

近現代建築史

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 古代から現代へと至る建築の歴史の中で、建築理論や建築様式、建築形式、ビルディングタイプ、ランドスケープといった様々な類型や規範は、それぞれの時代の美意識や社会状況と密接に結びついて形成されてきている。本講義では、現代の建築理論がどのように形成されてきたかを特に空間と機能の概念が明確に意識化された近代建築およびランドスケープを通して理解し、近代の建築的営みを継承し、発展してきた現代の建築物、建築理論、都市環境の今後の進むべき道を考察する。なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(建築計画)である。

■**到達目標** :

- ①近現代の建築の変遷が建築理論、様式によって理解できること。
- ②近代以前から近代へと至る建築史の変遷が理解できること。
- ③現代の建築理論と建築形式の特徴を理解し、建築の批評が行えること。

環境心理学

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 建築や環境を利用するヒトの知覚・認知・行動の特性を理解した上で、建築・環境デザインのあり方や手法を知ることが本科目のねらいです。特定の環境におかれた人間の心理の諸概念について、動物や集団としてのヒト、環境を自ら心地良い環境に改変しようとする主体としてのヒトに着目し、具体的デザイン事例をあげて講義します。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(その他)です。

■**到達目標** :

- ①ヒトの知覚・認知・行動の基礎的な知識を身につける。
- ②ヒトの知覚・認知・行動の基礎的な知識に基づいて環境・空間デザインを企画できる。
- ③ヒトの知覚・認知・行動の基礎的な知識に基づいて環境・空間デザインを評価できる。

デザイン研究法 (人間空間デザイン)

必 修

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 地域の自然環境と人文社会環境について、既存資料調査やフィールドワークをおこない、その結果を解析し地域の現状把握と課題を抽出する。つぎにこれらをもとに地域課題に対するコンセプトを立て、地域計画の方針を提案する。

■**到達目標** :

- ①地域環境の調査を遂行することができる。
- ②データの解析と分析の方法を理解し、遂行することができる。
- ③地域の課題を抽出し地域計画につなげることができる。

デザイン研究法（人間情報デザイン）

必修

開講年次（29年度）：2年次前期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：人間情報デザインに関する研究方法の基本について学習する。ここでは、研究事例を基に課題発見、仮説の設定、研究計画、アンケート調査、検証実験、データ分析、結果・考察などの一連の研究プロセスに関する研究作法（文献検索、データ収集、各種検定方法、結果・考察の客観的な解釈など）を学習する。また、研究成果を論文形式にまとめる論述表現についても学習する。授業では、4人の教員がそれぞれの専門領域の観点から研究作法を教授する。

■**到達目標**：

- ①文献検索ができ、先行研究の特徴・成果を明らかにできる。
- ②アンケート調査方法を理解し、各種検定手法を用いて収集したデータの分析ができる。
- ③仮説を設定し、その検証実験を計画・実行できる。
- ④研究成果を客観的に論述表現できる。

建築設計製図

選択

開講年次（29年度）：2年次前期

科目区分：演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：建築設計製図は、概念的な計画行為を具体的な3次元空間の実体として構成していくプロセスである。そこでは、概念を図面や模型を通して表現するとともに、内容を検討・確認する作業も必要である。本演習では、そのための道具としての設計製図の基礎的方法を主に建築設計製図を通して学ぶ。

授業では、小規模な空間やギャラリーを対象として、図学、製図法、意匠の検討、プレゼンテーションについて順次、演習を行う。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（建築設計製図）である。

■**到達目標**：

- ①基本的な図学の能力を基本に建築製図の意匠図までを描く能力を身に付ける。
- ②模型や図面を用いた意匠の検討を行い、3次元の空間的思考ができる。
- ③構想的に正確に表現するためのプレゼンテーションができること。

情報製品製図

選択

開講年次（29年度）：2年次前期

科目区分：演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：製品デザインや情報デザインの現場では、エンジニアとコミュニケーションしながら設計を検討する。その際の共通言語として、製品デザインでは機械製図、状態遷移図等を、情報デザインにおいてはフローチャートや画面遷移図等をもちいる。本演習では、これらの設計する為の記述手法を体験的にまなび、デザイナーとして必要な、専門性の異なるチーム内でのコミュニケーション能力を獲得する。

■**到達目標**：

- ①製品デザインにおける機械製図、状態遷移図等を描くことができる。
- ②情報デザインにおけるフローチャート、画面遷移図等を描くことができ。

3DCG実習

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 実習

単 位 : 2単位

授業時間 : 60時間

■**科目のねらい** : コンピュータの三次元空間を用いた造形表現を学び、モデリング、マッピング、レンダリング等のCG (コンピュータグラフィクス) 独自の技術を理解した上で、その性質をデザインや表現に結び付ける手法を学ぶ。また、自由度の高い連続した曲面を定義できるサフェースモデラーやメッシュ系のアルゴリズムを持った3DCGソフトウェアを用いることにより、建築やプロダクトなどの人工物だけでなく、人間や動植物といった有機的な形態や材質感の表現を含めた立体造形物を構築する技術を習得させる。

■**到達目標** :

- ①モデリング、マッピング、レンダリング等の方法を理解している。
- ②3次元空間に於ける立体感や位置関係を表現できる。
- ③カメラや照明を用いた演出を理解している。

時間表現理論 / 演習II

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 映像やアニメーションなど、時間軸の中で画像が動くことによって、必然的に音による表現も必要となる。本講義前半は、動画に対応したサウンドや効果音等について、サンプリングやリミックスによる音響表現を学ぶ。多数の事例を紹介し、音響が映像に与える影響や効果について理解を促し、デジタルコンテンツの中でも広域な表現分野である「音」のデザインを習得する。

現在の映像表現は視覚情報だけでは成り立たない。本講義後半では前半で習得した音響表現を用いて、音響と映像の関係性をより深く習得する。映像と音響のもつ時間表現とは何かを考えつつ、音と映像の表現方法の可能性を探る。また、デバイスの違いによる映像・音響送出の適正化についても合わせて習得する。

■**到達目標** :

- ①音響表現の基礎、サウンドシンセシスについて説明できる。
- ②自身のアイデアにもとづく音響作品を制作し、指定された形式で提出できる。
- ③映像と音との関係性、特にその効果を理解する。
- ④ポストプロダクションと呼ばれる各種技術の習得

建築計画論

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 建築全体の中での「計画」が果たす役割を明確にし、設計に向けての論理的かつ発明的な思考を行うための知見と思考方法を養成する。具体的には、建築計画の史的理解を通して現代に通ずる計画理念を解説した上で、建築過程における計画の位置づけと条件の定義、特定の施設計画の進め方、空間知覚、ユーザの利用行動、メディアとしての建築などについて講義する。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(建築計画)である。

■**到達目標** :

