

3 デザイン学部

1) 平成21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	デザイン史	情報リテラシー II	体のしくみ	人間関係を考える
2	10:40 ∩ 12:10	情報リテラシー I	色彩設計論	情報リテラシー II	日本語表現法 英語 I A 英語 I B 英語 I C	哲学と倫理
3	13:10 ∩ 14:40	デザイン原論	造形基礎実習 I	英語 I A 英語 I B 英語 I C	日本語表現法 英語 I A 英語 I B 英語 I C	札幌を学ぶ
4	14:50 ∩ 16:20	造形基礎実習 I		英語 I A 英語 I B 英語 I C	スタートアップ演習	基礎カウンセリング 英語 I A 英語 I B 英語 I C
5	16:30 ∩ 18:00				スタートアップ演習	基礎カウンセリング 英語 I A 英語 I B 英語 I C

② 1年後期

		月	火	水	木	金		
1	9:00 ∩ 10:30	プログラミング I	デザイン方法論	現代社会と家族		手話		
2	10:40 ∩ 12:10	プログラミング I	感性科学	心のしくみ	芸術と文化	手話		
3	13:10 ∩ 14:40	コンピュータ 基礎実習 I	造形基礎 実習 II	コンピュータ 基礎実習 I	造形基礎 実習 II	英語 II A 英語 II B 英語 II C	プレゼンテーション 英語 II A 英語 II B 英語 II C	対人コミュニケーション 英語 II A 英語 II B 英語 II C
4	14:50 ∩ 16:20					英語 II A 英語 II B 英語 II C	プレゼンテーション 英語 II A 英語 II B 英語 II C	対人コミュニケーション 英語 II A 英語 II B 英語 II C
5	16:30 ∩ 18:00			宗教と思想	統計の世界	現代社会と経済		

③ 2年前期

		月		火	水	木		金
1	9:00 } 10:30	デザイン材料 加工実習 I	コンピュータ 基礎実習Ⅱ A (3D)	ジェンダーを考える 実践英語 A ロシア語	デザイン法規	創造産業論		デザイン解析論
2	10:40 } 12:10			実践英語 A 実践英語 B ロシア語	中国語	現代芸術論		感性デザイン論
3	13:10 } 14:40	プログラミングⅡ		実践英語 B ロシア語	中国語	デザイン材料 加工実習 I	コンピュータ 基礎実習Ⅱ A (3D)	ユニバーサルデザイン論
4	14:50 } 16:20	ヒューマンファクターズ 入門		現代社会と国際関係 健康とスポーツ				
5	16:30 } 18:00			グループ・ダイナミクス ボランティア活動を考える		(キャリアガイダンス)		

※集中講義：認知科学 8月24日～8月27日

④ 2年後期

		月		火	水		木		金
							前半	後半	
1	9:00 } 10:30	広告デザイン 製品造形論		教育を考える	デザイン材料 加工実習Ⅱ	コンピュータ 基礎実習Ⅱ B (ムービー)	メディア ビジネス	家具・インテ リアデザイン	コンピュータグラフィクス ヒューマンファクターズ
2	10:40 } 12:10	空間デザイン論 製品デザイン論 コンテンツデザイン論 メディアデザイン論		環境を考える 実践英語 A					
3	13:10 } 14:40	視聴覚教育 メディア論	博物館概論	実践英語 A 情報社会論	コンピュータ 基礎実習Ⅱ B (ムービー)		デザイン材料 加工実習Ⅱ	コンピュータ 基礎実習Ⅱ C (CAD)	ダイナミックオブジェクト デザイン 空間デザイン史 広告デザイン
4	14:50 } 16:20	デザイン総合実習Ⅰ		エコロジーデザイン論					韓国語
5	16:30 } 18:00					生涯学習概論	博物館概論	(キャリアガイダンス)	

⑤ 3年前期

		月	火	水	木	金	
1	9:00 ∩ 10:30		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)	物語デザイン論			
2	10:40 ∩ 12:10	博物館実習	メディア文化史 アニメーションI	環境計画論 マルチメディアコンテンツ デザイン	インタラクションデザイン		
3	13:10 ∩ 14:40	博物館資料論	プロトタイプシミュレ ーションI コンテンツ制作システム論		感性情報学 都市計画論	景観デザイン論 ブランド構築	
4	14:50 ∩ 16:20	博物館経営論	博物館情報論	製品計画論	知的財産権論	出版メディアデザイン 建築計画論	デザイン総合実習II
5	16:30 ∩ 18:00				(キャリアガイダンス)	デザイン総合実習II	

