

### 3 デザイン学部

#### 1) 平成20年度時間割

##### ① 1年前期

		月	火	水	木	金
1	9:00 ~ 10:30	情報リテラシー I 大淵	デザイン史 武邑 原田 羽深	情報リテラシー I 大淵		人間関係を考える 椿
2	10:40 ~ 12:10	情報リテラシー II 大淵	色彩設計論 中井	情報リテラシー II 大淵	日本語表現法 千葉 英語 I A 清水 英語 I B 松井 英語 I A 水島 英語 I C マッドヴァ	哲学と倫理 山田(友)
3	13:10 ~ 14:40	デザイン原論 吉田(恵) 原田 武邑	造形基礎実習 I 齋藤(利) 石崎 杉	英語 I A 水島 英語 I B 向井 英語 I C マッドヴァ 英語 I C パトリシア	日本語表現法 千葉 英語 I A 清水 英語 I B 松井 英語 I A 水島 英語 I C マッドヴァ	札幌を学ぶ 原
4	14:50 ~ 16:20	造形基礎実習 I 齋藤(利) 石崎 杉	造形基礎実習 I 齋藤(利) 石崎 杉	英語 I A 水島 英語 I B 向井 英語 I C マッドヴァ 英語 I C パトリシア	スタートアップ演習 原、中原、 樋之津 ※他両学部教員計19名	基礎カウンセリング 小坂 英語 I A 大野 英語 I B 白土 英語 I B 町田 英語 I C パトリシア
5	16:30 ~ 18:00	造形基礎実習 I 齋藤(利) 石崎 杉		体のしくみ 杉原	スタートアップ演習 原、中原、 樋之津 ※他両学部教員計19名	基礎カウンセリング 小坂 英語 I A 大野 英語 I B 白土 英語 I B 町田 英語 I C パトリシア

##### ② 1年後期

		月	火	水	木	金
1	9:00 ~ 10:30	プログラミング I 大淵	デザイン方法論 酒井		現代社会と家族 原	手話 高橋(浄)
2	10:40 ~ 12:10	プログラミング I 大淵	感性科学 張	英語 II A 水島 英語 II A 町田 英語 II B 松井 英語 II C パトリシア	芸術と文化 望月(由)	手話 高橋(浄)
3	13:10 ~ 14:40	コンピュータ基礎実習 I 大淵 城間 吉田(和) 造形基礎実習 II 上遠野 片山	コンピュータ基礎実習 I 大淵 城間 吉田(和) 造形基礎実習 II 上遠野 片山	英語 II A 水島 英語 II A 町田 英語 II B 松井 英語 II C パトリシア	プレゼンテーション 武田 柿山 英語 II A 清水 英語 II B 向井 英語 II B 松井 英語 II C マッドヴァ	英語 II A 大野 英語 II B 白土 英語 II C パトリシア 英語 II C マッドヴァ 対人コミュニケーション 町田
4	14:50 ~ 16:20	コンピュータ基礎実習 I 大淵 城間 吉田(和) 造形基礎実習 II 上遠野 片山	コンピュータ基礎実習 I 大淵 城間 吉田(和) 造形基礎実習 II 上遠野 片山	宗教と思想 堀	プレゼンテーション 武田 柿山 英語 II A 清水 英語 II B 向井 英語 II B 松井 英語 II C マッドヴァ	英語 II A 大野 英語 II B 白土 英語 II C パトリシア 英語 II C マッドヴァ 対人コミュニケーション 町田
5	16:30 ~ 18:00			心のしくみ 橋本	統計の世界 原	現代社会と経済 近藤

## ③ 2年前期

		月	火	水	木	金
1	9:00 ～ 10:30	感性デザイン論 張	ジェンダーを考える ロシア語 川畑 ジダーノフ	デザイン法規 津幡	デザイン解析論 中原	ユニバーサルデザイン論 酒井
2	10:40 ～ 12:10	現代芸術論 上遠野	実践英語A 松井 実践英語A 町田 ロシア語 ジダーノフ 中国語 照井	中国語 照井	デザイン材料加工実習I 上遠野 石崎 齋藤(利) コンピュータ基礎実習IIA 増田 (3D)	デザイン材料加工実習I 上遠野 石崎 齋藤(利) コンピュータ基礎実習IIA 望月(澄) (3D)
3	13:10 ～ 14:40	プログラミングII 城間	実践英語B バトリシア 実践英語B マッドヴァ ロシア語 ジダーノフ 中国語 照井	中国語 照井	デザイン材料加工実習I 上遠野 石崎 齋藤(利) コンピュータ基礎実習IIA 増田 (3D)	デザイン材料加工実習I 上遠野 石崎 齋藤(利) コンピュータ基礎実習IIA 望月(澄) (3D)
4	14:50 ～ 16:20	ヒューマンファクターズ入門 泉	現代社会と国際関係 佐々木 健康とスポーツ 林		創造産業論 武邑	
5	16:30 ～ 18:00		グループ・ダイナミクス 鹿内 ボランティア活動を考える 小沼			

※集中講義：認知科学 9月1日～9月5日

## ④ 2年後期

		月	火	水	木		金
					前半(第1～7.5週)	後半(第7.5～15週)	
1	9:00 ～ 10:30	広告デザイン 吉田(和) ヒューマンファクターズ 安田	教育を考える 竹中	韓国語 松田	メディアビジネス フィッシャー	家具・インテリアデザイン 那須 中村	デザイン材料加工実習II 石崎 上遠野 コンピュータ基礎実習IIB 望月(澄) (ムービー)
2	10:40 ～ 12:10	空間デザイン論 吉田(恵) 那須 山田(良) 製品デザイン論 杉 コンテンツデザイン論 望月(澄) メディアデザイン論 武邑	環境を考える 矢部 実践英語A 町田	コンピュータグラフィクス 福田 韓国語 松田	メディアビジネス フィッシャー	家具・インテリアデザイン 那須 中村	デザイン材料加工実習II 石崎 上遠野 コンピュータ基礎実習IIB 望月(澄) (ムービー)
3	13:10 ～ 14:40	エコロジーデザイン論 矢部	情報社会論 武邑	コンピュータグラフィクス 福田 コンピュータ基礎実習IIB 田辺 (ムービー)	デザイン材料加工実習II 石崎 上遠野 コンピュータ基礎実習IIC (CAD) 城間 那須	ダイナミック 齋藤(利) オブジェクトデザイン 城間 空間デザイン史 羽深 広告デザイン 吉田(和)	
4	14:50 ～ 16:20	デザイン総合実習I	視覚教育メディア論 武田 江川	コンピュータ基礎実習IIB 田辺 (ムービー)	デザイン材料加工実習II 石崎 上遠野 コンピュータ基礎実習IIC (CAD) 城間 那須		
5	16:30 ～ 18:00	デザイン総合実習I	生涯学習概論 木村	博物館概論 矢部 奥岡 高橋(信) 山田(悟)	製品造形論 石崎 細谷		

## ⑤ 3年前期

	月	火	水	木	金	
1	9:00 ～ 10:30	インタラクティブデザイン 酒井 柿山	物語デザイン論 望月(澄)	製品計画論 柿山	プロトタイプ 三谷 シミュレーションI	
2	10:40 ～ 12:10	博物館実習 矢部 石井 佐藤 吉崎	アニメーションI 望月(澄) 都市計画論 中原	環境計画論 齊藤(雅) 吉田(恵) 矢部 細谷 マルチメディア コンテンツデザイン	感性情報学 張 出版メディアデザイン 吉田(和)	コンテンツ制作システム論 福田
3	13:10 ～ 14:40	博物館資料論 古沢 亀谷 佐藤	建築計画論 那須 メディア文化史 武田	景观デザイン論 吉田(恵) 他6名	ブランド構築 武邑	
4	14:50 ～ 16:20	博物館経営論 矢部 金子 佐藤	博物館情報論 武邑		デザイン総合実習II	
5	16:30 ～ 18:00				デザイン総合実習II	

※集中講義：学外実習A（インターンシップ）、学外実習B（フィールドスタディ）

## ⑥ 3年後期

	月	火	水	木	金	
1	9:00 ～ 10:30	寒冷地デザイン論 齊藤(雅) 山田(良) 吉田(修)	バーチャルリアリティ 細谷 柿山	アートマネジメント論 上遠野		
2	10:40 ～ 12:10	観光とデザイン 中原 井原 小野 高崎 俵	アニメーションII 福田 空間デザイン法規 小林	地場産業振興論 小早川	構造・材料実験 羽深 プロトタイプ 酒井 シミュレーションII 細谷 デジタル映像 福田 コンテンツデザイン	構造力学 石丸 メカトロニクス 三谷
3	13:10 ～ 14:40	デジタル映像史 武邑	建築構法 羽深 製品デザイン史 杉 メディア芸術論 フィッシャー	感性インタラクティブ 張 デザイン 細谷 構造・材料実験 羽深		
4	14:50 ～ 16:20		デジタルアーカイブ 高橋(昭)		デザイン総合実習III	
5	16:30 ～ 18:00	学部連携演習 齋藤(利) 河野 ※他両学部教員計29名	インターネット 大口 メディアデザイン		デザイン総合実習III	

2) カリキュラム

① 授業科目一覧

区分	授業科目の名称	単位数		配当 年次	修得 単位数	
		必修	選択			
共通 教育科目	導入科目	2		1年前期	2単位	
	文化に対する 理解	哲学と倫理		2	1年前期	4単位 以上
		宗教と思想		2	1年後期	
		芸術と文化		2	1年後期	
		環境を考える		2	2年後期	
		教育を考える		2	2年後期	
	人間に対する 理解	心のしくみ		2	1年後期	4単位 以上
		体のしくみ		2	1年前期	
		ジェンダーを考える		2	2年前期	
		人間関係を考える		2	1年前期	
社会に対する 理解	現代社会と家族		2	1年後期	6単位 以上	
	現代社会と国際関係		2	2年前期		
	現代社会と経済		2	1年後期		
	札幌を学ぶ		2	1年前期		
	ボランティア活動を考える		2	2年前期		
統計の世界	2		1年後期			
コミュニ ケーシ ョン科 目	外国語	英語ⅠA	1	1年前期	8単位 以上	
		英語ⅠB	1	1年前期		
		英語ⅠC	1	1年前期		
		英語ⅡA	1	1年後期		
		英語ⅡB	1	1年後期		
		英語ⅡC	1	1年後期		
		実践英語A	1	2年前期		
		実践英語B	1	2年前期		
		韓国語	1	2年後期		
		中国語	1	2年前期		
ロシア語	1	2年前期				
コミュニ ケーシ ョン・ 情報技 術	日本語表現法		1	1年前期	4単位 以上	
	プレゼンテーション	1		1年後期		
	基礎カウンセリング		1	1年前期		
	対人コミュニケーション		1	1年後期		
	グループ・ダイナミクス		1	2年前期		
手話		1	1年後期			
情報リテラシーⅠ	1		1年前期			
情報リテラシーⅡ	1		1年前期			
合計					28単位以上	