- ①建築における「計画」が果たす役割を、史的考察、現代の建築過程における位置づけが理解できていること。
- ②現代の具体的な計画手法を理解し、事例の問題点が指摘できること
- ③条件の明確な理解と条件に基づいた計画目標の設定、それにふさわしい建築の内容を具体的に計画できる能力がついていること。

環境計画論

選 択

開講年次（29年度）：2年次前期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：地球環境時代の今日、自然共生建築や持続可能な都市の環境計画を行うためには、対象地をはじめとする周辺環境の環境要素（太陽光・風・雨・雪・植生など）の振る舞いを読みとり、ヒトの安全性・健康性・快適性が得られるようにそれらをコントロールし、地域の自然環境の保全に配慮しなければならない。本講義では、建築の室内環境・屋外環境の入れ子から成るシステムの環境計画に関する基礎理論について学ぶ。
なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（建築環境工学）である。

■**到達目標**：

- ①建築環境・都市環境の計画に関わるバイオクライマティックデザインを理解する（斉藤）。
- ②広域環境における生物多様性を保全する意義と保全事例について理解を深める（矢部）。

コミュニティデザイン論

選 択

開講年次（29年度）：2年次前期

科目区分：講義

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：人口減少、年齢構成の変化、住民偏在、エネルギーと環境変化、超高度情報化など、21世紀の日本社会の変化を見据えたコミュニティデザインおよびソーシャルデザインについて概説する。特に、前半は人のつながりを中心としたコミュニティのあり方について、後半は交流を活性化するためのまちづくりのしくみや交流拠点のあり方について、総合的に検討する。

■**到達目標**：

- ①ソーシャルデザインおよびコミュニティデザインについて理解する。
- ②人をつなげるコミュニティづくりについて理解し、その方法を身につける。
- ③交流を活性化する街のあり方について理解し、そのデザイン方法を身につける。

環境芸術論

選 択

開講年次（29年度）：2年次前期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：環境芸術とは、屋内外を問わず人間を取り巻く空間と環境そのものを作品とする芸術の総称である。また、鑑賞者の参加や関わり方も作品を形成する要素とする。本講では、風景と空間、芸術と地域性、芸術による空間再生、空間プロデュースなどの観点から具体的な作品事例に触れ、それらを通じて環境芸術の諸概念と多様性について学ぶ。

■**到達目標**：

- ①環境芸術の作品事例や制作手法について理解する。
- ②環境芸術に係わる諸概念について学ぶ。
- ③芸術と地域性の観点から、現代社会における環境芸術の役割について考察する。

プロダクトデザインI

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 製品をデザインするために、HCD : Human Centered Design (人間中心設計プロセス) の考えに則り、生活者や市場の要求事項の把握・分析から具体的な製品のデザインプロセスを学び、的確な問題発見力、問題解決力、表現伝達力等の製品デザインの基本を理解する。また、製品デザインと様々な分野の関係を理解する。

本科目で基本を学び、デザイン総合実習1で実践する構成となっている。

■**到達目標** :

- ①製品デザインに必要な基礎知識の習得
- ②製品デザインに必要な技術の理解

プログラミングI

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : ユーザの動作に対して何らかの反応をするモノ・環境を作るためには、プログラミング技術の利用が不可欠です。この科目では、初学者にもわかりやすいプログラミング言語・開発環境を使ってコンピュータプログラミングの考え方や基礎的技能の習得を目指します。

■**到達目標** :

- ①プログラミングとは何であるかを理解するとともに基礎的な命令を説明できる
- ②フローチャートを作成できる
- ③簡単なインタラクティブシステムをデザインし、そのプロトタイプを作成できる

協同デザインI

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 本講義では、デザイナーやユーザが協同してデザイン制作する「参加型デザイン」プロセスを、ユーザ観察と体験型コンテンツである「遊び」のグループ作業を通して理解する。グループ作業では、コンテンツ制作プロセスの「アイデア発想」、「マネジメント」、「コミュニケーション」を重視した活動を行う。

■**到達目標** :

- ①「参加型デザイン」を生かしたコンテンツ制作でのアイデア発想の重要性について理解する。
- ②「参加型デザイン」を生かしたコンテンツ制作でのマネジメントの重要性について理解する。
- ③コミュニケーションの円滑化への取り組みを理解する。

ビジュアルライゼーションI

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 生活様式への着目を背景として、対象の理解～目的の整理～コンセプトの立案～可視化という一連のデザインプロセスを学習する。具体的には、ビジュアルアイデンティティの生成や広告における情報伝達などを通し、メディアの多様化を踏まえたグラフィックデザインの実践と可能性を探る。

■**到達目標** :

- ①グラフィックデザインを基とした意味の可視化を理解する。
- ②ライフスタイルを基としたデザインの提案手法を理解する。
- ③課題をプレゼンテーションとしてまとめ、他者に効率よく伝達する。

学部連携基礎論

必 修

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 札幌市の各地域の特徴と課題を看護学、デザイン学的視点から分析し統合する過程を通し、それぞれの専門性に対する理解を深めるとともに異分野連携に必要な基礎的知識・技術・態度を習得する。

■**到達目標** :

- ①デザイン学・看護学の理論的知識の特徴を理解し、異分野連携による実践の意義を確認する。
- ②札幌市の地域の特徴と課題をデザイン学的視点・看護学的視点から分析し、課題解決に向けた提案を検討・共有する。
- ③ ①②を通して、デザイン学と看護学の共通点と相違点を理解し、異分野連携に必要な態度を考察する。

デザイン総合実習I

必 修

開講年次 (29年度) : 2年次前期

科目区分 : 実習

単 位 : 2単位

授業時間 : 60時間

■**科目のねらい** : デザイン基本科目等の基礎的な知識・技術の習得を踏まえ、実験や制作などの実習を通じ、デザインに関する知識・技術をより深める。デザインに必要な調査や制作手法の習得、レポート作成、プレゼンテーションなどの基礎的能力を身に付ける。

■**到達目標** :

- ①課題発見からコンセプト立案、デザイン案の制作といった一連のプロセスを習得する。
- ②ポートフォリオに、自信を持って掲載可能な作品を制作する。

フィールドスタディ

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次集中

科目区分 : 実習

単 位 : 2単位

授業時間 : 60時間

■**科目のねらい** : 道内外のデザイン先進企業・デザイン関連施設、歴史的建造物・現代建築の先進事例等の調査を通じて、社会・産業へのデザイン適用上の知識・ノウハウについての理解を深める。

事前調査研究において、現地研修での調査の目的や対象の特徴についての十分な検討・調査を行い、現地研修後にレポートをまとめる。研修のしおりや調査レポート等の作成を通して企画・表現力も学ぶ。

なお、道内研修先の一つとして札幌市内、または近郊の施設を選定し、事前調査・現地調査を通して、対象施設と地域の関わりについて知見を深める。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(建築計画)である。