⑥ 3年後期

		月	火	水	木	金
1	9:00 ∩ 10:30	寒冷地デザイン論	バーチャルリアリティ			
2	10:40 ∩ 12:10	観光とデザイン	アニメーションII 空間デザイン法規	建築構法	アートマネジメント論	構造力学 プロトタイプシミュレ ーションII
3	13:10 ∩ 14:40	デジタル映像史	インターネットメディア デザイン		構造・材料実験 メカトロニクス デジタル映像コンテンツ デザイン	製品デザイン史 メディア芸術論
4	14:50 ∩ 16:20			地場産業振興論	構造・材料実験 感性インタラクションデザイン デジタルアーカイブ	デザイン総合実習III
5	16:30 ∩ 18:00		学部連携演習	地場産業振興論		デザイン総合実習III

⑦ 4年前期

		月	火	水	木	金
1	9:00 } 10:30		デジタル音響デザイン			
2	10:40 } 12:10		デザインマネジメント		放送メディアデザイン ロボティクス	
3	13:10 } 14:40		住宅論 ネットワークシステムデザイン	卒業研究	ヒューマンケア機器デザイン コンテンツ流通技術	建築設備計画
4	14:50 } 16:20	起業論				
5	16:30 } 18:00		学部連携演習	デザイン英語	(キャリアガイダンス)	

⑧ 4年後期

		月	火	水	木	金
1	9:00 } 10:30					
2	10:40 } 12:10					
3	13:10 } 14:40			卒業研究		
4	14:50 } 16:20			卒業研究		
5	16:30 } 18:00					

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		
導入科目	スタートアップ演習	2		1年前期	2単位
共通教育科目	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年前期	
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	
	コミュニケーション・情報技術	英語ⅠC	1	1年後期	4単位 以上
		実践英語A	1	2前・2後	
		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	
コミュニケーション科目	日本語表現法 プレゼンテーション 基礎カウンスリング 対人コミュニケーション グループ・ダイナミクス 手話 情報リテラシーⅠ 情報リテラシーⅡ	1	1	1年前期	4単位 以上
		1	1	1年後期	
		1	1	1年前期	
		1	1	1年後期	
		1	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入門	2	2年前期		
		近現代建築史	2	2年前期		
	設計製図基礎	2	2年前期			
	認知科学	2	2年前期			
	デザイン法苑	2	2年前期			
	エロロジー・デザイン論	2	2年後期			
	情報社会学論	2	2年後期			
	造形基礎	造形基礎実習Ⅰ	2	2	1年前期	6単位 以上
		造形基礎実習Ⅱ	2	2	1年後期	
		デザイン材料加工実習Ⅰ	2	2	2年前期	
	情報基礎	コンピュータ基礎実習Ⅰ	2	2	1年後期	8単位 以上
		コンピュータ基礎実習Ⅱ(A・3D)	2	2	2年前期	
		コンピュータ基礎実習Ⅲ(B・ムービー)	2	2	2年後期	
		コンピュータ基礎実習Ⅳ(C・CAD)	2	2	2年後期	
情報基礎	プログラミングⅠ	2	2	1年前期	8単位 以上	
	プログラミングⅡ	2	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	空間デザイン系	空間デザイン論	2	2年後期	34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	
		建築構造	2	3年後期	
		構造材料実験	2	4年前期	
		建築設計論	2	3年前期	
		建築計画論	2	3年前期	
		環境計画論	2	2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			
専門教育科目	製品デザイン系	製品デザイン論	2	2年後期	34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	
		製品設計論	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	2	2年後期	
		インタラクションデザイン	2	2年前期	
		メカトロニクス	2	3年前期	
		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	
ヒューマンクア機器デザイン	2	4年前期			
専門教育科目	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	34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年前期	
		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			
専門教育科目	メディアデザイン系	メディアデザイン論	2	2年後期	34単位以上
		メディア文化史	2	3年前期	
		知識財産論	2	3年前期	
		メディア芸術論	2	3年後期	
		アートマネジメント論	2	3年前期	
		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年前期	
		コンテンツ流通技術	2	4年前期	
		メディアビジネス	2	2年後期	
		出版メディアデザイン	2	3年前期	
		インターネットメディアデザイン	2	3年前期	
放送メディアデザイン	2	4年前期			
専門教育科目	デザイン応用	一般構造	2	3年前期	8単位 以上
		寒冷地デザイン論	2	3年後期	
		観光とデザイン	2	3年後期	
		地域産業振興論	2	3年後期	
		建築生産	2	3年前期	
		デザインマネジメント	2	4年前期	
		基礎論	2	4年前期	
		デザイン英語	2	4年前期	
		構造力学Ⅱ	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	
		専門教育科目	学部連携	学部連携演習	
デザイン総合実習Ⅰ	2			2年後期	6単位
デザイン総合実習Ⅱ	2	3年前期			
専門教育科目	卒業研究	卒業研究	6	4年	6単位
		合計			
自由科目	学芸員課程関連科目	生涯学習概論 博物館概論 博物館経営論 博物館資料論 博物館情報論 博物館実習 後継者教育メディア論	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