区分	授業科目の名称	単位数		配当 年次	修得 単位数	
		必修	選択			
専門 教育科 目	デザイン基礎	デザイン原論	2		1年前期	16単位 以上
		デザイン史	2		1年前期	
		デザイン方法論	2		1年後期	
		色彩設計論	2		1年前期	
		感性科学	2		1年後期	
		感性デザイン論	2		2年前期	
		ユニバーサルデザイン論	2		2年前期	
		創造産業論	2		2年前期	
		現代芸術論		2	2年前期	
		デザイン解析論		2	2年前期	
ヒューマンファクターズ入門		2	2年前期			
認知科学		2	2年前期			
デザイン法規		2	2年前期			
エコロジーデザイン論		2	2年後期			
情報社会論		2	2年後期			
基本 科目	造形基礎	造形基礎実習Ⅰ	2		1年前期	6単位 以上
		造形基礎実習Ⅱ	2		1年後期	
		デザイン材料加工実習Ⅰ	2		2年前期	
		デザイン材料加工実習Ⅱ		2	2年後期	
		造形基礎実習Ⅲ		2	2年後期	
情報 基礎	コンピュータ基礎実習Ⅰ	コンピュータ基礎実習ⅠA(3D)	2		1年後期	8単位 以上
		コンピュータ基礎実習ⅠB(ムービー)	2		2年前期	
		コンピュータ基礎実習ⅠC(CAD)	2		2年後期	
		プログラミングⅠ	2		1年後期	
		プログラミングⅡ	2		2年前期	
合計					40単位以上	

区分	授業科目の名称	単位数		配当 年次	修得 単位数	
		必修	選択			
専門 教育科 目	展開 科目	空間 デザイン系	空間デザイン論	2	2年後期	8単位 以上
			空間デザイン史	2	2年後期	
			景観デザイン論	2	3年前期	
			都市計画論	2	3年前期	
			空間デザイン法規	2	3年後期	
			構造力学	2	3年後期	
			建築構法	2	3年後期	
			構造・材料実験	2	3年後期	
			建築設備計画	2	4年前期	
			建築計画論	2	3年前期	
環境計画論	2	3年前期				
家具・インテリアデザイン	2	2年後期				
住宅論	2	4年前期				
製品 デザイ ン系	製品 デザイ ン系	製品デザイン論	2	2年後期	8単位 以上	
		製品デザイン史	2	3年後期		
		製品造形論	2	2年後期		
		製品計画論	2	3年前期		
		感性情報学	2	3年前期		
		ヒューマンファクターズ	2	2年後期		
		インタラクションデザイン	2	3年前期		
		メカトロニクス	2	3年後期		
		ロボティクス	2	4年前期		
		感性インタラクションデザイン	2	3年後期		
プロトタイプシミュレーションⅠ	2	3年前期				
プロトタイプシミュレーションⅡ	2	3年後期				
ヒューマンケア機器デザイン	2	4年前期				
コンテ ンツ デザイ ン系	コンテ ンツ デザイ ン系	コンテンツデザイン論	2	2年後期	8単位 以上	
		デジタル映像史	2	3年後期		
		コンテンツ制作システム論	2	3年前期		
		物語デザイン論	2	3年前期		
		バーチャルリアリティ	2	3年後期		
		コンピュータグラフィクス	2	2年後期		
		アニメーションⅠ	2	3年前期		
		アニメーションⅡ	2	3年後期		
		デジタル音響デザイン	2	4年前期		
		ダイナミックオブジェクトデザイン	2	2年後期		
マルチメディアコンテンツデザイン	2	3年前期				
デジタル映像コンテンツデザイン	2	3年後期				
ネットワークシステムデザイン	2	4年前期				
メデア デザイ ン系	メデア デザイ ン系	メデアデザイン論	2	2年後期	8単位 以上	
		メデア文化史	2	3年前期		
		知的財産権論	2	3年前期		
		メデア芸術論	2	3年後期		
		アートマネジメント論	2	3年後期		
		広告デザイン	2	2年後期		
		ブランド構築	2	3年前期		
		デジタルアーカイブ	2	3年後期		
		コンテンツ流通技術	2	4年前期		
		メデアビジネス	2	2年後期		
出版メデアデザイン	2	3年前期				
インターネットメデアデザイン	2	3年後期				
放送メデアデザイン	2	4年前期				
合計					34単位以上	

区分	授業科目の名称	単位数		配当 年次	修得 単位数		
		必修	選択				
専門 教育科 目	発展 科目	デザイン 応用	寒冷地デザイン論	2	3年後期	8単位 以上	
			観光とデザイン	2	3年後期		
			地場産業振興論	2	3年後期		
			デザインマネジメント	2	4年前期		
			起業論	2	4年前期		
			デザイン英語	2	4年前期		
			学外実習A(インターンシップ)	2	3年前期		
			学外実習B(フィールドスタディ)	2	3年前期		
			学部連携	2	3後~4前		2単位
			デザイン 総合実 習	デザイン総合実習Ⅰ	2		
デザイン総合実習Ⅱ	2			3年前期			
デザイン総合実習Ⅲ	2			3年後期			
卒業研究	卒業研究	6		4年	6単位		
合計					22単位以上		

区分	授業科目の名称	単位数	配当 年次	修得 単位数
自由 科目	学芸員課程 関連科目	1(自由) 2(自由) 1(自由) 2(自由) 1(自由) 3(自由) 1(自由)	2年後期 2年後期 3年前期 3年前期 3年前期 3年前期 2年後期	11単位

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学者選抜結果

附属図書館

役員会  
及び教育  
研究審議  
会

学内運  
営の概  
要

資料

## ② 卒業要件

区分	必修	選択	合計
共通教育科目	13	15	28
専門教育科目	40	56	96
(基本科目)	(26)	(14)	(40)
(展開科目)	－	(34)	(34)
(発展科目)	(14)	(8)	(22)
合計	53	71	124

## 3) 教育活動

授業科目・担当教員	授業形態・時数	年次	科目のねらい・到達目標
デザイン原論 ◎吉田 恵介 原田 昭 武邑 光裕	講義 30時間	1年次 前期	<p>【科目のねらい】 デザインの概説、また、これまでの、あるいはこれからのデザインについて、デザインの基本的な考え方や広範なデザインの対象を理解する。まず、原田はデザインの基本的な考え方や概念について述べ、また、さまざまな製品のデザインについて、デザインの対象、設計・計画手法、最新の取組を概説する。つぎに、吉田は公園や緑地等の大規模空間を含む空間のデザインについて、デザインの対象や設計・計画手法を具体的な事例を取り上げて解説する。さらに、武邑はデジタル映像やゲーム、ウェブに至る多様なコンテンツ創造とメディア流通計画やビジネスモデルのデザインについて、最新の取組を具体的な事例を取り上げて解説する。</p> <p>【到達目標】 学生はデザインの内容、方法、成果、今後の展開、諸課題などについて学び、デザインの広範囲で多彩な対象領域についての興味を抱くことを目標とする。</p>
デザイン史 ◎武邑 光裕 原田 昭 羽深 久夫	講義 30時間	1年次 前期	<p>【科目のねらい】 デザインの理解を深めるため、社会、産業、生活、文化が変化する中で、どのようにデザインが変遷してきたのか、デザインの時系列的な変遷を背景となる環境と対比しながら概説する。デザインの歴史の変遷について、代表的なデザイン思想とその歴史的意味について概観し、あわせて現代デザインの問題点とその展開について理解することを目的とする。</p> <p>【到達目標】 デザインの歴史の変遷を理解すると同時に、社会システムの中でデザインの果たす役割と意味について学ぶ。現代のデザインに連続する社会的課題や近・現代史の中でのデザインを概観する。</p>
色彩設計論 ★中井 和子	講義 30時間	1年次 前期	<p>【科目のねらい】 色彩はさまざまなデザインの基盤となる重要な要素である。色彩の基本的知識を学習するとともに、平面・立体・空間・環境など、いろいろな造形物や空間表現へ応用できる能力の習得を目指す。色の見え方、色のイメージと性質、色の測定方法と表現、色彩心理、色彩調和など、人間の行動と生活環境との関係性において、色彩の効果的活用や色彩計画について考え学習する。</p> <p>【到達目標】 「色彩」についての基本的知識を理解する。いろいろなデザイン活動に応じた「色彩」の考え方の違いを学び、色彩設計への基本的デザイン力を身につける。</p>
造形基礎実習Ⅰ ◎齋藤 利明 石崎 友紀 杉 哲夫	実習 60時間	1年次 前期	<p>【科目のねらい】 対象を的確にとらえる観察力や洞察力と、取り込んだイメージを正確に表現する基礎的能力を身に付けるため、鉛筆デッサン等のトレーニングを行う。モチーフを観察し、そこに潜むかたち・色・材質感などの特徴をとらえながら、用具の特性を生かして描写することにより、デザインの基礎となる観察力や平面での描写力、構成力、表現力などを身に付ける。</p> <p>【到達目標】 デッサンの構成要素を段階的に実習することにより、デザインを創作し昇華させるために必要な描写力、構成力の基礎を習得する。シルクスクリーンの総合課題ではデザインイメージを平面上に形として表現し、的確に伝えることができる表現力を習得する。</p>