■**到達目標** :

事前研究により、デザインの役割や社会的位置付けを理解する。

- ①事前研究により、デザインの役割や社会的位置付けを理解する。
- ②社会・産業におけるデザイン実務の研究を通じて、実践的なデザイン開発やデザイン手法を習得する。
- ③歴史的建造物や古美術等を調査することによりに本文化への理解を深める。

情報社会論

必 修

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講 義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 近年、情報技術の進展は著しく、ボーダーレスでリアルタイムな情報の伝達や共有は、これまでの社会システムを大きく変えている。本講では、情報技術の進展が現代の情報社会にもたらす社会システムの役割や仕組みについて概説する。また、社会情報の主体的な活用についてソーシャルメディアの現状と課題とともに学ぶ。

■**到達目標** :

- ①情報技術の進展およびメディアの意義と変わる社会について理解する。
- ②メディアによる表現と読み解く力を身に付け、情報社会の課題について考察する。

エコロジカルデザイン

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 近年、多様な生物種が加速度的に減少し絶滅するという「生物多様性の危機」が、世界的な問題とされています。エコロジカルデザインでは、このような問題の解決すなわち「生物多様性の保全」を目的として、生態学の観点から論考を進めていきます。失われた自然環境を取り戻すために生物多様性国家戦略や自然再生推進法が制定され、デザイン分野においても、持続可能な社会の実現をめざした自然との共生デザインやそのような保全活動の意義を啓蒙し普及することが求められています。この授業は、地域の空間計画や地域振興の課題の中で、私たちの身近な自然である都市の中の森、草原や池沼などを、生物多様性をキーワードにして、どのように扱えばよいかということを知っていただくことを目標とします。

■**到達目標** :

- ①種の多様化(進化)のしくみを理解する
- ②多種共存のしくみを理解する
- ③生物多様性を保全することの意義と方法を考究する

コンピュータグラフィックス

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : CG分野における基礎的な内容について学習し、ソフトウェアがどのような仕組みで画像を生成しているのか理解を深める。CG分野で必要となる特殊な数学に関する知識、3DCG分野では形状モデルや照明モデル、レンダリング法などの違い、2DCG分野では画像処理等を中心に、計算手法の違いとその結果画像を比較しながら紹介する。CG分野では専用機材が多く開発されており、それらの概要について解説する。また、先端的な領域ではどのような研究がおこなわれているのか、資料を踏まえて紹介する。

■**到達目標** :

- ①専門用語を理解する
- ②背景となる技術について理解する
- ③CGで用いる専門的な機材について理解する
- ④先端的な研究について理解を深める

ユニバーサルデザイン論

必 修

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : ユニバーサルデザインを生み出す背景となった現代社会の高齢化、IT化に伴う社会システムの複雑化の現状等を理解した上で、ユニバーサルデザイン開発方法論について学習する。障がい者や機能の低下した高齢者のみならず多様性を持つ健常者の心身特性や生活実態を理解し、すべての製品・システム・サービスが具備すべき特性とそれを実現するためのプロセスや方法論について事例を交えて学習する。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（その他）である。

■**到達目標** :

- ①ユニバーサルデザインの理念や対象となるユーザーの特性を理解する。
- ②ユニバーサルデザイン開発に必要な評価基準や方法論の基礎を習得する。

建築系CAD実習

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 実習

単 位 : 2単位

授業時間 : 60時間

■**科目のねらい** : 特にここでは、製図法の基礎および建築系CAD (VectorWorks) の操作・表現技術を習得するため、3次元物体形状 (建築) を図面に表現する2次元製図 (平面図・立面図・断面図) 課題を実施する。また、コンピュータを利用した設計技術・表現技術を習得するために3次元CADによる形状設計を行い、具体的設計方法と図面表現との関連・違いを認識する。さらに、CADによる形状設計では、環境シミュレーションやレンダリングソフトなど複数のアプリケーションを駆使して所期の形状を表現する能力を身につける。授業後半ではCADを用いたオリジナルの建築空間設計のモデリングを行う。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（その他）である。

■**到達目標** :

- ①CADによる建築図面の製図法が理解できるとともに作図可能であること。
- ②CADによる3次元のモデリングとレンダリングが理解できるとともにシミュレーションできること。
- ③オリジナルの建築空間をCADによって設計・表現ができること。

製品系CAD実習

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 実習

単 位 : 2単位

授業時間 : 60時間

■科目のねらい: まず、製品系CADの歴史、3次元形状表現法、およびソリッドモデリングの特長を理論的に学習する。次に、製品系CAD (SolidWorks) における2次元スケッチの完全定義方法を学び、寸法拘束・幾何拘束の役割を理解する。形状モデリング実習では、生活用品・台所用品、IT機器 (携帯電話) などを対象に、単純な外観形状をもつ製品から複雑形状の製品へ、単一部分から多数の部品で構成される組立製品へ、モデリング技術を徐々に高度化させ、製品系CADの操作・表現技術の習得を目指す (第1回～第7回)。

授業後半 (第8回～第15回) では、3D CAD モデルから試作品 (ハードモックアップ) を高速かつ正確に制作するラピッドプロトタイピング (RP: Rapid Prototyping) について学ぶ。ここでは、複数部位で成り立つ製品をテーマにデザインを行い、手加工によるスタディモデルに加え、SolidWorksによる3Dモデル、RPによるハードモックアップを制作し、デザインと機能を検証する方法について学ぶ。

■到達目標:

- ①ソリッドモデリングのための寸法・幾何拘束の役割を理解し、スケッチを完全定義できること。
- ②携帯電話などの外観 (筐体) を3D CADによって形状モデリングできること。
- ③試作品のデザイン性と機能を検証できること。

Webプログラミング

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■科目のねらい: Webにおけるインタラクティブなしくみを構築するために、JavaScriptによる基礎的なプログラミング手法について学習します。また、JavaScriptライブラリの中でも近年最もよく利用されるjQueryや、データベースプログラミングで標準的なPHPについても触れ、より高度なWebプログラミングのための、足がかりを築きます。

■到達目標:

- ①プログラミングの基本的な考え方を理解できること。
- ②JavaScriptやjQueryを利用した簡単なプログラミングができること。

建築デザイン論

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■科目のねらい: 人間と環境を考えた建築デザインの動向と課題、それらの背後にある思潮と設計手法について理解を深める。特に近現代建築の建築思潮を理解するために、建築、哲学、デザイン、風景、環境デザインなどに関する多岐に渡る具体的な事例から学ぶ。各自が分担に応じてレポートをまとめて発表し、講義と議論をもとに授業を進める。また総合実習科目などとも関連づけた授業とする。なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目 (建築計画) である。

■到達目標:

- ①人間と環境を考えた建築デザインの思潮を学ぶ。
- ②建築デザインの意義と事例を学ぶ。
- ③環境から捉えた建築デザイン (パッシブデザイン) の意義と事例を学ぶ。

空間デザイン史

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■科目のねらい : 日本建築を中心として、日本・西洋・アジアと地域ごとに分け、各地域の時代を古代、中世、近世に分けながら通史として空間デザインの歴史的な成立と展開を概説する。日本と西洋、アジアにおける空間デザインの歴史を住宅に着目して、様式、地域、環境の視点から、その展開と系譜を概説し、日本の空間デザインの特徴を明らかにする。また、北海道における空間デザインの歴史的な過程についても概説する。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(建築計画)である。

■到達目標 :

- ①日本建築史、西洋建築史の流れを理解する。
- ②東洋建築史、近代建築史の流れを理解する。
- ③日本建築史、西洋建築史、東洋建築史、近代建築の流れと相関関係を理解する。

一般構造

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■科目のねらい : 建築物を成り立たせる各部分、全体のつくり方、形づくる方法である建築構造は、基礎、軸組、仕上げに大別される。また、建築構造は、太古からの木材や石・れんがなどの自然材料を用いた建築構造、産業革命以後の鋼材やコンクリートなどの工業生産材料を用いた近代的な建築構造、さらに第2次世界大戦以後の新材料や組立方式の導入による現代の建築構造と歴史的発展を遂げ、建築技術、建築材料、生産方式の改良と発展を促し、高く・大きく・自由な建築空間をつくりだしている。建築構造を材料による分類、つくり方による分類、形による分類で学び、建築物に働く力、建築材料の規格、建築基準法・技術的規格との関連を概説する。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(建築一般構造)である。

■到達目標 :

建築構造の基本である木構造、鉄筋コンクリート構造、鋼構造、その他の構造(鉄骨鉄筋コンクリート構造、石造、煉瓦造、補強コンクリートブロック造)の特徴を踏まえ、骨組のつくり方による架構式、一体式、組積式、組立パネル式、また、骨組の形によるラーメン、トラス、アーチ、壁式、その他(シェル、空気膜、吊り)の具体的内容を理解する。

家具・インテリアデザイン

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 実習

単 位 : 2単位

授業時間 : 60時間

■科目のねらい : オリジナル家具の制作を通して、人々の生活行為に欠かさない家具と建築物の内部空間を構成するインテリアデザインの理解を深めること、木工の基礎的な制作技術を身に付けることが本科目のねらいです。授業では、人間工学の理解と生活行為の分析を通して適切なデザイン提案ができることを重視し、使用目的に合わせた素材選びや形態デザインについてエスキスによる個人指導をおこないます。

■到達目標 :

- ①人の行動や知覚等を考慮してインテリアや家具の使用材料や構法を考慮することができること
- ②室内空間の基本的計画(平面計画、断面計画、家具配置、照明計画等)ができること
- ③使用目的、使用者の行為、材料の特性などを理解した上で、独自の着想に基づき家具のデザインができること

メディア芸術論

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : メディア・アート (Media Art) と総称される1980年代以降の新たな芸術表現分野を中心に、先端メディア技術と芸術文化・産業との関わりについて概観する。日本の特有語である「メディア芸術」(Media Arts) には、アニメやマンガ、ゲームなどの商業的コンテンツが含まれているが、その特徴的課題を世界のメディア・アートの文脈と比較する。先端メディア技術と芸術表現の連携は、古典芸術の種々のジャンル (絵画、音楽、演劇) を、デジタルメディア (マルチメディア) によって統合してきた。デジタル情報に一元化されることで、さまざまな芸術の境界は融解し、それまで分化していた諸芸術の統合が喚起されている。芸術のオープン・イノベーションが加速する中、非西欧的芸術の表現拡張が抱える課題と可能性についても理解を深める。

■**到達目標** :

- ①現代アートにおける「メディア芸術」の再定義と展開を、20世紀後半からの情報メディア技術の社会的・文化的な変動と重ねて理解する。
- ②国際的なメディア・アートの歴史的な景観や主要なメディア・アートの取り組みを通して、組織体 (organism) における育成の場 (cell) の創出や新たな表現の場について考察する。
- ③メディア・アーティストの斬新な取り組みや発想から、その戦略と具体的アプローチを考える。メディア芸術の方法・展開を学ぶ。

空間プロダクト

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 地域、身近な日常生活空間における問題を中心に、それに関わるさまざまなモノやコトについて学ぶ。

授業では、生活道具や雑貨、家具などを題材に、高齢者から子どもまで幅広いユーザの中から対象を設定し、その対象者が地域や生活の中で必要とするモノやコトを調査・考察、提案、評価を通して実践的に学ぶ。

■**到達目標** :

- ①地域や日常生活空間における問題発見、調査分析、提案までのプロセスを習得する。
- ②ユーザの特性を十分に理解し、発見した問題点に対する改善策を提案する。

プロダクトデザインII

選 択

開講年次 (29年度) : 2年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 近年、情報技術や自動化技術の発展により身の回りの様々な製品が高機能化・自動化されており、それに合わせて製品の内部構造や部品構成も複雑化している。このような状況の中で、効果的な製品をデザインするためには、製品が有している基本概念を知る必要がある。ここでは、これらの基本概念を知るために、モノの成り立ちやそれに派生する規格化、製品を正しく駆動・機能させる構造について学ぶ。また、具体的な製品を題材に、その外観や内部構造の図面化を通して、製品の構成を理解する。その上で、内部構造や駆動部位を考慮した制作課題を行うことで、実践的なデザイン力を養う。

■**到達目標** :

- ①【製品構造の理解】製品の分解やテクニカルイラストレーションを通して、製品の構造やモノの成り立ちを理解する。
- ②【技術の理解】ハードウェアの内部構造や機構の他、ITやロボット関連技術の調査を通して、その仕組みについて理解する。
- ③【実践力】内部構造や機構を考慮したデザインを行う制作課題を通して、実際に機能する製品のデザイン力を養う。

プログラミングⅡ

選 択

開講年次（29年度）：2年次後期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：プログラミングIで習う、変数、配列、繰り返し、分岐などを前提に、各種外部入力センサ装置等（マイク・Kinect・Leap・筋電・arduino経由のセンサ）および、通信の実習を行い、ソフトからハードへの転換へむけたPCによる制作を行う。エンターテインメント分野におけるコンテンツ（芸術表現 インタラクティブアート、メディアアート、パフォーマンス、ゲームなど）制作を行う。

■**到達目標**：

- ①制作課題の設定と、それに合わせた入力装置を選ぶことができる。
- ②各種入力装置を用いて作品に取り入れることができる。
- ③作品の展示及び、紹介映像を制作することができる。