※法改正による一級建築士受験資格変更の対応のため、平成21年度入学生用は平成18～20年度入学生用に以下の科目を追加。

- ・「デザイン基礎」科目に「近現代建築史」「設計製図基礎」を追加。
- ・「デザイン応用」科目に「一般構造」「建築生産」「構造力学Ⅱ」を追加。

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

◎印：科目責任者（オムニバス形式などの場合）

★印：非常勤講師

授業科目・担当教員	授業形態・時数	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	<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と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、最新の取り組みを概説する。つぎに、吉田は建築物や公園緑地など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、最新の取り組みを具体的な事例を取り上げて解説する。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①デザインの基本的な考え方や概念及び具体的な製品デザインの概説を学ぶ（原田）。 ②建物及び環境デザインの基礎を習得する（吉田）。 ③コンテンツ・メディアに関して多様な創造産業や流通計画などを学ぶ（武邑）。</p>
デザイン史 原田 昭 ◎武邑 光裕 羽深 久夫	講義 30時間	<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の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】</p> <p>①ドイツで起こったバウハウスから、20世紀の近代工業化社会の発展、現代に至るデザインの総合的な歴史の変遷を理解する。 ②空間、製品、コンテンツ、メディア領域におけるデザインの歴史的理解を得る。 ③現代において必要とされるデザインの役割と課題を理解する。</p>
色彩設計論 ★中井 和子	講義 30時間	<p>【科目のねらい】 色彩はさまざまなデザインの基礎となる重要な要素である。色彩に関する基本的知識を学習するとともに、平面・立体・空間・環境など、いろいろな条件における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、色の知覚効果、色彩と心理など、人間の知覚行動と生活環境との関連性において、色彩の効果的活用や色彩計画について考え、理解する。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①光と色と色覚の関係を理解し、色の伝達方法を知る。 ②色彩心理、色彩調和、色彩効果について理解する。 ③いろいろな色彩計画について理解する。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
造形基礎実習Ⅰ ◎齋藤 利明 石崎 友紀 杉 哲夫	実習 60時間	<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つけるため、鉛筆デッサンなど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、表現力などを身につける。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②色彩の3要素（色相・彩度・明度）を理解し、色彩効果の基礎を習得する。 ③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、デザイン意図を的確に伝えることができる表現力の基礎を習得する。
デザイン方法論 酒井 正幸	講義 30時間	<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"> 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。 ②ブレイ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。 ③ユーザビリティテスト、アピランステストなどによる検証と見直し。 ④市場導入にあたって配慮すべき事項の確認。 <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①課題発見、仮説構築、仮説検証など各デザインステージでの方法論を習得する。 ②フィールドでの事例を通じて一連のデザインプロセスを体験する。
感性科学 張 浦華	講義 30時間	<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り組みを紹介しながら、感性科学の基礎を理解させる。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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	<p>【科目のねらい】造形基礎実習Ⅰで身につ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、投影図など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、二次元の図面と三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三次元の表現力を養う。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 ③石膏による型取り技法が習得できる。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
コンピュータ基礎実習Ⅰ ◎大 一 博 城 祥 之 吉 和 夫	実習 60時間	<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する。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する。ドロー系ソフトでは、正確な幾何学図形やイラスト制作技術の習得を目的として幾何学図形、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つけ、あわせて関連する知識を理解すること。</p>
プログラミングⅠ 大 一 博	演習 30時間	<p>【科目のねらい】 Webサイト構築に必要な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>
感性デザイン論 張 浦 華	講義 30時間	<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する。</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	<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などを理解した上で、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】 ①ユニバーサルデザインの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。</p>
創造産業論 武 邑 光 裕	講義 30時間	<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】 ①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。 ②現実社会の経済システムと創造産業の事業形成の可能性を理解する。 ③芸術文化の経済・産業化への観点を学ぶ。</p>