授業科目・担当教員	授業形態・時数	年次	科目のねらい・到達目標
デザイン方法論 酒井 正幸	講義 30時間	1年次 後期	<p>【科目のねらい】生活者のニーズを把握し、それに適合する製品・サービスのコンセプトの創出、プロトタイプ制作、検証、市場導入に至るまでの一連のデザインプロセスと各ステージでの方法論を学ぶ。具体的には下記各項目について講義と演習を通じて学習する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 フィールド観察やフォーカスグループによる課題発見。</li> <li>2 プレーンストーミングや商品地図法によるコンセプトメイキング。</li> <li>3 ユーザビリティテスト、アピアランステスト等による検証と見直し。</li> <li>4 市場導入にあたって配慮すべき事項の確認。</li> </ol> <p>【到達目標】課題発見から提案にいたる一連のデザインプロセスの基礎を習得する。</p>
感性科学 張 浦 華	講義 30時間	1年次 後期	<p>【科目のねらい】人間は理性によって合理的判断をすることのほかに、感性の働きによって心地よいといった感情を持つが、こうした感性の働きはデザインに大きく取り入れられようとしている。感性は曖昧であるという理由で自然科学の対象とされてこなかったが、近年になって感性の働きが理性の働きと同様に重要な意味を持っていることが解明されてきた。感性の働きが人間にとってどのような役割を果たしているのか、これまでの感性科学の取組を紹介しながら、感性科学の基礎を理解させる。</p> <p>【到達目標】感性の働きと知性の働きとの違いを理解し、デザインにおける感性の取り込みについての基礎を学ぶ。</p>
造形基礎実習Ⅱ ◎上 遠野 敏 片山 めぐみ	実習 60時間	1年次 後期	<p>【科目のねらい】造形基礎実習Ⅰで身に付けた平面の表現能力をもとに、立体的なアイデアをスケッチ・パースや展開図、投影図等により平面表現する手法を習得する。平面の図案から紙やクレイ、石膏といった実材を使った立体モデルを制作することによって、2次元の図面と3次元モデルの関係やデザインに必要な立体物の構成について理解させるとともに、立体物の制作を通じて3次元の表現力を養う。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 イメージした立体を三面図やパースで表現することができる。</li> <li>2 デザインにおける立体造形の基礎を習得することができる。</li> <li>3 石膏による型取り技法が習得できる。</li> </ol>
コンピュータ基礎実習Ⅰ ◎大 瀨 一 博 城 間 祥 之 吉 田 和 夫	実習 60時間	1年次 後期	<p>【科目のねらい】コンピュータを利用したデザイン作業において一般的に用いられるフォトタッチソフト及びドロー系ソフトの基本操作を理解させる。フォトタッチソフトでは、写真画像の補正、効果、変形の技術をフォトコラージュ作品の制作を通して学習させる。ドロー系ソフトでは、ベジェ曲線の操作技術習得を目的として図面、イラストレーション、オリジナルタイプフェイス制作を行う。また、これらのソフトを連携して活用する手法や、ページレイアウトソフト・PDF加工などへの展開も見据えながら、印刷物・Web・オンラインプレゼンテーションなどに応用可能な表現手法を身につけさせる。</p> <p>【到達目標】デジタルデザインに不可欠なソフトウェアをデザインツールとして自由に使いこなす能力を身に付け、あわせて関連する知識を理解することを目標とします。</p>
プログラミングⅠ 大 瀨 一 博	演習 30時間	1年次 後期	<p>【科目のねらい】Webサイト構築に必要とされるプログラミング技術を理解させる。Web制作の現場では、Web制作用ソフトウェアを利用することが多いが、その場合でも基本的なHTMLの知識は必要とされる。具体的には、インターネットのしくみを理解させながら、HTML・XHTMLとスタイルシート（CSS）によるWebサイト制作演習を行う。</p> <p>【到達目標】Web制作に関わる基本的な作業手順を理解し、Webコンテンツを適切に制作できることを目標とします。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
感性デザイン論 張 浦 華	講義 30時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 デザインの評価は論理的側面ばかりでなく感性的側面による点に特徴がある。人間特有の外界認識方法である感性が、感性評価、情報処理、情報検索などの認識過程で、どのような特徴を有するのか、方法論的な視点も加えながら、人間の感性の働きをデザインにどのように組み込んでいけばよいかについて解説する。感性的概念形成（印象・連想）などのように感性工学の側面からデザイン企画を行うと、いかに効果的であるかについて理解させる。</p> <p>【到達目標】 機能デザインではなく、感性デザインの方法論について、ケーススタディを通して理解する。</p>
ユニバーサルデザイン論 酒井 正 幸	講義 30時間	2年次 前期	<p>【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。障害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。</p> <p>【到達目標】 ユニバーサルデザインの対象となるユーザーの特性の理解、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。</p>
創造産業論 武 邑 光 裕	講義 30時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 英国の創造産業振興政策に始まり、世界的な潮流となった「創造産業」を概観し、創造性（Creativity）を原資とする新たなデザイン産業のあり方とは何かを理解させる。インクルーシブデザイン、ブランド・アイデンティティ、コミュニケーションデザイン、経験デザインといったデザインの新潮流と、芸術文化産業に求められる「創造性」と「コンテキスト」の意味を解説する。</p> <p>【到達目標】 創造性を原資とする産業の可能性とその未来の開拓を学ぶ。実際の起業精神の発端や現実社会の経済システムと新規の事業形成の可能性を探る。</p>
現代芸術論 上 遠 野 敏	講義 30時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 現代芸術の基本理念とその特徴を、時代背景や地域特性とともに概説する。モダンアート、ダダイズム、シュルレアリスム、抽象表現主義、ポップアート、ミニマルアート、アースワーク、コンセプチュアルアート、ポストモダニズム等について、代表的な作家の作品を紹介しながら、歴史的・地域的特徴について概観する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 20世紀から現在までの現代芸術を系譜を通して理解することができる。</li> <li>2 現代芸術の理解を深めることによってデザインの専門性を拡充することができる。</li> <li>3 表現の自由を尊重し、発想の転換や創造の概念を学ぶ。</li> </ol>
デザイン解析論 中 原 宏	講義 30時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 デザインを進める上で重要となる、要素間の関連性やデータの背後に潜む要因を探求する能力、主要要因を識別する能力などの養成を図る。具体的には、社会調査・意識調査の調査方法と分析手法、相関分析、回帰分析、多変量解析など、各種データ分析手法の基礎について学ぶ。</p> <p>【到達目標】 各種調査方法とデータ分析手法に係る知識と理解力、およびそれら手法の応用能力の習得。</p>
ヒューマンファクターズ入門 ★泉 隆	講義 30時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 人間・機械・環境系において人間の諸特性を理解し、人間に優しい環境・システムを設計することは今日重要な課題となっている。これら人間の諸特性を理解するとともに、どのようにこれらの特性をシステム・環境設定に生かせば、人間の生活が健康で快適なものとなるかを、人間工学的な視点から考察する。特に、人の作業能力に適合した快適で、疲労の少ない、安全な機器、環境、作業条件を構築するための考え方、手法の基礎を講義する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 人間・機械・環境系における情報の流れ（コミュニケーションの枠組み）を理解する。</li> <li>2 情報システムなどの機械の使いやすさとわかりやすさの考え方を学ぶ。</li> <li>3 ノンバーバルなコミュニケーションの重要性を理解する。</li> </ol>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
デザイン法規 ★津幡 笑	講義 30時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 デザインの開発を行う上で、他人の権利を侵害せず、かつ自己の新たな権利を構築するには、知的財産権の制度を理解し、情報を調査・分析する必要があり、デザインに関連したさまざまな法律や制度を踏まえておく必要がある。ここでは、著作権、意匠権、商標権といった知的財産権を中心にしながら、デザインと関連の深い各種法規について、基本的な知識を体系的に習得するほか、法規が制定された背景や意義を理解する。</p> <p>【到達目標】 最終的には商標法、意匠法、不正競争防止法、著作権法などデザインに関する各種知的財産法の規律を修得することを目的とします。</p>
デザイン材料加工実習I ◎上 遠野 敏 石崎 友紀 齋藤 利明	実習 60時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 デザインの材料にはさまざまなものがあるが、ここでは木やプラスチック、セラミックスといった材料の特性について概説した上で、実際に課題を制作させ、材料の特性に合わせた加工技術や各種工作機械の活用方法を習得させる。また、デザインの目的に合致した材料の選択と、その加工方法についても理解させる。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 木工機械を安全に操作して加工することができる。</li> <li>2 素材の特性を理解し、計画的に加工することができる。</li> <li>3 泥漿鋳込み成形技法による磁器制作を通し、セラミックの特性および加工技術を理解する。</li> </ol>
コンピュータ基礎実習IIA (3D) ◎望月 澄人 ★増田 直也	実習 60時間	2年次 前期	<p>【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。</p> <p>【到達目標】 3DCG独自の技術であるモデリング、マッピング、レンダリング等の方法や関連を理解し、ライティングやカメラ設定を使った空間演出が出来ることを目標とする。</p>
プログラミングII 城間 祥之	演習 30時間	2年次 前期	<p>【科目のねらい】 VisualBasicプログラミング演習を通してプログラミング言語への興味を喚起し、他のスクリプト言語への足掛かりを得ることを目標とする。特にここでは、簡単な数値計算・インタフェースプログラムの作成を通して、VisualBasicの画面を構成するウィンドウやツールボックスの役割と操作を習得させる。また、フォームウィンドウに配置したオブジェクトとその動作を制御する関数プロシジャの作成を通してプログラムによる制御方法の習得を図り、ユーザインタフェースデザインとの関係を理解させる。また、これらのプログラム演習を通して、VisualBasicの基本文法を習得させる。</p> <p>【到達目標】 Visual Basicの文法を習得し、日常生活で出会う事象の数学モデル化とその計算プログラム作成、及び簡単なインタラクションデザインプログラムを作成できること。</p>
認知科学 ★吉橋 昭夫	講義 30時間	2年次 前期 集中	<p>【科目のねらい】 人間の認知と思考に関する研究を中心に、「わかること」「理解すること」に関する認知科学の知見を概観する。理論と事例をともに参照しながら、知的な人工物と人間との関わりについて理解する。わかりやすさを実現するためのインタフェース・デザインを実践的に学ぶ。</p> <p>【到達目標】 人間の認知とユーザ・インタフェースについて関心を持つ。認知科学の基礎的な知識を身に付けるとともに、デザインとの関連やわかりやすさをデザインすることの重要性を理解する。</p>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学者選抜結果