協同デザインⅡ

選 択

開講年次（29年度）：2年次後期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：本講義では、インクルーシブデザイン・参加型デザインの意味と活用法を、事例を基に概観する。そして、団体・企業などのプロジェクトを想定・連携し、ユーザを交えて実践的な演習によって実践的に理解する。

■**到達目標**：

- ①インクルーシブデザイン・参加型デザインの意味と活用法を理解する。
- ②プロジェクト体験によって、実践的に理解する。

デザイン総合実習Ⅱ

必 修

開講年次（29年度）：2年次後期

科目区分：実習

単 位：2単位

授業時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Iをはじめ、専門教育科目の履修を踏まえ、知識・技術を発展させるための制作課題に取り組む。効果検証を目標とした具体的な作品制作を行い、実践的なデザイン能力を身に付ける。

■**到達目標**：

- ①課題発見からデザイン作品制作までを行い、効果検証も行うデザイン姿勢を身につける。
- ②ポートフォリオに掲載可能な作品を増やすとともに、質的な向上もおこなう。

メディア社会論

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : ソーシャルメディアを中心とした多様なメディア形式を理解し、メディアの選択からコンテンツ流通形態に及ぶデザインの可能性を概観する。集合知やキュレーションといったインターネットの基本的特徴を表すキーワード、人間の記憶の営みを変容させつつあるデジタルアーカイブについても理解を深める。また、世界・日本・北海道の社会状況をふまえ、国内外の注目すべき創造的事例を紹介しながら、新たな表現・産業の可能性を探索する。実践的演習を通じて、クリエイティブな発想と構想力によるメディアの企画提案・具現化を行い、メディアデザインについての理解を深める。

■**到達目標** :

- ①インターネットの基本的な特徴や意義、創造性を基盤とする産業への影響について理解する。
- ②様々な表現活動や趣味、芸術文化の経済・産業化の観点を理解する。
- ③創出価値の明確なビジョン、コンテンツの編集手法、UIデザインの提案とともに、デジタルメディア/アーカイブの企画・提案をすることができる。

感性情報学

必 修

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 人間は理性や知性によって合理的判断を行う一方、感性の働きによって快/不快、嬉しい/悲しいといった感情状態を常に保持している。本授業では理性や知性の働きと感性の働きとの違いや、感性情報処理と心理、生理との関連など感性科学の基礎から、感性情報の数量化、解析、イメージ変換とデザイン発想における感性情報の活用方法を学ぶ。更に工業製品を例にして、感性工学の側面から感性の品質を重視した、デザイン提案の企画を行う。

■**到達目標** :

- ①感性の働きと知性の働きとの違いを理解する。
- ②デザインにおける感性の抽出、デザインに取り込みについての基礎を学ぶ。
- ③感性情報に基づいたデザイン提案を企画する力をつける。

都市計画論

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 都市の概念や、都市及び都市計画の歴史、都市の機能と空間構造、土地利用計画プロセス、都市計画制度、市街地再開発事業、都市基盤整備等、都市空間の計画手法全般について体系的に学習する。さらに、国内外の先進的まちづくり事例の学習を通し、転換期にある現在の都市計画の動向とその背景について考察するとともに、新たな都市計画手法についても論及する。「まちづくりの事例解説」等では札幌市をはじめ、様々な都市や地域における課題および実践的取組事例について、ビジュアルな資料を基に理解を深める。(地域とのつながり あり)
なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(その他)である。

■**到達目標** :

- ①都市、都市計画・まちづくりに係る理念が理解できる。
- ②転換期にある都市計画の状況と、新たな都市計画手法について説明することができる。
- ③習得した知識や技法をまちづくりデザインに応用することができる。

建築設備計画

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 建築設備は、建築内部に住むヒトの環境（光・熱・空気・水の流れ）を調整するための電氣的・機械的仕掛けで、本来、建築や都市におけるエネルギーの流れや物質の循環として計画を行う必要がある。本講では、建築の空気調和、電気・情報、給排水衛生の設備計画にかかわる基礎知識を習得し、それに基づいて実際の住宅や事務所建築で実施例、省エネルギー計画について理解を深める。演習では、各家庭のエネルギー（電力）使用量を予想し、使用実態と照らし合わせながら、省エネルギー性と快適性について学ぶ。

なお、本講は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（建築設備）である。

■**到達目標** :

- ①建築環境システムの構成要素としての建築設備についての理解を深める。
- ②建築の省エネルギー性とヒトの快適性を満足する関係を体感し、理解する。
- ③建築の省エネルギー計画を作成することができる。

構造力学I

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 建築物などにどのような力がかかっているのかを理解し、その力を計算することは、建築物や構造物を設計する上で非常に重要なことである。本講では、構造物に力が作用した時に何が起きるのかを主に、構造力学の基礎理論や原理を理解させる。具体的には、荷重と反力、静定ラーメン、トラス構造に関する基礎理論を体系的に学び、演習を交えることで理解を深める。

なお、本講は建築士試験受験のための指定科目である。

■**到達目標** :

- ①力の合成・分解を通して力とは何かを考える。
- ②単純ばり、簡単なトラス構造やラーメン構造の応力が解けるようになる。
- ③建築デザインにおける構造力学の役割・必要性を理解する。

ランドスケープアーキテクチャ

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : ランドスケープとは、人の営みや自然の営みの相互作用の過程及び結果として認識される空間的な広がりである。本講義では、ランドスケープアーキテクチャの基礎を習得することを目的とし、その概念や特質、歴史や制度を理解した上で、ランドスケープのプランニング、デザイン、マネジメントについて学ぶ。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（その他）である。

■**到達目標** :

- ①「ランドスケープアーキテクチャ」に係る概念や基礎知識を理解する。
- ②現代におけるランドスケーププランニング・デザイン・マネジメントの技法について事例とともに理解する。
- ③習得した知識や技法を自らの企画提案に活用できる。

空間演出デザイン論

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 空間演出に必要な思考方法、制作に必要な様々な技術手法を、実例を踏まえながら修得する。「空間インスタレーション」「サウンドアンドビジュアル」「ライティングデザイン」「ユニバーサルデザイン」など、様々なデザイン思考やデジタル化されたコンテンツと空間との接続方法を考え、実空間の演出方法について思考していく。

■**到達目標** :

- ①空間演出に必要な基礎知識の習得
- ②空間演出の多様性を理解し、その方法を身につける

地域ブランド構築

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 信頼と約束の記号であるブランド構築は、企業や地域社会のアイデンティティを担う「資源」として、最も活用されている経営戦略である。特に地域におけるブランド構築の実例を分析し、デザインやアートを活用したブランド構築方法、展開手法などを学ぶ。

■**到達目標** :