I 概要

II 教育活動

III 研究活動

IV 社会活動

V キャリア支援活動

VI 入学者選抜結果

VII 附属図書館

VIII 役員会、経営審議会
及び教育研究審議会

IX 学内運営の概要

X 資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
現代芸術論 上 遠野 敏	講義 30時間	<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、ポストモダニズムなどについて、代表的な作家の作品を紹介しながら、歴史的・地域の特徴について概観する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①20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。 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。 ③表現の自由を尊重し、発想の転換や創造の概念を学ぶ。
デザイン解析論 中 原 宏	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①各種調査方法とデータ分析手法にかかわる知識と理解力の習得。 ②上記手法を社会現象へ応用する能力の習得。 ③統計解析ソフトを利用した分析技法の習得。
ヒューマンファクターズ入門 小宮 加容子	講義 30時間	<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"> ①人間と機械における情報の流れについて理解する。 ②ユーザ中心設計、ヒューマンエラーについて理解する。
デザイン法規 ★津幡 笑	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②クリエイターとして自分の作品がどのように保護されるかを学ぶ。 ③将来インダストリアルデザインやWebデザインに関連する会社に勤めた場合にも役立つ知識を習得する。
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	<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"> ①泥漿鑄込み成形技法による磁器制作を通し、セラミックの特性及び加工技術を理解する。 ②素材の特性を理解し、計画的に加工することができる。 ③木工機械を安全に操作して加工することができる。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
コンピュータ基礎実習ⅡA (3D) 望月 澄人	実習 60時間	<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つける手法を学ぶ。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】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 ②三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。
プログラミングⅡ 城間 祥之	演習 30時間	<p>【科目のねらい】 プログラミング言語が持つツール開発の機能を理解するためにVisual Basicプログラミング演習を実施する。特にここでは、私たちの日常生活に関連する問題の解答プログラミング演習を実施し、Visual Basicの画面を構成するウィンドウやツールボックスの操作方法、プログラム・コーディング方法、及びVisual Basicの基本文法を習得する。また、フォームウィンドウに配置したインタフェース・コントロールとその動作を制御する関数プロシージャの作成を通して、ユーザインタフェースデザインとプログラム制御との表裏関係を系統だてて理解する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①Visual Basicの文法に基づいてコードを記述できる。 ②日常生活で出会う事象の数学モデルが与えられたら、モデルを使って問題を解決できる（机上）。 ③問題解答プログラムを記述できる（計算機内）。
認知科学 ★吉橋 昭夫	講義 30時間	<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。理論と実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】</p> <p>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>
エコロジーデザイン論 矢部 和夫	講義 30時間	<p>【科目のねらい】 生物の生活を環境との関係で解き明かし、環境との適応で種分化のしくみを捉え、どのように生物多様性が発生し推移したかを学ぶ。また、さまざまな無機環境や相互作用の中で多種が共存するしくみを学ぶ。これらの学習を通じて、地域の生物多様性を保全・向上することの意義について考究し、エコロジーデザインの基礎的な概念を構築する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①種分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を考究する。
情報社会論 武邑 光裕	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①情報社会の本質を理解する。 ②次代の情報・メディア産業の課題について考察する。 ③環境問題解決に情報技術がどう貢献できるかを理解する。

I
概要II
教育活動III
研究活動IV
社会活動V
キャリア支援活動VI
入学
者選抜
結果VII
附属
図書館VIII
役員会、
経営審議
会
及び教育
研究審議
会IX
学内
運営の
概要X
資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
デザイン材料加工実習Ⅱ ◎石崎 友紀 上 遠野 敏	実習 30時間	<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、組み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"> ①金属の特性を理解することができる。 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。 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。 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。
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	<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りともいえ、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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②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。 ③制作意図を伝達できる。
コンピュータ基礎実習ⅡC (CAD) ◎城間 祥之 那須 聖	実習 60時間	<p>【科目のねらい】 三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】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 ②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。 ③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。 ④携帯電話などの外観(筐体)をCADによって形状モデリングできること。
空間デザイン論 ◎吉田 恵介 那須 聖 山田 良	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①人間と環境を考えた空間デザイン視座と課題を学ぶ。 ②建築デザインの意義と事例を学ぶ。 ③ランドスケープデザインの意義と事例を学ぶ。

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
空間デザイン史 羽深 久夫	講義 30時間	<p>【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。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。
家具・インテリアデザイン ◎那須 聖 ★中村 昇	講義+演習 30時間	<p>【科目のねらい】日常生活の居住環境の中で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つける。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"> ①人間工学、知覚、安全性などを考慮して、既存インテリアの使用材料や構法の判別ができること。 ②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、仕上げ）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。
製品デザイン論 杉 哲夫	講義 30時間	<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つけることを目標とする。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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>
製品造形論 ◎石崎 友紀 細谷 多聞	講義 30時間	<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、アメリカの建築家リス・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など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"> 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。 ②製品造形における構造と形態の役割を理解する。 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。 ④成功例を観察し、造形性と機能美の性能を理解する。