附属図書館

役員会  
及び教育  
研究審議会

学内運営の概要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
エコロジーデザイン論 矢部 和夫	講義 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】生物を分子レベルから、生態系レベルまで幅広い階層構造から把握し、この過程を通じて、進化のしくみ、生物の利己的な本質や空間内の多種共生のしくみを学びながら、地域の生物多様性を保全・向上することの意義について論じる。また、主要な自然生態系の構造と機能の概要を解説するとともに、これを基にしてビオトープ造成や自然再生の先進的な技術や事業を紹介しながら、エコロジーデザインの基礎的な概念を理解させる。</p> <p>【到達目標】最近の環境保全・生物多様性の議論を正確に捉えるために、エコロジーの基礎を理解し、あわせて、エコロジーという概念と近年盛んに取り上げられているエコ○○という使われ方の違いを意識できるようになること。</p>
情報社会論 武邑 光裕	講義 30時間	2年次 後期	<p>【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、これまでの社会を大きく変えようとしている。ここでは、社会、文化、生産活動における情報の役割や仕組みを概説するとともに、近代以降の情報技術の進展や、現代の情報社会がもたらす社会システムの変革について、さまざまな角度から講義する。</p> <p>【到達目標】情報社会の本質を理解し、次代の情報・メディア産業の課題について考察する。</p>
デザイン材料加工実習Ⅱ ◎石崎 友紀 上 遠野 敏	実習 60時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】デザイン材料加工実習Ⅰで習得した知識や加工技術を発展させるために、ここでは金属を取り上げる。さまざまな金属の特性について概説した上で、実際に課題を制作させ、金属の切除・曲げ、溶接、ロウ付け、組立てといった加工技術を習得させる。また、デザインの目的に合致した金属の選択と、金属に合わせた加工方法についても理解させる。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 金属の特性を理解することができる。</li> <li>2 金属工作機械を正しく安全に操作して加工することができる。</li> <li>3 金属加工の手工具類を正しく安全に使用することができる。</li> <li>4 金属を意図した通り正確に成型加工することができる。</li> </ol>
コンピュータ基礎実習ⅡB (ムービー) ◎望月 澄人 ★田辺 達也	実習 60時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】デジタル映像技術の進歩は、合成技術の革新でもあるとも言え、レイヤーに分けられたキャラクター、小道具、背景などの画像やムービーについて、性質の異なったソースを自在に融合させた映像制作が可能のため、さまざまな表現を行うことができる。ここでは、CGアニメーションの基本的技術を学び、動く、変形する、出現と消滅、繰り返すなどの映像の基礎的手法を学び、映像制作を通して表現技術を養う。</p> <p>【到達目標】実写によるコマ撮りアニメーション制作を通じてアニメーションの制作プロセスを理解する。ソフトウェアを使用してキーフレームアニメーションを制作できるようになる。</p>
コンピュータ基礎実習ⅡC (CAD) ◎城間 祥之 那 須 聖	実習 60時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】3次元物体形状を図面に表現する製図法の基礎について、実際の製図を通して習得させたい。コンピュータを利用した設計技術・表現技術、特にCAD (Computer Aided Design) を通じて図面表現と具体的設計方法について理解させる。授業では、CADの利用法について、①基本的な設定、②作図法、③表現方法の3段階に分けて解説し、複数のアプリケーションを複合的に用いた表現能力を養う。特にここでは、建築系CAD (VectorWorks) と製品系CAD (SolidWorks) の操作・表現技術を修得し、授業後半ではCADを用いたオリジナルの設計を行い、デザインツールとしてCADを利用する基礎的能力を養成する。</p> <p>【到達目標】製図法を理解し、実際の図面を解説し、2D CADでの平面表現と3D CADで立体表現することと共に、それらを組み合わせたプレゼンテーションができることが目標である。また、3D CAD技術を駆使して家電品やIT機器などの筐体形状モデリングや動作シミュレーションができるようになることも目標である。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
空間デザイン論 ◎吉田 恵介 那須 聖 山田 良	講義 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 デザイン基礎科目（デザイン原論、デザイン史等）を踏まえ、人間と環境を考えた空間デザインの有様と課題について理解し、空間デザインを行う際の視座と課題について学ぶ。具体的には、空間デザインの意義と有用性について、哲学・社会・倫理・技術面からパースペクティブな思考を行い、屋内外、都市・自然風景地と多岐に渡る具体的な事例を知り、その背景とプロセスを学ぶ。</p> <p>【到達目標】 空間デザインの諸問題に対して、時代・社会を背景とした課題の認識を行うとともに、批評的な視点を持ち、自ら課題を定義し、計画・設計へ向けて方針を立てる事ができることを目標とする。</p>
空間デザイン史 羽深 久夫	講義 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 空間デザインを地域ごとに分け、各地域の時代を古代、中世、近世に分けて、住宅を中心とした空間デザインの歴史的な成立と展開を概説する。19世紀以降は近代デザインと現代デザインに分けて、日本と世界における住宅を中心とする空間デザインの歴史を国際様式、地域、環境の視点から、その展開と系譜を概説し、21世紀における日本の空間デザインの方向性を明らかにする。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。</p> <p>【到達目標】 日本建築史の基本的な知識の修得が基本である。日本建築史の歴史的展開過程の理論を踏まえながら北海道における建築のながれを理解し、西洋建築史、東洋建築史、近代建築史の基礎を修得する。</p>
家具・インテリアデザイン ◎那須 聖 ★中村 昇	講義+演習 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 日常生活の居住環境の中にかかわりの深い家具と、建築物の内部空間を構成するインテリアのデザインについて、具体的な事例を用いて理解を深める。また、建築空間や都市空間における要素としての家具や内部空間について、的確な空間把握と利用目的に応じた設計をするための能力を養う。授業では、家具・インテリアデザインの歴史、インテリアデザインの因子を理解した上で、演習を通して、使用目的や素材・形態・使用環境それぞれの関係を考慮したデザイン能力を身に付ける。さらに、実物大の家具モデルの制作を通して具体的なデザイン能力を養う。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 人間工学、知覚、安全性を考慮して室内空間の基本的計画（平面計画、家具配置、造作、仕上）ができること。</li> <li>2 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。</li> </ol>
製品デザイン論 杉 哲夫	講義 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 製品デザインは、未来への夢を描く中から人とモノと環境との間にある課題を発見し、具体的なカタチを通じて解決を図っていくものである。ここでは、具体的な製品デザインの事例を取り上げながらアイデア発想の視点や、製品をデザインしていく上で必要な条件やプロセスを理解し、自らの考えをデザインする方法論の基礎を身に付けることを目標とする。</p> <p>【到達目標】 製品デザインに必要な基礎知識を、座学と演習を通じて理解を深めると共に製品デザインへの取り組みの視座を広げることを目標とする。</p>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学者選抜結果