- ①ブランド構築の基本的概念を習得する。
- ②地域の課題をリサーチしてブランド構築の実践を身につける。

空間映像表現

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 近年、映像表現はコンピュータ技術やその送出装置の進歩によって、鑑賞という域を超え、アート、エンターテインメント、コミュニケーションの分野において、様々な体験の場を創りだすようになった。本講義では、このようなあらゆる空間にたいする映像や音を用いた表現方法の基礎的技術を習得し、映像・音響体験する場としての空間の構築を目指す。

■**到達目標** :

- ①映像を用いた空間演出の基本的概念を習得する
- ②様々な映像送出機器の技術的特徴を知る
- ③空間と映像表現の関係を理解し、素材にあった空間演出を実践する

ユーザーエクスペリエンスデザインI

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : ユーザと企業とにとって最適な解決策を導き出すことが、デザイナーの存在意義である。本科目ではまず、「①ユーザのニーズや市場における価値観の変化を把握する方法論」を身につけることを目的に、製品を構成する要素に分解して検討するプロセスを体験する。その上で、個々の構成要素の持つ便益に配慮しながら、製品企画・サービス設計をする上での適切な構成要素の組み合わせを明らかにする「②製品を設計する方法論」を体験的に学ぶ。

■**到達目標** :

- ①ユーザのニーズや市場における価値観の変化を把握する方法論を身につけることを目標とする。
- ②①の方法論を元にした調査を通して、製品を設計する方法論を身につけることを目標とする。

プログラミングⅢ

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 家電をはじめとする身の回りの機器には、自動制御のためのデバイス (メカトロニクス) が搭載されている。これらは、マイコンや、センサ、アクチュエータなどのハードウェアにより構成され、マイコンに適切なプログラムを導入することにより、製品としての機能を実現している。ここでは、これらの製品デザインに必要となるメカトロニクスの基礎とそのハードウェアの機能および役割を概説する。また、これらのハードウェアを駆動するためのプログラミング実習を行い、自動制御の仕組みを理解するとともに、実動モデルの制作を通してメカトロニクスを用いた製品におけるデザインのあり方を模索する。

■**到達目標** :

- ①【技術の理解】 コンピュータにより制御されるデバイスの仕組みや応用について理解する。
- ②【表現力の拡張】 プログラミング技術の習得によりデバイスの制御方法を獲得し、様々な機能を実現する力を養う。
- ③【実践力】 授業で得た技術や知識を活用し、実際に駆動するモデルを実現する。

ヒューマンインタラクションI

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次前期

科目区分 : 演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : インタラクションとは、人間が何か行動をした際に、その行動が一方通行ではなく相手側の機器がその行動に対応した反応をする、ということです。この授業では、ユーザの入力操作に対する機器からの適切な反応を設計するための基礎を学びます。

■**到達目標** :

- ①機器におけるインタラクションの重要性を説明できる。
- ②インタラクティブシステムが満たすべき要件を説明できる。
- ③インタラクティブシステムのデザイン工程を説明できる。

ビジュアルライゼーションⅡ

選 択

開講年次（30年度）：3年次前期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：本講義では、体験のビジュアルライゼーション、既存の統計データを活かした2次元インフォグラフィックス、統計データの取得からそれを活かした2次元3次元インフォグラフィックスといった、表現を通して閲覧者を説得する方法論を実践的に学ぶ。

■**到達目標**：

- ①可視化の方法論を、その効果／特性の観点から理解する。
- ②難解な情報を読み解き、可視化を通して一般閲覧者に対して翻訳することができる。

デザイン総合実習Ⅲ

必 修

開講年次（30年度）：3年次前期

科目区分：実習

単 位：2単位

授業時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱをはじめ、専門教育科目の履修を踏まえ、他コース学生との共同による課題制作を行い、知識・技術を発展させる。専門性の異なる者とのグループ作業の中で、みずからの専門性を活かす方法を体験的に学ぶ。

■**到達目標**：

- ①異分野連携による課題解決のプロセスを習得する。
- ②課題発見からコンセプト立案、デザイン案の具現化、高質化、および検証にいたるデザインの全プロセスを総合的に習得する。

インターンシップ

選 択

開講年次（30年度）：3年次集中

科目区分：実習

単 位：2単位

授業時間：60時間

■**科目のねらい**：企業等において一定期間の就業体験をすることによって、各職場の実情を理解するとともに、「仕事」とは何かを自身で考える。事前学習において、社会人としての自覚やマナーを身に付けるとともに、実習先となる企業等を調査・研究し、その上で、企業等において大学で学んだ知識・技術を実践し、事後にはレポートとしてまとめ、発表する。

■**到達目標**：

- ①インターンシップ制度に関する知識の習得
- ②社会人マナーの習得
- ③社会観および職業観の習得

デザイン展開プロセス

選 択

開講年次（30年度）：3年次後期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：これまで学んだデザインプロセスを元に、「もの」や「こと」を、いかにビジネスに繋げていくかを学ぶ。ビジネスを意識した顧客提供価値、デザインプロセス、デザインマネジメント等の座学と小テーマのプロジェクト演習（ワークショップ）や体験ゲーム等により、体得する。

■**到達目標**：

- ①デザイン展開プロセス全体像の理解
- ②デザインをビジネスに提供する方法の習得
- ③グループワークを通じたデザインのプロジェクトマネジメントの体得

構造力学Ⅱ

選 択

開講年次（30年度）：3年次後期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：「構造力学」で履修した構造物内の力の流れ、発生する応力およびその計算方法をベースに、断面の性質・構造物の変形・不静定構造の解法（たわみ角法、固定モーメント法）を理解する。また、実際の構造設計のプロセスを理解する。

なお、本講は建築士試験受験のための指定科目である。

■**到達目標**：

- ①部材断面の性状・不静定構造の解法を理解し、②実際の設計プロセスと構造力学の関わりについて理解する。

建築構法

選 択

開講年次（30年度）：3年次後期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：住宅を中心とする建築は、環境と共生しながら人間を安全に守る装置であるために、意匠、計画のほかに材料、構造、施工を踏まえた建築構法からデザインを行い、空間を成立させなければならない。「一般構造」の履修成果に基づき、木構造における木材の性質、継手・仕口、床組、軸組、小屋組と各部詳細の基本を概説しながら、基本寸法や断熱材を含めた構成を理解させる。木構造の理解の上に、鉄筋コンクリート構造、鋼構造、鉄骨鉄筋コンクリート構造、組積造についても、床組、軸組、小屋組と各部詳細の基本を概説する。また、実際の建築物の見学を行い、実寸の建築構造を理解する。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（建築一般構造）である。