I 概要

II 教育活動

III 研究活動

IV 社会活動

V キャリア支援活動

VI 入学選抜結果

VII 附属図書館

VIII 役員会・経営審議会
及び教育研究審議会

IX 学内運営の概要

X 資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
ヒューマンファクターズ 小宮 加容子	講義+演習 30時間	<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、人間のさまざまな機能・能力障害などを理解するための人間工学・福祉工学的手法について学ぶ。また、実習などにおいて動作課題に関する運動学的分析を行い、人間の関節・筋活動・動作などの正常と異常を理解する。さらに、ヒトの機能・能力障害を補償するための医療福祉機器について理解を深める。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①障害者、高齢者の現状と問題点について理解する。 ②各種福祉機器の問題点を抽出し、その改善案を検討する。
コンテンツデザイン論 望月 澄人	講義 30時間	<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など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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①コンテンツデザインの歴史と分野を知る。 ②コンテンツのモチーフや表現方法について理解する。 ③自身の目標とするコンテンツの客観的位置づけができる。
コンピュータグラフィクス 福田 大年	講義+演習 30時間	<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。高度化する三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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①コンピュータグラフィクスに関する基礎知識を理解する。 ②パーソナルコンピュータを用いたコンピュータグラフィクス制作の特徴を理解することができる。 ③パーソナルコンピュータを用いたコンピュータグラフィクス制作の特徴を活かしたデザイン制作をすることができる。
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	<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、からくり人形型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、及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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ダイナミックオブジェクトを構成する対偶・リンク・運度機構が理解できること。 ②マニュアルを参照しながらヒューマノイド型ロボットの組み立てができること。 ③ロボット動作プログラムを駆使し、「喜怒哀楽」を表現できること。 ④人形型ロボットの制作を通して手動機構を理解できること。 ⑤人形型ロボットの頭部、胴体、頸部、眼球部ごとのパーツを制作できること。

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
メディアデザイン論 ◎武邑 光裕 武田 亘明	講義 30時間	<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。</p> <p>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する。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①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を理解する。</p> <p>②近年のグローバル・メディアデザインの戦略的な背景などを理解する。</p> <p>③世界市場で通用するコンテンツの創造を、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、メディアデザインの総合的理解を深める。</p>
広告デザイン 吉田 和夫	講義+演習 30時間	<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】</p> <p>①前半：イメージの整理及び視覚化の手法を視覚情報伝達の基本として理解し、提出作品をまとめる。</p> <p>②後半：広告デザインにおける企画提案の流れをライフスタイルを軸に理解し、企画提案及びプレゼンテーションとしてまとめる。</p>
メディアビジネス フィッシャー ニーナ	演習 30時間	<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、イメージ広告／CM映像制作について考察します。まず、海外のイメージ広告とCM映像作品を詳細に分析し、成功したCM撮影の製作例に学びながら、学生ならではのアイデアを考え、新しい映像言語とフォーマットを見つけてください。札幌のCM製作会社からプロをお招きして彼らの仕事について語ってもらうほか、札幌の企業と協力して、彼らの製品のCMを実際に製作する予定です。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①成功したCM撮影の製作例に学びながら、学生ならではのアイデアを考え、新しい映像言語と映像フォーマットを探求する。</p> <p>②メディアビジネスの主要コンテンツとなる次世代広告の概要を学ぶ。</p> <p>③広告の将来形態を劇的に変化するメディア環境として理解する。</p>

I 概要

II 教育活動

III 研究活動

IV 社会活動

V キャリア支援活動

VI 入学選抜結果

VII 附属図書館

VIII 役員会、経営審議会及び教育研究審議会

IX 学内運営の概要

X 資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
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 山田 良 斉藤 雅也 片山 めぐみ	実習 60時間	<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ともに、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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①平面図、立面図、断面図、透視図、模型など、建築についての基本的な表現ができること ②平面図、立面図、断面図、透視図、模型など、造園についての基本的な表現ができること ③建築・造園などを総合した空間デザインの基礎的な対象として戸建住宅の計画と設計ができること。
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	<p>【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。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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ともに、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。</p>
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 大渕 一博 福田 大年	実習 60時間	<p>【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。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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、及び基礎的なプログラミング技術の双方から獲得する。</p>
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	<p>【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。</p> <p>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。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②メディアデザインの方法と展開を理解する。 ③メディアデザインで必須なデザインスキルの習得。
景観デザイン論 ◎吉田 恵介 ★井上 剛宏 ★小松 正史 ★庄司 達 ★中野 美代子 ★三宅 理一 ★宮前 保子	講義 30時間	<p>【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。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①景観デザインを学ぶ視座と課題を学ぶ。 ②景観デザイン事例を分析する能力を学ぶ。 ③景観デザインを創造する基礎力を学ぶ。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
都市計画論 中原 宏	講義 30時間	<p>【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。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①都市、都市計画・まちづくりに係る基礎知識と理念の習得。 ②転換期にある都市計画と、新たな都市計画手法に関する理解力の習得。 ③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	<p>【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、空間の知覚、などについて講義する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 ◎齊藤 雅也 吉田 恵介 矢部 和夫	講義 30時間	<p>【科目のねらい】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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①建築環境計画における環境共生技術について理解を深める（齊藤）。 ②都市のオープンスペースのデザインを持続可能なまちづくりという視点から学ぶ（吉田）。 ③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）。
製品計画論 柿山 浩一郎	講義 30時間	<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、社会動向など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】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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手法を身に付けることを目標とします。 ②「コンジョイント分析」を活用することができるようになることを目標とします。
感性情報学 張 浦華	講義 30時間	<p>【科目のねらい】人の感性をデザインに応用するための情報処理手法について解説する。工業製品などの“道具”に対して、人間の操作概念モデルの構造化から、“道具”と手や体との関わり方や、形からの発想などについて、感性的情報を得る方法を学び、感性的情報に基づいた、デザイン発想法を実践的に学ぶ。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①感性情報について理解し、感性情報の抽出手法を学ぶ。 ②感性情報基付いたデザインを提案する力をつける。

