%) 素材の特性と加工技術の完成を理解し、使用に耐えられる実用的な製品を制作することができる。(70%) 取組み姿勢 (10%)				10		80		10				