■**到達目標**：

- ①建築構法の概要を理解する。
- ②木造建築の特徴を理解する。
- ③各部構法の特徴を理解する。

構造・材料実験

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次後期

科目区分 : 実習

単 位 : 2単位

授業時間 : 60時間

■**科目のねらい** : 建築を成立させる空間デザインは、自然や都市環境において自立する空間と外力（風、地震等）に対して安全な空間を成立させるために、建築材料としての性能とそれを組み合わせたときの建築構造としての性能の理解が必要である。木構造・鉄筋コンクリート構造の構造形式と構造材料・仕上げ材料を矩計図により理解する。構造材料のうち、基本となる木材、セメント・コンクリート、鉄筋等の物理的特性を把握するために、試験用供試体を制作し、強度試験を行い、応力度とひずみ度の関係からヤング係数についての考察を行う。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（建築材料）である。

■**到達目標** :

- ①建築構造における木構造、鉄筋コンクリート構造、鋼構造の基本を理解する。
- ②木材、コンクリート、鋼の力学的特性について実験を通し理解する。
- ③木構造、鉄筋コンクリート構造の施工における力学的特性を理解する。

建築生産

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 建築生産は、建築物の企画・計画・設計・施工、さらに維持管理から建物がその使命を終え解体されるまでをいう。21世紀の社会では建築デザインは上記のことを強く意識せざるを得ない。本講義ではこれらの過程をデザインという切口で取り上げ、考察する。特に施工に関しては、各工事の施工方法について詳述するほか原価・工程・品質・安全管理について言及する。また、施工、設計双方の立場に立ち、図面という仮想現実から現場におけるリアルなものへの作りこみについて事例を上げ、理解を深める。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（建築生産）である。

■**到達目標** :

- ①建築施工の各工事のながれと内容の実際を理解する。
- ②原価・工程・品質・安全そして維持の各管理の仕組みを理解し、これらの知見を応用できる。
- ③設計者・施工者の社会的責任について学び、建築生産の根底に欠かせないデザイナー・技術者としての倫理を考察することができる。

建築法規

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次後期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 建築に関連する法令は、都市・建築空間の質、建築・住宅の性能に大きくかかわってくる。建築計画、設計及び施工を行うに当たって必要となる関係法令について、建築基準法を中心に条文の趣旨及び背景について解説するほか、都市計画法、消防法、建築士法といった法令とのかかわりについても論及する。事例を紹介しながら解説することで、各法令の必要性と趣旨を十分理解させる。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（建築法規）である。

■**到達目標** :

条文を解説し建築物の意匠設計に法令の主要規定を反映することができること及び設計図を見て設計内容が法令の主要規定に適合しているか否かを判定できることを到達目標とする。

寒冷地デザイン論

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 寒冷地特有の空間やプロダクトなどに関わるデザインについて理解を深める。北海道や北欧をはじめ、諸外国の寒冷地におけるデザイン事例に基づき、その背景と成立プロセスを学ぶ。具体的には、寒冷地をアドバンテージとした地域独自のデザイン事例の紹介と、寒冷地の住まいの機能性を決定する光・熱・空気環境のデザインを学ぶ。
なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目（その他）である。

■**到達目標** :

- ①寒冷地のポテンシャルを活かすデザイン提案を行なう力をつける。
- ②寒冷地の住まいの機能性を決定する光・熱・空気の振り舞いを理解する。

ユーザーエクスペリエンスデザインⅡ

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次後期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 身体障がい者を含む様々なユーザを想定し、生活道具などについて、機能価値だけでなく、感性価値を重視するデザインの実現を目指し、問題発見、潜在ニーズの調査から、人に優しい解決策提案のプロセスを学ぶ。これまでの解決策提案を整理し、様々な状況において、フィールドサーベイやヒアリング調査等がどのような活用されているかを例示する。また、これらの解決策を体系化させ、ユーザエクスペリエンスの手法として習得させる。

■**到達目標** :

疑似体験によりユーザの特徴と潜在ニーズを抽出し、機能性と感性を配慮した問題解決を提案できる方法を習得する。更にモックアップを用いたユーザ評価を得る方法を習得する。

ヒューマンインタラクションⅡ

選 択

開講年次 (30年度) : 3年次後期

科目区分 : 演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : ユーザの経験を中心として、機器に新たな機能や魅力を付加するインタラクションデザインの理論・方法論・具体的な設計法を、実際の製作実習を通じて学習します。

■**到達目標** :

- ①インタラクティブシステムのデザイン調査ができる。
- ②インタラクティブシステムの基本的な設計ができる。
- ③インタラクティブシステムの基本的な評価ができる。

学部連携演習

必修

開講年次（30年度）：3年次後期

科目区分：演習

単 位：2単位

授業時間：60時間

■**科目のねらい**：学部連携基礎論を通して明確化した札幌市の各地域の課題解決（提案）に向けて、デザイン・看護の学生が共同・協力して取り組むことを通して、相互の専門性に対する理解を深めるとともに異分野の人材と連携する能力を培う。

■**到達目標**：

- ①札幌市の地域の課題を選択する。
- ②地域課題の解決に向けたプロジェクトを立案する。
- ③地域課題の解決に向けて立案したプロジェクトを実践（公開）し、評価する。

デザイン総合実習Ⅳ

必修

開講年次（30年度）：3年次後期

科目区分：実習

単 位：2単位

授業時間：60時間

■**科目のねらい**：デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱ、Ⅲをはじめ、専門教育科目の履修を踏まえ、学内外の具体的な課題をテーマとした実践的なデザインワークを経験し、社会におけるデザインの役割を体験的に学ぶ。併せて卒業研究に向けての準備を行う。

■**到達目標**：

- ①社会におけるデザインの役割に関する知見を得る。
- ②学内外の具体的な課題を対象に、これまで培ったデザイン能力を実践、自らを検証する。

キャリアデザイン

選択

開講年次（30年度）：3年次後期

科目区分：講義

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：まず、自己・職業・社会の理解を目指す。次に、業界の特性、企業の職種、仕事内容などについて理解する。さらに、企業が求める人材像を理解する。また、就職活動の流れを理解し、実践に役立つ基礎的な知識を得る。

■**到達目標**：

- ①主体的にキャリアデザインできる力を習得する
- ②業界毎の特性、企業が求める人材像の特徴を説明できる
- ③就職活動に関しての自身の軸を見つけることができる
- ④就職活動に備えて実践的なスキルを身につける

知的財産権論

選 択

開講年次 (31年度) : 4年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 知的財産、知的財産権について、歴史的な経緯や制度の変遷を踏まえて、その現代的意義を解説するとともに、情報経済の主要な資産となる知的財産と、情報社会を支える知的財産権制度についてマクロ的観点から理解を深める。ソフトウェア特許やデジタル著作権等の重要事項、それらを取り巻くさまざまな事項についても考察する。特にこの講義では、机上の理論ではなく、実社会においてデザインやコンテンツといった知的財産がどのように活かされ、富を生んでいるかを実態として学ぶ

■**到達目標** :