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
インタラクシオンデザイン ◎酒井 正幸 柿山 浩一郎	講義+演習 30時間	<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。インタラクシオンデザインの持つ「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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②インタフェースデザイン事例制作を通じて実践力を身につける。
プロトタイプ シミュレーション I 三谷 篤史	演習 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②身近にある製品のモデリングを行い、そのプロトタイプシミュレーションを通して、モデリングの問題点を見つけ、それらを修正する手法を身につける。 ③手加工による制作したモックアップについて、モデリング及びプロトタイプシミュレーションによりブラッシュアップを図る。それらの過程をレポートとしてまとめるとともに、制作した作品を発表する。
コンテンツ制作システム論 福田 大年	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①コンテンツ制作の作業工程と産業の展開の変遷について理解する。 ②コンテンツ産業の展開を身近な事例を取り上げて比較検討することができる。 ③作業工程シミュレーションを体験し、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。
物語デザイン論 望月 澄人	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①物語作品のデザイン意図を理解する。 ②自身の観点で物語を再構築できる。 ③原作をビジュアル化するためのデザイン提案ができるようになる。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
アニメーションⅠ 望月 澄人	講義+演習 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ストーリーアニメーションの計画ができる。 ②シーンのデザイン設定ができる。 ③制作のスケジュール管理ができる。
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	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①マルチメディアのさまざまな要素技術を理解し、おぼえる。 ②情報技術に合った表現上のルールを理解する。 ③マルチメディアに関する技術をデザイン制作に活用する方法を学ぶ。
メディア文化史 武田 亘明	講義 30時間	<p>【科目のねらい】 歴史の中で、その時代の出来事と特徴的なメディアが伝えたことの遍歴を通して、古代から今日までに現れた多様なメディアと文化の歴史を概観する。また、各種メディアの技術開発の歴史及び各時代における宗教、為政者、企業、市民の立場から、その活用と社会に与えた影響について理解する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①各時代の文化と各種メディアの関係について理解している。 ②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している。
知的財産権論 ◎★安河内 正文 ★林 幹 浩 ★北尾 知道 ★野呂 洋子 ★濱口 英樹	講義 30時間	<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などの重要事項、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"> ①その分野の経済人を講師として、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いただくとともに ②受講生は講師のお話を聞くだけでなく、講師に対して自らをアピールする機会を持ち、講師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。 <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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自ら知的財産を創造し、それを社会に活かす方法について自らプレゼンテーションできる。 ④将来の職業と知的財産の関わりについて自分の考えを述べる。