附属図書館

役員会  
及び教育  
研究審議会

学内運営の概要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
製品造形論 ◎石崎 友紀 細谷 多聞	講義 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】「形態は機能に従う」と語ったのは20世紀初頭、アメリカの建築家ルイス・サリバンだが、それ以後「機能美」などという表現も出現して人間が作るあらゆる道具に多大な影響を与え、合理主義的な近代製品デザイン造形の基本的な考え方とされている。ここでは、機能の完全進化形としての生物や植物の持つ構造や形態を製品造形に応用する手法を解説する。また、情報化に伴う社会的価値観と生活意識の変化により、機能よりも感性的な評価やメッセージ性等が製品の造形に考慮されるべき要素として求められる傾向もあり、そうした事柄についても考察する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 製品造形における設計と意匠を具現する行程を理解する。</li> <li>2 製品造形における構造と形態の役割を理解する。</li> <li>3 成功例を観察し、社会的、歴史的な意義と必然性を理解する。</li> <li>4 成功例を観察し、造形性と機能美の性能を理解する。</li> </ol>
ヒューマンファクターズ ★安田 光孝	講義+演習 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】基本科目として学んだヒューマンファクターズ入門の理解のもとに、「ヒト」との関係がより調和するようデザインしていく人間工学的手法について学ぶ。また、演習等において、「ヒト」の感性を評価する官能評価手法について理解を深める。</p> <p>【到達目標】「ヒト」の身体的・生理的・認知的・心理的特性を理解し、「ヒト」を中心にすえた「モノ」をデザインする人間工学の考え方を学ぶ。また、「ヒト」の感性を評価する官能評価手法を習得する。</p>
コンテンツデザイン論 望月 澄人	講義 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 コンピュータグラフィクスを始め、アニメーションやウェブ等を対象とするコンテンツデザインの基本的な考え方を理解させる。多様化するさまざまなメディアが存在する中で、コンテンツを制作することは、知的欲求や感情的欲求を満たすコンテンツを生産し供給することである。コンテンツはどのような欲求に対して制作され、どのようにデザインされるのか、他のデザインとどこが違うのかなどについて論じる。</p> <p>【到達目標】 コンテンツデザインの歴史と分野を知る。自身の欲求の客観的位置づけができる。</p>
コンピュータグラフィクス 福田 大年	講義+演習 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 コンピュータグラフィクスの技術進化を解説し、進化を遂げるCG表現技術などを、主要なソフトウェアを用いて学ぶ。高度化する3次元コンピュータグラフィクス技術や実写との合成技術など、映画等で用いられている先端のCG表現領域についても触れる。</p> <p>【到達目標】 コンピュータグラフィクスの技術進化やツールのことを体系的に理解する。そして、コンピュータの能力や特性を利用したグラフィック制作ができる能力を身につける。また、画像情報の「編集」や「構成」に関することを演習を通して研究し、各自のデザイン活動に活かすことができる能力を身につける。</p>
ダイナミックオブジェクトデザイン ◎齋藤 利明 城間 祥之	演習 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 ロボットのようなダイナミックオブジェクトは高度情報化社会における動態人工物である。ここでは、ヒューマノイド型ロボットの関節機構と携帯電話の折り畳み機構から動体機構を学習し、からくり人形人工物の制作を通して手動機構製作を実践する。また、ヒューマノイド型ロボットによる「喜怒哀楽」動作表現、および人形の顔の表情表現を通して、ダイナミックオブジェクトによる「感性表現」を学ぶ。</p> <p>【到達目標】 モータ駆動による関節機構の動作原理を学習し、ヒューマノイド型ロボットの組み立てを通してモータによる動作制御法を理解する。また、からくり人形人工物の制作を通して手動機構の動作伝達構造を理解し、実製作できるようにする。さらに、ロボットの動作表現や人形の顔の表情表現を通して人工物による感性表現法を習得する。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
メディアデザイン論 武邑 光裕	講義 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 マスメディアからマルチメディアまで、多様なメディア形式の中で流通するコンテンツをプロデュースし、具体的なメディアの選択から流通形態にまで及ぶ新たなデザイン領域の可能性を概観する。クリエイティブな発想、構想力によるメディアの創造とその展開過程など、放送、映画、音楽、出版、インターネットなど、主要メディアを通じた「文化の産業化」過程について学ぶ。特に、グローバル化するメディア産業を見据え、国際戦略としてのコンテンツ流通とメディア・プロデュースの文脈、具体的なメディアビジネスを通しての国際競争力あるメディアデザインを概説します。各国の著作権ビジネスや、ローカリゼーション（地域化）とグローバル化（世界化）とのダイナミックな対話によるコンテンツ・プロデュース手法、デザイン戦略におけるグローバル化への対応など、近年のグローバル・メディアデザインの戦略的背景などを考察することで、世界市場で通用するコンテンツの創造とはいかなるものかを、権利発生からその販売までを通してシミュレーションします。</p> <p>【到達目標】 メディアデザインの方法論を理解し、具体的なデザイン事例を通して、学生自らの方法論を体得する。</p>
広告デザイン 吉田 和夫	講義+演習 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 広告を取り巻く環境の変化はITの技術革新と消費者のライフスタイルの多様化に集約される。IT技術の進歩によるメディアの再評価は広告そのものの概念まで変容させている。同時に消費者の行動様式の解釈も、意識と心の分析など、より本質的な観点からのアプローチが要求されている。これらを踏まえメディアの多様性を意識した次世代の広告のあり方を探る。演習では世代別ライフスタイルを基にしたコミュニケーションコンセプトの立案と企画・発想力の開発に力点を置いた広告課題の制作を行う。</p> <p>【到達目標】 広告における情報発信の流れを、発信者・メディア・受信者それぞれの関係から理解する。同時にグラフィックデザインによる情報伝達の基本を把握する。</p>
メディアビジネス フィッシャー ニーナ	演習 30時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 メディアビジネスを事業化するまでの筋道を核として、多様なメディアビジネスモデルを取り上げる。主要メディア（テレビ、映画、音楽、出版、インターネット、イベントなど）における新たなビジネスモデルを、各メディアを代表する事例研究とその分析を通して学ぶ。メディア形式と内容を理解し、テレビから携帯電話に至る一連のメディア環境から生まれるメディアビジネスについても考察する。今期は、世界のミュージックビデオ制作作品をその深部から検討する。成功しているミュージックビデオ監督の仕事の概念や発想に基づいて、独自のミュージックビデオのアイデアを、地域の音楽シーンと協力しながら発展させる。</p> <p>【到達目標】 音楽会社からプロのミュージックビデオ制作者などを招き、彼らの仕事の内実を学習する。</p>
デザイン総合実習Ⅰ (空間デザインコース) ◎那須 聖 吉田 恵介 中原 宏 羽深 久夫 矢部 和夫 斉藤 雅也 山田 良 片山 めぐみ	実習 60時間	2年次 後期	<p>【科目のねらい】 デザイン基本科目（デザイン原論、デザイン史、色彩設計論、ユニバーサルデザイン論、造形基礎実習、コンピュータ基礎実習等）や展開科目（空間デザイン論、家具・インテリアデザイン等）の修得を踏まえ、基礎的な表現方法を修得し、課題制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。身近な住環境の把握から住空間計画、街並み景観計画の基礎実習へと制作プロセスに従いながら、空間デザインの基礎的な表現方法を学ぶと共に、併せて空間をデザインすることの意義を学ぶ。</p> <p>【到達目標】 建築設計の基礎的な表現方法を修得し、戸建住宅について、課題の分析、企画、計画、設計までの一連のデザイン能力を身に付けることを到達目標とする。</p>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学  
者選  
抜結  
果附  
属  
図  
書  
館役員  
会  
及  
び  
教  
育  
研  
究  
審  
議  
会学  
内  
運  
営  
の  
概  
要資  
料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
デザイン総合実習Ⅰ (製品デザインコース) ◎杉 哲夫 石崎 友紀 酒井 正幸 張 浦華 柿山 浩一郎 三谷 篤史	実習 60時間	2年次 後期	【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。デザイン総合実習Ⅰでは、製品デザインとして必要な調査分析や実験、デザインモデル制作やレポート作成、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】 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と共に、自分の作品集に自信を持って載せることのできる作品を作ることを目標とする。
デザイン総合実習Ⅰ (コンテンツデザインコース) ◎細谷 多聞 齋藤 利明 城間 祥之 望月 澄人 大淵 一博 福田 大年	実習 60時間	2年次 後期	【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、学生に簡単な制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。徐々に制作課題のレベルを上げながらデザイン能力を身に付けさせ、併せてデザインにおいて制作することの意義を学ぶ。 【到達目標】 コンテンツデザインを行う上での基礎的な能力を、コンピュータを活用したイメージ制作、および基礎的なプログラミング技術の双方から獲得する。
デザイン総合実習Ⅰ (メディアデザインコース) ◎武邑 光裕 上 遠野 敏 吉田 和夫 エル サニ マロアン フィッシャー ニーナ	実習 60時間	2年次 後期	【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、学生に簡単な制作課題を与え、作品制作を通してよりデザインに関する知識・技術を深める。徐々に制作課題のレベルを上げながらデザイン能力を身に付けさせ、併せてデザインにおいて制作することの意義を学ぶ。多様なメディアを対象とするデザイン・プロジェクトを理解し、地域の経済活動や文化の創造に寄与するメディア・デザインの方法論を、多様な実習過程を通して学ぶ。 【到達目標】 地域貢献の具体例として、実習の成果を積極的に地域に伝える。
景観デザイン論 ◎吉田 恵介 ★井上 剛宏 ★酒井 忠康 ★庄司 達 ★中野 美代子 ★三宅 理一 ★宮前 保子	講義 30時間	3年次 前期	【科目のねらい】 景観デザインについて都市・自然景観領域の事例理解と分析手法を学ぶ。まちづくり、パブリックアート、都市環境保全、庭園芸術にみる景の造作などの最新事例から、これまでの景観概念について論考し、景観を踏まえた新しい空間デザインの可能性をさぐる。 【到達目標】 都市空間における「景・気」の諸相を学び、人のための景観デザインの重要性と本質性を考える論考を行い、受講者のデザイン能力向上に資する。
都市計画論 中原 宏	講義 30時間	3年次 前期	【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、都市空間のデザイン技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理解を深めるとともに、新たな都市計画手法についても論及する。 【到達目標】 都市、都市計画・まちづくりに係る知識と理念、および、まちづくりプロジェクトに応用できる技法の習得。
建築計画論 那須 聖	講義 30時間	3年次 前期	【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、人体寸法と使用目的に基づく単位空間、住宅や事務所といった特定の課題に対する計画の進め方、計画手法としてのモデル的思考方、空間の知覚、などについて講義する。 【到達目標】 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、具体的計画手法などを通して理解し、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をつけることを目標とする。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
環境計画論 ◎齊藤 雅也 吉田 恵介 矢部 和夫	講義 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】地球環境時代の今日、建築や都市の環境計画を行うためには、対象地やその周辺環境に本来備わる環境要素（太陽光、風、雨、雪、植生など）をヒトの安全性、健康性、快適性が得られるようにコントロールするとともに、地域にある自然環境の保全に配慮しなければならない。本講義では、建築環境、周辺環境、広域環境の3つの入れ子から成る系を「環境システム」として捉え、環境計画の基礎理論について学ぶ。</p> <p>【到達目標】環境システムの基礎理論を習得し、環境に配慮したデザイン全般に展開できる基礎を習得する。</p>
製品計画論 柿山 浩一郎	講義 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】デザイナーは企業とユーザーの間に位置し、両者にとっての最適な価値ある解決策を導き出すことが求められている。ここでは、社会動向等を踏まえたデザインの方向性や、デザインアイデンティティ構築など、企業のデザイン戦略の事例を通じ、①ユーザー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、②企業経営の視点からの製品企画、商品化計画のあり方を理解し、製品コンセプトの立案に必要な要素項目と計画方法を身に付けることを目標とする。</p> <p>【到達目標】本講義では、製品計画においてその効果が期待できる「コンジョイント分析」を活用する能力を身に付ける。また、アジア近隣諸国の追い上げの激しい現代において、日本が発信すべき新しい価値軸「感性価値」を、製品の計画にどのように反映していくかを講義の中で模索し、新しいセオリーの構築を行うことも目標とする。</p>
感性情報学 張 浦華	講義 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】人の感性を工学的に応用するための情報処理技術について解説する。工業製品などの操作において人間の心理的あるいは身体的反応をどのようにデータ化するのかを学び、感性評価手法として、心理的評価、生理的評価及び身体的評価のデータのデザインへの応用を学ぶ。生体情報を応用したインタラクションとデザインへの可能性を考えさせる。</p> <p>【到達目標】感性データの収集、数量化する方法とデータ解析方法を学ぶ。感性インタラクションを実現するためのセンサーの仕組みを学び、センサーを応用したデザインの可能性を探り、新しいインタフェースを考える力をつける。</p>
インタラクションデザイン ◎酒井 正幸 柿山 浩一郎	講義+演習 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】高機能化・多機能化により複雑化する電子機器やウェブサイトなどのインタフェースを「人間中心設計」の視点からいかに使いやすいものにしていくか、そのプロセスと方法論について解説する。インタラクションデザインの持つ「物理的側面」、「認知的側面」、「感性的側面」の3側面を理解した上で被験者とプロトタイプを用いたユーザビリティ評価演習（プロトコル解析・主観評価）を通じ、人間中心設計の理念を体験的に理解する。</p> <p>【到達目標】インタフェースの人間中心設計に必要な評価視点と方法論を習得する。</p>
プロトタイプシミュレーションI 三谷 篤史	演習 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】プロダクトの多くは単純な外形だけの構成ではなく、その内部や連続する外部に別の可動機構や蓋など複数の部品の組み合わせで成り立っている。主たる外形をデザインする場合でも、各部同士の干渉や相互作用をも考慮した造形処理が行われる。ここでは、可動機構を装備した機器をテーマにデザインを行い、手加工に加えて、ラピッドプロトタイピングにより効率的で正確なハードモックアップを制作し、デザインとファンクションを同時に検証して、プロトタイプシミュレーションの基本的な考え方を学ぶ。</p> <p>【到達目標】プロトタイプシミュレーションの手法を学び、プロダクトデザインにおけるプロトタイプシミュレーションの重要性を理解する。</p>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学  