- ① 知的財産とは何かを説明できる
- ② コンテンツビジネスなど実社会で知的財産がどのように活用されているかを具体的に説明できる
- ③ 将来の仕事と知的財産との関係を説明できる

デザイン英語

選 択

開講年次 (31年度) : 4年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 共通教育科目における英語教育を踏まえ、学生が将来、さまざまなデザイン活動の場で触れることになる専門用語や英文等が理解できるように、デザインにかかわる英語文献や専門雑誌等を用いながらデザイン英語について学ぶ。さらに、デザインに関する英語論文を読み、内容を理解し、それを日本語で発表する力を習得するとともに、専門に関するアイデアを英語で発信する力も身につける。

■**到達目標** :

- ① 英語でデザインに関する文献を読解できる。
- ② 英語のデザインに関する文章を日本語で要約できる。
- ③ 英語のデザインに関する文章を理解し、背景知識を調査し日本語で発表できる。
- ④ デザインに関するアイデアを英語で発信することができる。

景観デザイン文化論

選 択

開講年次 (31年度) : 4年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 都市空間や農村空間の景観を形成する環境デザインについて、「景観・デザイン・色彩」の観点から多角的に講義を進めます。魅力ある都市景観や農村景観などの事例を紹介し、土木・都市・建築・インテリアの環境デザインと諸構成要素など、総合的に景観デザインの考え方を学びます。また、生活者の視点、高齢者、子供、身障者の視点、管理者側の視点も考慮し、快適な環境デザインのあり方を検討します。魅力ある都市や農村の景観を育む環境デザインは、「まちづくり文化」として重要であることから、幅広く学び研究する講義としたい。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(建築計画)である。

■**到達目標** :

- ① 景観デザインの諸構成要素と文脈形成について、都市空間と農村空間において理解する。
- ② 景観形成における環境デザイン・環境色彩の役割と考え方を学ぶ。
- ③ 魅力ある都市景観や農村景観を活用し、地域活性化を図る手法を考える。

住宅論

選 択

開講年次 (31年度) : 4年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 住宅建築について、戦後日本での変遷を軸に論じる。文献や事例からそれらの空間形式と諸概念、時代背景、場所論、風土論などから考察する。また、建築物としてみる住宅に限らず、広く住まいや場、自己のアイデンティティの拠り所としての観点にも触れていく。

なお、本科目は建築士受験資格の取得に必要とされる指定科目(建築計画)である。

■**到達目標** :

- ①戦後日本の住宅建築の変遷と時代背景に学ぶ。
- ②住まいや場所のアイデンティティについて考察する。
- ③居住空間と身体の関係について考察する。

観光デザイン論

選 択

開講年次 (31年度) : 4年次前期

科目区分 : 講義+演習

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : 多様な側面を持つ「観光」を「デザイン」の視点からとらえ、地域づくりという新たな課題に対する「観光」の役割や意義を考察する。自然・歴史・文化・生活など、地域の個性や資源を再認識し、地域の魅力を引き出す方法を学ぶとともに、グループ演習や課題制作、プレゼンテーションを通して企画立案の実践的な能力を身につける。演習では、札幌を対象とした観光ツアーの企画や、観光地の改善計画などに取り組み。

■**到達目標** :

- ①「観光」や「ツーリズム」に係る基礎知識の習得。
- ②資料やフィールドサーベイによる、まちや地域資源の発見能力の習得。
- ③グループディスカッションやディベート、プレゼンテーション技能の習得。

起業・経営論

選 択

開講年次 (31年度) : 4年次前期

科目区分 : 講義

単 位 : 2単位

授業時間 : 30時間

■**科目のねらい** : デザインに関わる職業について知識を深めるとともに、企業組織や企業経営について学ぶ。また、将来の働き方の選択肢のひとつとしての「起業」について、地域発祥の「起業」の実例を交えながら学ぶ。さらに、働くということにおいて、起業することと就職することの共通点について考察し、これからの働きかたを考える。

■**到達目標** :

- ①なぜ働くのかを理解し、どのように働くのかを説明することができる。
- ②企業とは何かを理解し、説明することができる。
- ③起業するということを理解し、説明することができる。

ユーザーエクスペリエンスデザインⅢ

選 択

開講年次（31年度）：4年次前期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：製品をはじめとする人工物の設計においては、その利用者であるユーザを身体的側面と認知的側面の両面から理解し、設計要件に昇華する能力が要求される。本講義では、実体形状を有する情報機器や情報処理環境において、ユーザが直面する場面を想定し、その利用状況の観察を生活における広範な習慣に基づいたエスノグラフィック的な視点から読み解く手法を学ぶ。

■**到達目標**：

- ①人間の身体性を基準とした人工物との関わりを人間工学に基づいて分析する手法を理解する。
- ②日常生活の中で、人工物とその使用者との知的関係を客観的に分析する手法を理解する。
- ③人間と人工物との関係を、身体的側面と認知的側面の複合的評価を行う手法を理解する。

ビジュアライゼーションⅢ

選 択

開講年次（31年度）：4年次前期

科目区分：講義+演習

単 位：2単位

授業時間：30時間

■**科目のねらい**：Web上のデータや、自ら収集／取得したデータなどを対象に、閲覧者を定義した上で、適切な表現内容を構築する。さらに、プログラミング等をもちいてインタラクティブ性を与えた形で構成し、閲覧者とデータが対話することで効果的に情報伝達が行われるインタラクティブなビジュアライゼーション手法を模索する。以上のプロセスを通して、効果的な可視化のあり方を自ら模索する能力を身につける。

■**到達目標**：

- ①インタラクティブな表現手法を、その効果／特性の観点から理解する。
- ②自ら伝えるべき情報を構築し、適切な表現手法で伝達するコンテンツを作成することができる。

卒業研究Ⅰ

必 修

開講年次（31年度）：4年次前期

科目区分：演習

単 位：3単位

授業時間：45時間

■**科目のねらい**：4年間の学部教育の集大成として、デザイン総合実習等で培ったそれぞれの専門分野に基づいて研究テーマを設定し、それぞれの研究指導教員の指導を受けながら中間発表としてまとめる。

■**到達目標**：

- ①調査分析力、問題解決能力、研究推進力、発想力、デザイン制作力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力を身につける。
- ②研究内容をまとめ、中間発表会にて発表する。

卒業研究Ⅱ

必修

開講年次（31年度）：4年次後期

科目区分：演習

単 位：3単位

授業時間：45時間

■**科目のねらい**：卒業研究Ⅱにて設定した研究テーマを継続研究し、それぞれの研究指導教員の指導を受けながら論文及び作品としてまとめ、研究成果を学内外で発表・展示する。

■**到達目標**：

- ①調査分析力、問題解決能力、研究推進力、発想力、デザイン制作力、コミュニケーション力、プレゼンテーション力を身につける。
 - ②研究を完成させ、論文及び作品としてまとめる。
-