

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概念と時代背景、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、ひろく住まいや場、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。

ビジュアルイゼーション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ル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。
-