者選  
抜結  
果附属  
図書  
館役員  
会  
及  
び  
教  
育  
研  
究  
審  
議  
会学  
内  
運  
営  
の  
概  
要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
コンテンツ制作システム論 福田 大年	講義 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】 コンテンツ制作における作業工程管理やミドルウェアの利用を学ぶ。特に映像制作上のワークフローで、シナリオの生産からロケハン、制作管理にかかわる主要なソフトウェアが、いかに制作の効率的な工程に大きな貢献をしているかなどを具体的にコンテンツ制作を想定して概説する。さらに映像のみならず、ゲームや音楽など、現代のコンテンツ制作に利用可能な制作支援ソフトウェアなどを取り上げ、コンテンツ支援システムの利活用について学ぶ。</p> <p>【到達目標】 コンテンツ制作の作業工程を、デザイン／映像業界や地域の取り組み事例などから把握し、なおかつ授業内での作業工程シミュレーションにて体験することで、関係分野との連携の重要性やコンピュータ技術の活用によるコミュニケーションの円滑化への取り組みを理解する。</p>
物語デザイン論 望月 澄人	講義 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】 コンテンツ制作においては、ストーリー要素をいかにデザインするかによって、さまざまなナラティブ（語り方）が生まれる。アニメーション、映像、絵本のようなリニアな表現、あるいはインタラクティブゲームのようなノンリニア作品におけるデザインコンセプトとそのソースを分析するとともに、新たなデザイン表現の可能性を探り、自己のアイデンティティによるナラティブを創造する方法を学ぶ。</p> <p>【到達目標】 物語作品のデザイン意図を理解する。原作をビジュアル化する為のデザイン提案が出来るようになる。</p>
アニメーション I 望月 澄人	講義+演習 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】 アニメーションは、すべてが造形物から成り立っており、実写では不可能な省略、単純化、デフォルメ、擬人化などによる象徴的な表現、感情表現が可能である。この性質は、ストーリー、キャラクター、背景、モーション、サウンドなどすべての要素において適用される。これらを一つのコンセプトにまとめ、ディレクションを行い、絵コンテによって計画を立て、伝える力を養う。</p> <p>【到達目標】 ストーリーアニメーションの計画、デザイン設定、制作が行えるようになる。</p>
マルチメディアコンテンツデザイン 細谷 多聞	演習 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】 マルチメディアを構成するさまざまなメディアや情報は多岐にわたっており、コンテンツ制作にはそれらのディテールの技術ばかりではなく、メディア間を横断した全体の流れを利用者に分かりやすく伝えることが重要である。マルチメディアにおける情報表現要素である「文字」、「映像」、「音声」の個々の役割を学習するとともに、これらの要素が複合的にかかわりあって総合的効果を生み出しているマルチメディアの特性を活用したデザイン技法を習得する。</p> <p>【到達目標】 マルチメディアのさまざまな要素に対する理解を深めるとともに、それぞれの特性や表現上のルールを踏まえたマルチメディアデザイン表現が行えるようになることを目標とする。</p>
メディア文化史 武田 亘明	講義 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】 メディアの歴史について、身振りと言葉から現代のインターネット基盤に至るまでを、19世紀から20世紀の中に現れた多様なメディアの文化史を通して概観する。情報メディア技術の歴史的景観から60年代のTV文化、90年代のインターネット文化の登場など、メディアと人間が織り成してきた文化の諸相を時代区分に即して、事例を紹介しながら理解させる。</p> <p>【到達目標】 各時代における宗教、為政者、企業、市民の立場から、各種メディアの活用と社会に与えた影響について理解し、現代社会とこれからの社会での新しいメディアをどのように活用していくか、その方法と課題について理解することを目的とする。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
知的財産権論 ◎★林 幹浩 ★安河内 正文	講義 30時間	3年次 前期	<p>【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ことを主眼とし、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 その分野の経済人をゲストにお迎えし、実際のデザインビジネスやコンテンツビジネスがどう動いているのかをお話しいただくとともに、</li> <li>2 受講生はゲストのお話を聞くだけでなく、ゲストに対して自らをアピールする機会を持ち、ゲストと相互にコミュニケーションする「インタラクティブ・セッション」を行う。</li> </ol> <p>【到達目標】 知財権の基礎を学ぶとともに、実際のビジネスに活かせるデザイン・コンテンツ・ソフトといった知財のあり方を理解し、またそれを実現するためのコミュニケーション能力を高める。</p>
ブランド構築 武 邑 光裕	講義+演習 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】 信頼と約束の記号であるブランドは、企業や地域社会のアイデンティティを焦点化する「資産」として、最も注目されている経営戦略の一つと言える。ここでは、企業や地域におけるブランド構築の実例を分析し、デザインを活用したブランドの構築方法、展開手法などを学ぶ。</p> <p>【到達目標】 ブランド構築演習を通して、企業や地域のブランド構築の実際を学ぶ。あわせてブランド価値評価や評価指数を学ぶことで、ブランド形成に必要な構成要因についての知識を深める。ロゴのデザインがブランド構築のすべてでないように、記号化されたブランド総体を理解することは、ブランド・デザイン全体の作業領域を知ることになる。</p>
出版メディアデザイン 吉 田 和 夫	演習 30時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】 デジタルメディアの多様化におけるDTP（Desktop Publishing）の実際と今後の可能性を探る。印刷メディアの特性を意識したグラフィックデザインによるビジュアルコンセプトの立案及びタイポグラフィを中心とした情報の編集手法を、雑誌の企画編集、広告制作などの演習課題を通して学習する。同時に商業印刷ベースでのデータ制作及び受け渡し方法などの基本技術を習得するほか、デジタル化に伴う多様なメディアへの活用方法についても論及する。</p> <p>【到達目標】 編集出版デザインにおける企画立案とデータ制作の手法をデザイナーの立場から理解する。DTP編集デザイン用アプリケーションの操作方法を習得する。</p>
学外実習A (インターンシップ) ◎中原 宏 城間 祥之 杉 哲夫 吉田 和夫	実習 60時間	3年次 集中	<p>【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させるとともに、「仕事」とは何かを学生自身に考えさせる。事前学習において、社会人としての自覚やマナーを十分指導するとともに、学生には実習先となる企業等を調査・研究させ、その上で、企業等において大学で学んだ知識・技術を実践させ、事後にはレポートとしてまとめさせる。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 インターンシップ制度に関する知識の習得。</li> <li>2 社会人マナーの修得。</li> <li>3 社会観および職業観の高揚。</li> </ol>
学外実習B (フィールドスタディ) ◎齋藤 利明 酒井 正幸 斉藤 雅也	演習 60時間	3年次 集中	<p>【科目のねらい】 道内外のデザイン先進企業、デザイン先進地域、歴史的建築物、現代建築の先進事例やデザイン関連展示施設等の調査を通じて社会・産業へデザインを適用する上での知識・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、調査の目的や、調査対象の特徴について予め十分な検討・調査を行い、事後にはレポートとしてまとめる。</p> <p>【到達目標】 フィールド（社会・産業）の観察から、デザイン視点からの課題抽出能力、および先進事例観察を通じて実践的なデザイン要素、開発手法などを習得する。</p>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学  
者選  
抜結  
果附  
属  
図  
書  
館役  
員  
会  
及  
び  
教  
育  
研  
究  
審  
議  
会  
経  
営  
審  
議  
会学  
内  
運  
営  
の  
概  
要資  
料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
デザイン総合実習Ⅱ (空間デザインコース) ◎羽 深 久夫 吉田 恵介 中原 宏 矢部 和夫 斉藤 雅也 那須 聖 山田 良 片山 めぐみ	実習 60時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】2年次のデザイン基本科目、展開科目及び発展科目である総合実習Ⅰと空間コース関連展開科目、発展科目を踏まえて、住空間設計、住環境設計、景観設計の観点から、建築・環境に関わる専門的な課題を具体的なまちづくり事例の中に発見し、空間デザインの実践的なプロセスを学ぶ。</p> <p>【到達目標】札幌市における様々な地域環境の違いに配慮しながら、環境や景観を含んだ建築空間を建築計画や地域計画を通して計画・設計する。</p>
デザイン総合実習Ⅱ (製品デザインコース) ◎張 浦 華 石崎 友紀 酒井 正幸 杉 哲夫 柿山 浩一郎 三谷 篤史	実習 60時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】異なるデザイン分野の研究論文を紹介し、問題発見から仮説の構築、検証、そして解決策としての結論に至るまでの流れについて学び、具体的な研究計画書作成を通して論文構築力を身に付ける。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 様々な研究分野のなかで、どのような分野の研究を行うかを自ら発見する力を身に付ける。</li> <li>2 デザインに関する研究テーマを立案し、その研究計画書を作成する力を身に付ける。</li> <li>3 学術論文の読解力を身に付けることにより、自分の意見や考えを第三者に的確に伝える方法を学ぶ。</li> <li>4 研究論文執筆のための基礎的な技術や知識について学ぶ。</li> </ol>
デザイン総合実習Ⅱ (コンテンツデザインコース) ◎城間 祥之 齋藤 利明	実習 60時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】デザイン総合実習Ⅰを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための企画・制作課題を与え、具体的な作品制作を通して実践的なデザイン能力を身に付ける。</p> <p>【到達目標】様々なジャンルにおけるデザインの現場に即したデザイン発想実習を通して、コンテンツデザインにおいて最も重要なデザイン発想・デザイン展開の仕方を習得する。また、新規コンテンツ企画・立案課題を通してデザイン企画の方法を習得し、「札幌の新規観光コンテンツ」課題へ適用する実践力を養う。</p>
デザイン総合実習Ⅱ (メディアデザインコース) ◎武 邑 光裕 上 遠野 敏 吉田 和夫 エル サニ マロアン フィッシャー ニーナ	実習 60時間	3年次 前期	<p>【科目のねらい】デザイン総合実習Ⅰを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための制作課題を与え、具体的な作品制作を通して実践的なデザイン能力を身に付ける。共通のねらい：自己のポートフォリオを作る。内容：第1課題ルポルタージュを素材としたビジュアルブックの編集デザインを通して、情報の編集と整理及び視覚化の手法を学ぶ。さらにその成果をウェブデザインや戦略的プレゼンテーションへと昇華させる。</p> <p>【到達目標】札幌市や地域の企業などと共同で、随時実習の成果目標となる広報宣伝計画などを実現させる。</p>
空間デザイン法規 ★小林 宏	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】空間デザインに関連する法令は、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わかりやすく解説することで、各法令の必要性和趣旨を十分理解させる。</p> <p>【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。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
構造力学 ★石丸 修二	講義+演習 60時間	3年次 後期	<p>【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。ここでは、建築物や各種構造物が、力学的にどのような構造になっているか、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、不静定構造に関する基礎理論を体系的に解説するほか、演習を交えることで理解を深める。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 単純はり、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。</li> <li>2 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。</li> </ol>
建築構法 羽深 久夫	講義+演習 30時間	3年次 後期	<p>【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。木構造の小屋組、軸組、床組と各部詳細の基本を概説しながら、原寸図作成の演習を行い、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、小屋組、軸組、床組と各部詳細の基本を概説する。</p> <p>【到達目標】日本建築の特徴である木構造の基本を歴史的展開過程をたどりながら理解し、構造体として成立する要件を修得する。木構造を踏まえて、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、組積造の基本を理解する。</p>
構造・材料実験 羽深 久夫	実習 60時間	3年次 後期	<p>【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。外部空間と内部空間を構成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、強度試験を行う。</p> <p>【到達目標】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し、建築材料の基本的素材である木材、コンクリート、鉄鋼および仕上材料について、物理的特性と化学的特性を試験用供試体の制作、強度試験を通して理解する。</p>
製品デザイン史 杉 哲夫	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】デザインの世紀とも呼ばれる20世紀に創られたプロダクトデザイン製品の変遷史を基本軸に、各年代の美学を形成した世相と、現実社会の問題をデザインがいかにして解決してきたのかを概観する。授業では産業革命による工業製品の氾濫から、アーツ&amp;クラフト、バウハウス運動などを経て、モダンデザイン理念の確立から現代デザインへの展開を平易に述べるとともに、歴史的に意義のある名品を取り上げながら製品デザインに関する視野を広げる。</p> <p>【到達目標】製品デザインの歴史を作ってきたモノ・人・世相に対し、座学とレポート作成を通じて理解を深めると共に、製品デザインに対する視座を広げることを目標とする。</p>
メカトロニクス 三谷 篤史	講義+演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】現在多くの機器には、自動制御のための電子回路が搭載されている。ここでは、製品デザインに必要なメカトロニクスの基礎についてわかりやすく解説するほか、具体的な機器を事例としてあげ、その中でマイクロプロセッサやセンサ、アクチュエータなどがどのような役割を果たしているのかを概説する。また、簡単な電子回路を搭載した課題を制作することで、制御や駆動のシステムを理解させる。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 メカトロニクス製品の構造や駆動のメカニズムを理解し、新たなメカトロ製品を開発するための基礎技術や知識を学ぶ。</li> <li>2 メカトロニクスにおける代表的なアクチュエータである、電磁モータの駆動方法を理解する。</li> <li>3 メカトロ機器の頭脳となる計算機やマイクロプロセッサの役割を理解する。</li> </ol>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学者選抜結果

