

2024年度カリキュラムマップ  
(デザイン学部デザイン学科 学科科目)

◎ : DPと最も関連がある科目 (一つのみ)  
● : DPと関連がある科目

N O	科目 区分	科目ナン バー	授業科目の名称	配 当 年 次	前・ 後 期 の 別	単位数			主 要	課題発見・解決		思考・判断	関心・意欲・態度	知識・理解・表現	技術・技能	備 考
						必 修	選 択	自 由		DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	
										目的や条件・制約を活かし つつ、現代社会における新規 性と実現性を兼ね備えた 企画の骨格を構想すること ができる。	対象への興味と共感をもつ て、多角的な視点から問題 点を発見し、課題を設定 することができる。	優れたデザインの事例を多 く知り、それらと自身の考 えとを照合して価値や新し さを評価しながら、アイデ アを発想することができる。	他者との違いを認めなが ら協働し、スムーズかつ創 造的にプロジェクトを推進 し、貢献することができる。	伝えるべき本質的な事柄 を理解しやすく魅力的に発 信し、相手に強い印象を 与え、行動を促すことが できる。	目的や条件・制約に即し て、メディアやツールを選 択・駆使して、提案物を合 理的に美しく実現すること ができる。	
理論科目																
1		1100	デザイン概論	1前期	2			○				◎				
2		1101	色彩学	1前期	2							◎				
3		1102	形態学	1後期	2							◎				
4		1103	デザイン史	2前期	2							◎				
5		2100	視覚メディア論	2前期	2							◎				
6		2101	デザインとテクノロジー	2後期	2							◎				
7		2102	デザインと人	2後期	2							◎				
8		2103	デザインと編集	2後期	2							◎				
9		2104	デザインと文化	3前期	2							◎				
10		3100	ソーシャルデザイン論	3前期	2							◎				
11		3101	ブランディング論	3前期	2							◎				
12		3102	デザインと法	3後期	2							◎				
13		3103	デザインビジネス論	3後期	2							◎				
14		3104	デザインマネジメント論	3後期	2							◎				
技術実習科目																
15		1200	コンピュータスキル1	1前期	1			○						●	◎	
16		1201	デザインプログラミング	1前期	1			○	◎							
17		1202	表現スキル	1前期	2			○						◎		
18		1203	コンピュータスキル2	1後期	1			○						●	◎	
19		1204	造形スキル	1後期	2			○							◎	
20		1205	デザインシンキング	1後期	2			○	●	◎	●			◎		
21		2200	ビジュアルコミュニケーション	2前期	2			○					●	◎		
22		2201	プレゼンテーション	2後期	1			○						◎		
企画表現演習科目																
23		1000	企画表現1	1前期	4			○	●	●	◎	●	●	●	●	
24		1001	企画表現2	1後期	2			○	●	●	◎	●	●	●	●	
25		2000	企画表現3	2前期	2			○	●	●	◎	●	●	●	●	
26		2001	企画表現4	2後期	4			○	●	●	◎	●	●	●	●	
27		3000	企画表現5	3前期	4			○	●	●	◎	●	●	●	●	
28		3001	企画表現6	3後期	2			○	◎	●	●	●	●	●	●	
専門演習科目																
29		1300	専門共通A	1後期	2										◎	アナログプロトタイピング
30		1301	専門共通B	1後期	2										◎	撮影
31		1302	専門共通C	1後期	2											アイデアスケッチ
32		1303	専門共通D	1後期	2						◎					製図・3DCG
33		1304	専門共通E	2前期	2										◎	デジタルプロトタイピング
34		1305	専門共通F	2前期	2										◎	メディアスタディ
35		1306	専門共通G	2前期	2											UXデザイン
36		1307	専門共通H	2前期	2						◎					内容構成
37		2300	専門実践A	2前期	4										◎	グラフィック(広告)
38		2301	専門実践B	2前期	4										◎	マンガ(キャラクター)
39		2302	専門実践C	2前期	4										◎	メディア(デジタルファブリケーション)
40		2303	専門実践D	2前期	4										◎	プロダクト(生活用品)
41		2304	専門実践E	2前期	4										◎	インテリア(住居空間)
42		2305	専門実践F	2前期	4										◎	ファッション(被服構成)
43		2306	専門実践G	2前期	4										◎	映像(ムービングイメージ)
44		2307	専門実践H	2前期	4										◎	WEB(Webプロモーション)
45		2308	専門実践I	2後期	4										◎	グラフィック(ブランディング)
46		2309	専門実践J	2後期	4										◎	マンガ(ストーリー)
47		2310	専門実践K	2後期	4										◎	メディア(ゲーム)
48		2311	専門実践L	2後期	4										◎	プロダクト(家電製品)
49		2312	専門実践M	2後期	4										◎	インテリア(ショップ空間)
50		2313	専門実践N	2後期	4										◎	ファッション(素材加工)
51		2314	専門実践O	2後期	4										◎	映像(モーショングラフィックス)
52		2315	専門実践P	2後期	4										◎	WEB(Webサイト)
53		3300	専門横断A	3前期	4										◎	公演会
54		3301	専門横断B	3前期	4										◎	ショートムービー
55		3302	専門横断C	3前期	4										◎	ゲームセンター
56		3303	専門横断D	3後期	4										◎	展覧会
57		3304	専門横断E	3後期	4										◎	フリーペーパー
58		3305	専門横断F	3後期	4										◎	展示販売会
キャリア科目																
59		2400	デザインキャリア特別講義	3前期	2			○				◎				

2024年度カリキュラムマップ  
(デザイン学部デザイン学科 学科科目)

◎ : DPと最も関連がある科目 (一つのみ)  
● : DPと関連がある科目

N O	科目 区分	科目ナン バー	授業科目の名称	配 当 年 次	前・ 後 期 の 別	単 位 数			主 要	課題発見・解決		思考・判断	関心・意欲・態度	知識・理解・表現	技術・技能	備 考
						必 修	選 択	自 由		DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	
										目的や条件・制約を活かし つつ、現代社会における新 規性と実現性を兼ね備えた 企画の骨格を構想すること ができる。	対象への興味と共感をもつ て深い調査・分析を実施 し、多角的な視点から問題 点を発見し、課題を設定 することができる。	優れたデザインの事例を多 く知り、それらと自身の考 えとを照合して価値や新し さを評価しながら、アイデ アを発想することができる。	他者との違いを認めなが ら協働し、スムーズかつ創 造的にプロジェクトを推進 し、貢献することができる。	伝えるべき本質的な事柄 を理解しやすく魅力的に発 信し、相手に強い印象を与 え、行動を促すことができ る。	目的や条件・制約に即し て、メディアやツールを選 択・駆使して、提案物を合 理的に美しく実現すること ができる。	
60		2402	ポートフォリオ	3	前期		2									
61		2401	デザインと社会	3	後期	2			○				◎	◎		
			全学共通キャリア形成科目													
			学びとキャリア	1	前期	2							◎			
			社会とキャリア	1	後期		2						◎			
			仕事とキャリア	2	後期		2						◎			
			キャリアデザイン基礎*	2	前期		2						◎			
			キャリアデザイン応用*	2	後期		2						◎			
			働き方とキャリア*	4	後期		2						◎			
			卒業研究													
62		4500	卒業研究	4	通年	8			○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
			計		科目	46	142	0								

