

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、地域再生という新たな社会的課題に対する「観光」の役割や意義・現状の課題について考察する。

自然・歴史・文化・生活・産業など、地域特性や資源を再確認し、地域の魅力を引き出すための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方法論を身につける。グループ演習では、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等に取組む。

■**到達目標** :

- ①「観光」や「ツーリズム」に係る基礎知識を習得し、企画立案に活かすことが出来る。
- ②資料蒐集やフィールドサーベイにより地域資源を発見し、提案に結びつける事が出来る。
- ③グループディスカッションやプレゼンテーションを通して、他者と協働しデザイン提案を行う事が出来る。

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。
-