附属図書館

役員会  
及び教育  
研究審議会

学内運営の概要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
感性インタラクションデザイン ◎張 浦華 細谷 多聞	演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 インタフェースのデザインにおいて、最近になって感性インタラクションデザインが注目されている。機器を操作するに当たり、個々の人間の習慣や使用頻度、無意識的な生体反応パターン、身振り運動等の人間の感性的反応を活用して論理的操作によらない操作インタフェースを紹介しつつ、新しいインタフェースのあり方を考えさせながら、体験的にデザイン制作の演習を行う。</p> <p>【到達目標】 機器との関係における感性の働きを理解するとともに、これを活用したインタラクションの仕組みを実現する技能的な表現力を獲得する。</p>
プロトタイプシミュレーションII ◎酒井 正幸 細谷 多聞	演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 フォーカスグループやユーザビリティテストにおいて必要なプロトタイプシミュレーションの具備すべき機能、制作方法およびそれをういた評価方法について学習する。プロトタイプは開発の段階、評価方法によって要求機能、制作方法が異なる。開発の上流段階においては操作の大まかな流れ（状態遷移）を模擬した簡易プロトタイプが用いられ、製品化直前の下流段階においては、「感性的側面」も含め、具体的な表現や動きを伴う詳細なプロトタイプシミュレーションや、原寸プロトタイプが必要となる。ここではこれらのプロトタイプシミュレーションの制作を通じて、各プロトタイプの機能と役割を理解させる。</p> <p>【到達目標】 主にデザイン開発の上流工程でデザイナー自身が制作するプロトタイプシミュレーションの制作手法とそれをういた評価手法を習得する。</p>
デジタル映像史 武邑 光裕	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 デジタル映像の歴史を展望する。デジタル技術によって生産された歴史的な映像作品からCG作品を紹介し、撮像過程を持たないCG映像から現実の映像表現領域を更新し続けるデジタル映像特殊効果など、シミュレーションからエンターテイメント映像領域の展望について学ぶ。</p> <p>【到達目標】 デジタル時代の映像コンテンツやメディアの機能を理解する。優れた映像作品を鑑賞し、作品の分析・批評を通じて、映像作品と文化に対する理解を深めることを目標とする。映像の革新を担う作家、プロデューサーとしての感受性を磨く。</p>
バーチャルリアリティ ◎細谷 多聞 柿山 浩一郎	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 VR（バーチャルリアリティ）とは、「仮想現実」という訳語では理解されにくい概念である。「事実上の現実」として編成されるVRの概念を学び、具体的にVRの表現技術や、コンテンツ制作に必要なVRのモデル化などを、多彩なコンテンツ事例を通して学ぶ。実際にVRの知覚体験を通じて、演出上のデザインシナリオの考察とポイントの把握、解像度、ポリゴン数、素材となる図形の生成、画像処理など表現技術上の留意点を踏まえ、VR表現の基礎技術を具体的なコンテンツ事例を通して習得する。</p> <p>【到達目標】 情報化された事象と、現実空間からのインタラクティブな働きかけの双方を関連づける表現手法を獲得するとともに、それを実現する原理を技術的に理解し、以降の制作活動に活用できるようになることを目指す。</p>
アニメーションII 福田 大年	講義+演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 アニメーションとは、無機的な物体に生命感や躍動を与えるという概念である。いかに人間の性格や感情の表現が、今日の電子ゲームやアニメーション作品に重要な意味を与えているかを解説し、実際の身体表現やモーションキャプチャーを利用してアニメーションの動きを生成する表現技術を学ぶ。</p> <p>【到達目標】 アニメーションの原理、技術進化を体系的に理解する。そして、自然の現象や法則、身体表現などから得た情報をアニメーション制作に活かす課題を通して、動的コンテンツ制作への応用能力を高める。</p>
デジタル映像コンテンツデザイン 福田 大年	演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 デジタル映像とは、CGと実写との合成要素を含んだ広範囲でマルチユースが可能な映像情報であり、地上波デジタル放送の普及により、今後ますますニーズが高まることが予想されている。ここでは、デジタル映像表現技術を学び、実際のHDTV映像作品からCG作品までを制作するために必要なワークフローやデジタル映像編集システムなどを習得する。</p> <p>【到達目標】 デジタル映像制作の基礎的技術とデジタル映像の汎用性の高さを理解し、その可能性を各自のデザイン活動に活かすことができる能力を身につける。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
メディア芸術論 フィッシャー ニーナ	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 メディア芸術と総称される1980年代以降の新たな芸術表現分野を中心に、先端科学技術と芸術表現とのかかわりについて概観する。メディア芸術作品の具体的な事例を通して、作品解析とともに探る。特に本年は、地域の文化的、構造的発展のための国際コンテンポラリーアートビエンナーレの必要性について検証する。将来、札幌がビエンナーレを創始していくべきか、ビエンナーレの開催が札幌でどのように展開しうるか、また、他の都市とどのような差別化をはかれるのかを見極めるための戦略立案を行う。その他のビエンナーレや世界中で毎年行われるアートイベントについて研究し、特に、2007年イスタンブールビエンナーレ、カッセルのドクメンタ12、今年の横浜トリエンナーレ、ベルリンビエンナーレなどを題材とする。</p> <p>【到達目標】 札幌はどのようなビエンナーレを求めるのか？ その一番いい時期は？ ビエンナーレ開催を希望する札幌が提供すべき基本条件とは何か？ 最初の一步は何か？ 授業では、札幌のコンテンポラリー・アートに関する戦略と実践的なアプローチの仕方について考えていくが、その際、都市の創造的発展を社会にも目に見える形にすることを目的としながら、公共のスペースにアートという面から参画する、学生によるエキシビションの計画とその実現方法についても取り組む。さらに、アーティストの活動スペースの創始について、とりあえずは第一段階として若いアーティストが自身の芸術的取り組みや発想を表現できるスペースとなる、芸術という組織体 (organism) における育成の場 (cell) の創出について議論する。</p>
アートマネジメント論 上 遠野 敏	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 芸術を通して、その価値や有用性を社会の中で、広く展開するためのアートマネジメントの基礎を学ぶ。コンテンポラリーアートの表現の変容や歴史的系譜を理解し、現代を照射する展覧会の企画やキュレーション、関連事業、実施、運営、記録、図録の資料化など、将来の芸術産業創出を見据えた実践方法や考え方を講義する。美術館やギャラリーの活用のほかにも、パブリックアートやアートプロジェクトなどまちづくりの観点から、市民との協働や地域文化振興など、地域創造による脱アートスペースの可能性についても考える。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 芸術の意味や価値を考察して、社会的な展開を図り公開をする目的を理解する。</li> <li>2 地域貢献に参画する基礎力を養うことができる。</li> <li>3 芸術産業創出による地域振興の課題に取り組む姿勢を育成する。</li> </ol>
デジタルアーカイブ ★高橋 昭憲	講義+演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 全世界のウェブ情報を記録するインターネット・アーカイブや映像、音楽、ソフトウェアなどを保存するための技術やその意味などを明らかにし、メディアデザインの創造的苗床となるデジタルアーカイブの可能性について考える。また、こうした分野の人材育成を考慮して、放送・映像、音楽などのパーソナル・アーカイブの制作方法を学ぶ。</p> <p>【到達目標】 デジタルアーカイブの実例を通して制作プロセスとその目的・意義を理解する。</p>
インターネットメディアデザイン ★大口 岳人	演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】 インターネットをメディアとして概観し、ウェブなどのメディア形式とコンテンツの構造を理解させ、新たなインターネットを用いた多様なメディアデザインについて考える。インターネットという世界規模の情報基盤の中で、いかなるメディア形式を持つサービスやシステムが開発可能かを、具体的な課題を通して考察する。</p> <p>【到達目標】 インターネットメディアデザインとは何かを学び、演習を通して視覚化する思考・力を養い、グループでのコミュニケーション能力の向上を目指す。</p>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学  
者選  
抜結  
果附  
属  
図  
書  
館役員  
会  
及  
び  
教  
育  
研  
究  
審  
議  
会学  
内  
運  
営  
の  
概  
要