I
概要II
教育活動III
研究活動IV
社会活動V
キャリア支援活動VI
入学
者選
抜結
果VII
附
属
図
書
館VIII
役
員
会
、
経
営
審
議
会
及
び
教
育
研
究
審
議
会IX
学
内
運
営
の
概
要X
資
料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
ブランド構築 武邑 光裕	講義+演習 30時間	<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。あわせてブランド生成演習として実際のブランド構築計画を立案し、デザインに求められる社会的、産業的要請について理解を深める。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②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。 ③記号化されたブランド総体を理解することで、ブランド・デザイン全体の作業領域を理解する。
出版メディアデザイン 吉田 和夫	演習 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①DTP編集デザイン用アプリケーションの基本的操作方法を習得し、提出課題をまとめる。 ②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し、提出課題及びプレゼンテーションとしてまとめる。
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	<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"> ①インターンシップ制度に関する知識の習得。 ②社会人マナーの修得。 ③社会観及び職業観の習得。
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	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①事前研究により、訪問する企業・施設の業種の特性や業務内容を理解する。 ②社会・産業におけるデザイン実務の見学を通じて実践的なデザイン展開、開発組織やデザイン手法を習得する。 ③社会観及び職業観を高める。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	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	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①土地利用計画、施設計画を考える基礎資料になる敷地調査の方法と要点を修得する。 ②土地利用計画、施設計画を考えるプロセスであるエスキスの方法を修得する。 ③ ①と②を踏まえ、札幌市におけるさまざまな地域環境の違いに配慮しながら、環境や景観を含んだ空間を、建築計画や地域計画を通して計画・設計する方法とプレゼンテーションの方法を修得する。
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	<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つける。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①製品デザインのデザインプロセスを習得する。 ②斬新な発想を行うとともに、魅力的に伝達する。 ③デザイン成果としての模型制作。
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	<p>【科目のねらい】コンテンツデザインの発想法や企画法を身につけ、かつ作品制作技術、プレゼンテーション能力を発展させるため、コンテンツデザイン制作課題、及び企画課題を行う。制作課題では、マーク、ロゴタイプ、ポスター広告、POP広告、ディスプレイ、及びコマーシャルなどの平面構成作品を制作し、プレゼンテーションを実施する。企画課題では、新規コンテンツ企画、札幌の観光コンテンツ企画を通して、対象とする“もの・こと”に関する情報収集、調査分析、立案、企画書作成、プレゼンテーションなどを行い、企画立案・文書作成能力を実践的に身につける。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①多数のデザイン案を発想し、最適なものを選別できる能力を身につける。 ②速やかにデザイン展開し、作品に仕上げられること。 ③コンテンツ企画に関する情報収集、調査分析が的確にできること。 ④実現可能性の高い企画立案ができ、明確な文章で企画書を記述できること。
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	<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つける。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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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デザイン計画を実現させる。 ②ポートフォリオの制作方法の理解を得る。 ③メディアデザイン分野のプレゼンテーション方法論を習得する。
空間デザイン法規 ★小林 宏	講義 30時間	<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、各法令の必要性と趣旨を十分理解させる。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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>

I 概要

II 教育活動

III 研究活動

IV 社会活動

V キャリア支援活動

VI 入学者選抜結果

VII 附属図書館

VIII 役員会、経営審議会及び教育研究審議会

IX 学内運営の概要

X 資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
構造力学 ★石丸 修二	講義 30時間	<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"> ①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。 ②断面の性質・応力などを理解する。 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。
建築構法 羽深 久夫	講義+演習 30時間	<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。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①建築構造のしくみを理解する。 ②木構造の特徴と構造形式を理解する。 ③鉄筋コンクリート構造、鋼構造の特徴と構造形式を理解する。
構造・材料実験 羽深 久夫	実習 60時間	<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。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。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。
製品デザイン史 杉 哲夫	講義 30時間	<p>【科目のねらい】人間は長い歴史の中で、自分たちの生活をより安全に、より豊かにさせようと、さまざまな建造物や道具、美しいものの数々を作り出してきた。人間のこの創造の歴史は、それを取り巻く時代背景や生活、思想が凝縮され、かたちとなって表れているものである。もののかたちを通してこれまでの人間の生活、時代背景を学びながら現在の自分たちの置かれている状況を大局的に捉え、これからの創造の方向性をつかみ取ることが重要である。この授業では、近代以降のデザインと社会の関わりをひも解きながら、その時代においてデザインがどのような世界を目指し、問題解決してきたのかを見ていく。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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ともに、製品デザインに対する視座を広げること目標とする。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
メカトロニクス 三谷 篤史	講義+演習 30時間	<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"> ① 演習を通じて、メカトロニクス製品を構成する要素である、マイコン・センサ・アクチュエータの役割と、それらを用いたシーケンス制御を理解する。 ② シーケンス制御を応用したシステムを提案し、実動モデルを制作するとともに、制作課題の発表を行う。
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	<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、身振り運動など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、体験的にデザイン製作の演習を行う。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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 三谷 篤史	演習 30時間	<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、制作方法及びそれを用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。ここでは主に上流段階で用いられるプロトタイプシミュレーションの制作を通じて、プロトタイプの機能と役割を理解させる。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① デザイン開発プロセスにおけるプロトタイプシミュレーションの制作目的を理解した上で、その制作方法及び、これを用いた評価手法を習得する。 ② 事例制作を通じて、実践的な応用力を身につける。
デジタル映像史 武邑 光裕	講義 30時間	<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。併せて、こうしたデジタル映像の膨大な流通消費によって生じている社会や文化の変容について触れ、映像表現とコミュニケーションの今を概観する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 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。 ② 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。 ③ 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。

