

デザインコース【プロダクト分野】

生活の場を構成する、インテリア・プロダクト(家具/照明/キッチン用具/障害者器具など)、パブリック・プロダクト(ストリートファニチュア/遊具/植栽/サインなど)、クラフト(雑貨/食器/知育玩具/高齢者用具など)などを提案できる能力を身につける。

教育目標		1年次		2年次		3年次		4年次		
学科	分野	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
①② 「自分の生活の場を正しく構築し、実践していくための知識・能力」	⑤ 「分野で設計・製作する技術やインテリアプロダクトの」	デッサン I	デッサン II	ビジュアルコミュニケーション論	CG演習 I (基礎)	メタルクラフト演習	写真・映像論	卒業制作 I (研究)	卒業制作 II	
		図学 I	図学 II (3D)	イラストレーションテクニック	レンダリング演習	プロダクトデザイン演習 I	プロダクトデザイン演習 II	卒業論文 I (研究)	卒業論文 II	
		平面構成演習	モデリング演習	写真基礎演習	プレゼンテーションテクニック	ゼミナール	卒業論文 I (研究)	卒業論文 II		
		建築・インテリア演習 I	建築・インテリア演習 II	インテリアデザイン演習 I	インテリアデザイン演習 II	木工演習 III	木工演習 IV			
		立体構成演習	家具論	照明論		メディア概論				
		近代デザイン史	色彩学	人間工学		商品企画情報論				
		デザイン概論	インテリアデザイン論	ユニバーサルデザイン論						

凡例
 分野の基幹となる演習科目
 コース別演習実験科目
 コース別講義科目
 学科共通演習実技
 学科共通講義科目

デザインコース【グラフィック分野】

生活の場を構成するグラフィック(タイポグラフィ/サイン/パッケージ/編集/イラストレーション/写真など)、広告(マーケティング/ブランディング)、公共サイン(公共広告/環境広告/意見広告など)、総合デザイン(V.I.計画/トータルブランディングなど)を提案できる能力を身につける。

教育目標		1年次		2年次		3年次		4年次		
学科	分野	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
①② 「自分の生活の場を正しく構築し、実践していくための知識・能力」	⑥ 「グラフィックデザイン分野でディレクション・制作できる技術」	デッサン I	デッサン II	ビジュアルコミュニケーション論	CG演習 I (基礎)	CG演習 II (応用)	写真・映像論	卒業制作 I (研究)	卒業制作 II	
		図学 I	図学 II (3D)	イラストレーションテクニック	グラフィックデザイン基礎演習 I	グラフィックデザイン基礎演習 II	グラフィックデザイン演習 I	グラフィックデザイン演習 II	卒業論文 I (研究)	卒業論文 II
		平面構成演習	グラフィックデザイン演習 I	グラフィックデザイン演習 II	建築&デザイン総合演習	ゼミナール	卒業論文 I (研究)	卒業論文 II		
		建築・インテリア演習 I	建築・インテリア演習 II	インテリアデザイン演習 I	インテリアデザイン演習 II	写真演習 I	写真演習 II			
		立体構成演習	家具論	照明論		メディア概論				
		近代デザイン史	色彩学	人間工学		商品企画情報論				
		デザイン概論	インテリアデザイン論	ユニバーサルデザイン論						

凡例
 分野の基幹となる演習科目
 コース別演習実験科目
 コース別講義科目
 学科共通演習実技
 学科共通講義科目