資料

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
寒冷地デザイン論 ◎齊藤 雅也 山田 良 ★吉田 修	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】寒冷地特有のデザインについて、空間的なアプローチと製品のなアプローチの両面から理解を深めるほか、北海道（札幌）特有のデザインの可能性についても考察する。具体的には、北欧をはじめ諸外国の寒冷地における空間デザイン、製品デザイン事例に基づき、その背景から成立までのプロセスと地域による特徴を学ぶ。また寒冷地にて空間性能を決定づける熱環境など、建築環境デザインの可能性を考察する。札幌でのデザインの方向性を考察する演習課題も併せて行う。</p> <p>【到達目標】寒冷地デザインにおける特質・制約やさまざまな事例を理解した上で、寒冷地でのポテンシャルをひき出す自らのデザイン提案を行う基礎を養う。</p>
観光とデザイン ◎中原 宏 ★井原 縁 ★小野 有五 ★高崎 邦子 ★俵 浩三	演習 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】多面的なテーマである「観光」を「デザイン」の視点からとらえ、「観光」と「デザイン」の関係について考察することを目的とする。具体的には、自然・歴史・文化・生活・景観など、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、これらを活用した地域活性化を行う方法についても学ぶ。</p> <p>【到達目標】アーバンツーリズム、エコツーリズム、グリーンツーリズムなどに係る基礎知識の習得および、資料やフィールドサーベイによる、まちや地域の資源の発見能力や、地域活性化へ向けた地域の魅力のプレゼンテーション技能の習得。</p>
地場産業振興論 ★小早川 護	講義 30時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】地域の産業振興は、その地域特有の歴史や環境等を踏まえるとともに、マクロ的な産業動向や経済状況を見据えた中長期的視点からのアプローチが必要になる。また、地域のNPO等の団体と緊密な連携を図って、総体として地域の産業活性化を図ることが重要である。これまで国や地方自治体で推進されてきた地場産業振興やデザイン振興等の各種事例を紹介し、地域における産業振興のあり方について学ぶ。</p> <p>【到達目標】地場（地域）産業の振興の基本的なフレームを企業経営者、地域経営者の両方の視点から理解する。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
学部連携演習 ◎齋藤 利明 武邑 光裕 石崎 友紀 上遠野 敏 城間 祥之 杉 哲夫 中原 宏 羽深 久夫 望月 澄人 矢部 和夫 吉田 和夫 エルサニ マロアン 武田 亘明 張 浦華 フィッシャー ニーナ 細谷 多聞 斉藤 雅也 那須 聖 山田 良 ◎河野 總子 坂倉 恵美子 松浦 和代 宮崎 みち子 大野 夏代 守村 洋 菊地 ひろみ 佐藤 公美子 菅原 美樹 新納 美美 藤井 瑞恵 保田 玲子	演習 60時間	3年次 後期～ 4年次 前期	<p>【科目のねらい】看護学部およびデザイン学部学生を対象に、基本的な専門教育の理解の上に、両学部相互の専門性に触れさせ、学生自身の専門性を広げるとともに、異分野の人材と連携する能力を養うことを目的に両学部合同による演習を行う。両学部の学生を少人数グループに編成し、看護、デザイン相互にかかわりのあるテーマや課題について、相互の学生が共同・協力して課題解決に取り組む。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 看護およびデザインの自己の専門性について理解を深める。</li> <li>2 相互の専門性を尊重し合い、協同して課題に取り組む姿勢を身につける。</li> <li>3 課題の発見・解決プロセス（課題解決プロセス）を習得する。</li> <li>4 異分野の専門性に触れることを通して、自身の専門性を拡充することができる。</li> </ol>
デザイン総合実習Ⅲ (空間デザインコース) ◎中原 宏 吉田 恵介 羽深 久夫 矢部 和夫 斉藤 雅也 那須 聖 山田 良 片山 めぐみ	実習 60時間	3年次 後期	<p>【科目のねらい】デザイン基本科目、展開科目及び発展科目である総合実習Ⅰ、Ⅱと空間コース関連展開科目、発展科目を踏まえて、住空間設計、住環境設計、景観設計の観点における空間デザインの調査・分析と計画・設計を学ぶ。とくに、中心市街地と郊外に関する2課題について、各教員のゼミ形式による実習をとおし、実践的なデザイン能力を身につけるとともに、卒業研究に向けた準備を行う。</p> <p>【到達目標】空間デザインを巡る様々な課題に関するデザイン応用能力を養う。</p>

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学者選抜結果

附属図書館

役員会、経営審議会  
及び教育研究審議会

学内運営の概要

資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	年次	科目のねらい・到達目標
デザイン総合実習Ⅲ (製品デザインコース) ◎酒井 正幸 石崎 友紀 杉 哲夫 張 浦華 柿山 浩一郎 三谷 篤史	実習 60時間	3年次 後期	【科目のねらい】 デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための制作課題を与え、具体的な作品制作を通してより実践的なデザイン能力を身に付けさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。 【到達目標】 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。
デザイン総合実習Ⅲ (コンテンツデザインコース) ◎齋藤 利明 城間 祥之 望月 澄人 細谷 多聞 大淵 一博 福田 大年	実習 60時間	3年次 後期	【科目のねらい】 デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための制作課題を与え、具体的な作品制作を通してより実践的なデザイン能力を身に付けさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。 【到達目標】 コンテンツデザインにおける課題発見からデザインコンセプト立案、アイデアの創出・立案、フィニッシュワークおよびデザイン検証に至るプロセスを総合的に習得する。
デザイン総合実習Ⅲ (メディアデザインコース) ◎フィッシャー ニーナ 武邑 光裕 上遠野 敏 吉田 和夫 エル サニ マロアン	実習 60時間	3年次 後期	【科目のねらい】 デザイン総合実習Ⅰ、Ⅱを始め、専門教育科目の履修を踏まえ、学生の知識・技術を発展させるための制作課題を与え、具体的な作品制作を通してより実践的なデザイン能力を身に付けさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。 【到達目標】 ・制作課題を立案・制作し、卒業制作に至る各自のテーマの選択を指導する。(フィッシャー ニーナ、エル サニ マロアン) ・自らの制作課題を立案し、卒業研究へ至る研究方法論を学ぶ。主に大学における研究論文制作など、個別の研究テーマの選択に向けて指導する。(武邑光裕) ・自己のアイデンティティを社会との関係の中から考察するアートを習得する。(上遠野敏) ・視覚伝達デザインにおける情報の収集・整理、視覚化の手法をタイプフェイスデザイン、IV計画、フローチャートデザイン、広告企画などを通して学習する。また、ブランディングの視点からはショップの企画開発をテーマとして取り上げ、市場リサーチ～業種設定～店舗デザイン～パブリシティ計画という一連のプロセスを通して社会の中で機能するデザインを確認する。(吉田和夫)
生涯学習概論 ★木村 純	講義 15時間	2年次 後期	【科目のねらい】 今日、生涯学習の重要性が増し、人々が様々な機会と方法で継続的に学習することが求められるようになった。人々の生涯学習は、従来の「生活拡充共生型」の社会教育にとどまらず、職業やまちづくりなどに必要な専門的能力の獲得を目指す「リカレント教育」(あるいは継続教育)を含むものとして展開しているが、後者も含む生涯学習活動を支援・促進する理論・方法等の理解を図る。 【到達目標】 1 生涯学習の理念がどのような歴史的な背景のなかで確立したものかを知る。 2 今日の地域住民の生涯学習はどのような内容が求められているのかを知る。 3 生涯学習の進め方とその評価の方法を知る。 4 以上の知識を自らが生涯学習者として成長していくための基礎としてどのように活かすことができるかを考える。
博物館概論 ◎矢部 和夫 ★奥岡 茂雄 ★高橋 信裕 ★山田 悟郎	講義 30時間	2年次 後期	【科目のねらい】 博物館の歴史を通して博物館の概念を理解し、併せて博物館法を通して博物館への基本的認識を深める。また、文化財の収集や保存、展示等の基礎的知識を習得する。 【到達目標】 博物館施設への関心を喚起し、学芸員の役割を理解することを目標とする。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	年次	科目のねらい・到達目標
視聴覚教育メディア論 ◎武田 亘明 ★江川 克之	講義 15時間	2年次 後期	【科目のねらい】生涯学習時代における視聴覚教育の意義について確認するとともに、世界の博物館・美術館における先進的な視聴覚メディアのデザイン計画についても概観し、視聴覚メディアの効果的利活用の現状と効果について検討する。特に、博物館・図書館・公民館における視聴覚メディアの利用から、マルチメディアやクロスプラットフォーム・メディア、デジタル情報を処理するメディアの利活用法など、知的財産権や著作権処理を含むメディアリテラシーの観点からも概説する。 【到達目標】市民に効果的に社会教育を推進するための、広報誌等の編集・出版、webでの情報公開と情報共有、プレゼンテーションソフトを活用した講演などの方法について理解し、具体的に視聴覚メディアを活用できるようになることを目的とする。
博物館経営論 ◎矢部 和夫 ★金子 啓明 ★佐藤 幸宏	講義 15時間	3年次 前期	【科目のねらい】博物館の運営について全体的な視点から理解を図る。併せて、博物館における文化財や資料の収集、管理、調査研究、活用、教育普及、および人員の構成と活動、施設等の実態について教示する。 【到達目標】博物館の設置条件、機構や組織を理解し、経営の目的・理念と方法を考える。
博物館資料論 ◎★古沢 仁 ★亀谷 隆 ★佐藤 幸宏	講義 30時間	3年次 前期	【科目のねらい】博物館資料の収集、整理保管、展示等に関する理論や方法に関する知識・技術の習得を図る。 【到達目標】博物館資料の取り扱いについて理解し、博物館資料を用いて調査研究を進めることができる。展示の企画・構成を作成し、自ら評価することができる。
博物館情報論 武邑 光裕	講義 15時間	3年次 前期	【科目のねらい】博物館における情報の意義と活用方法について理解を図る。近年の博物館・美術館における情報コミュニケーション活動の役割は、実体的展示内容の補足的な情報提供といった枠組みから、情報の「文脈」(コンテクスト)自体が、展示環境全体を決定づけるというように、情報の生産と流通に大きく左右されている。ここでは、博物館・美術館における「情報」の概念を整理し、情報の展示や、次世代のミュージアムにおける情報提供や活用の方向性や方法論を具体的な事例をもとに概説する。博物館・美術館に収蔵される実体物のみならず、デジタル情報に変換された多様な情報デジタル・アーカイブの構築と運用、各種情報機器の利用法、特にインターネットの多様な活用などについても詳細に学んでいく。 【到達目標】博物館の情報学、ミュージアムの情報学として成立する課題の整理を行う。情報展示、情報流通、文脈展示などの事例をもとに、ミュージアムが今や情報の生産活動主体であることを学ぶ。
博物館実習 ◎矢部 和夫 ★石井 淳 ★佐藤 幸宏 ★吉崎 元章	実習 90時間	3年次 集中	【科目のねらい】博物館関係科目を踏まえて博物館資料の文化財としての意義や構造を知り、博物館の活動に実際に触れるとともに、資料収集・保管・展示、調査研究、教育普及等の活動についての知識・技能を習熟させる。 【到達目標】講義と実習を通じて、学芸員業務と博物館の現状に関するより深い理解へ導くことを図る。

◎印：科目責任者（オムニバス形式等の場合）

★印：非常勤講師

概要

教育活動

研究活動

社会活動

入学  
者選抜  
結果

附属  
図書館

役員会  
及び教育  
研究審議  
会

学内  
運営の  
概要

資料