I
概要II
教育活動III
研究活動IV
社会活動V
キャリア支援活動VI
入学選抜結果VII
附属図書館VIII
役員会、経営審議会
及び教育研究審議会IX
学内運営の概要X
資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
バーチャルリアリティ ◎細谷 多聞 柿山 浩一郎	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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概念・原理・技術を理解する。 ②上記を具体的に表現する手法（デジタルカメラを用いたパノラマ画像撮影、Directorを用いたオーサリング）を獲得するとともに、以降の制作活動に活用できるようになる。
アニメーションⅡ 福田 大年	講義+演習 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①アニメーションの原理、技術進化を体系的に理解する。 ②身体表現から得た情報を的確にアニメーション制作に活かすことができる。 ③自然現象などから動きのルールを抽出し、動的コンテンツ制作へ展開することができる。
デジタル映像 コンテンツデザイン 福田 大年	演習 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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する。 ②デジタル映像の表現技術や編集方法を、制作を通して理解する。 ③デジタル映像の可能性を各自のデザイン活動に活かす能力を身につける。

授業科目・担当教員	授業形態・時数	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	<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関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。</p> <p>特に今期は、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。本授業では、北海道の地に新たな文化的注目を集めるため、将来、札幌市が国際現代アートビエンナーレを開催すべきかどうかについて、活発なディスカッションを提示したい。開催に向けた戦略と具体的アプローチの検討を行い、札幌ビエンナーレ実現の可能性や、他の地域との差別化の可能性を探る。世界中のビエンナーレや毎年開催されるアートイベントに関するリサーチを行い、以降に続く問いに対する手がかりを見つける。(2008年横浜トリエンナーレ、光州ビエンナーレなど)どのようにビエンナーレは機能しているか？ これらの展覧会のコンセプトにはどのような相違があるか？ どのような種類のビエンナーレが札幌に適しているか？ それは既存のビエンナーレとどのような違いがあるのか。横浜と福岡トリエンナーレとの違いは？ どのようなビエンナーレを札幌で開催したいか？ ベストなタイミングは？ 札幌が提示すべき基本的条件とは何か？ まず、何をすればいい？ 2008年度のビエンナーレプロジェクト1の結果にもとづき、札幌における国際現代アートビエンナーレの準備として、Pre Sapporo Biennale Project II :「札幌の公共空間における“土地に固有なアート作品”」の構想を考えます。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①札幌の現代アートのための戦略と具体的アプローチ、例えば、市民に対して都市の創造性を視覚化するため、“土地に固有なアート作品”の学生展覧会を公共空間で計画し、その実現方法を検討します。 ②また、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していきます。 ③学生は個別に戦略を検討し、実現のためのコンセプトを考え、理論と具体的アプローチのプレゼンテーションを行います。最後に、リサーチの結論について議論します。
アートマネジメント論 上 遠野 敏	講義 30時間	<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"> ①芸術の意味や価値を考察し、文脈を構想しながら社会的な展開を図り公開をする目的を理解する。 ②芸術文化をアートマネジメントの基礎力を養うことができる。 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。
デジタルアーカイブ 須之内 元洋	講義+演習 30時間	<p>【科目のねらい】 個人によるパーソナルなアーカイブや国家規模のミュージアムアーカイブ、さらには全世界のウェブの情報を記録するインターネット・アーカイブに至るまで、さまざまなアーカイブの具体例を参照しながら、文化の共同記憶の場としてのデジタルアーカイブについて理解を深めます。同時に、イメージ (映像や画像)、音楽、ソフトウェアなどを保存するためのテクノロジーやその意味を明らかにし、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ます。後半の演習では、講義で習得した内容を踏まえ、パーソナル・アーカイブの制作を実践します。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタルアーカイブの社会的意義、アーカイビングの手順やシステムの基本的仕組みを理解する。 ②デジタルアーカイブが生み出す効果や価値に関する明確なビジョンとともに、小規模なパーソナル・アーカイブの提案/制作を行うことができる。

I 概要

II 教育活動

III 研究活動

IV 社会活動

V キャリア支援活動

VI 入学者選抜結果

VII 附属図書館

VIII 役員会、経営審議会及び教育研究審議会

IX 学内運営の概要

X 資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
インターネット メディアデザイン 須之内 元洋	演習 30時間	<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、文化、福祉、生活、ビジネスなどの多様なフィールドにおける、活動支援や価値創造のためのメディアデザインの基本を習得します。既に世界規模で多種多様なコミュニケーション基盤がインターネット上に形成され、それらは相互に連携し、影響を及ぼし合いながら進化しています。こうした環境の中で、いかなるメディア形式で、どのようにコンテンツを編んでいくのか、事例考察と課題を通じて考えます。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①インターネットのダイナミックな情報の流れや、それに伴う現実空間の人の知覚及び行動を直感し、インターネットのアーキテクチャやインターネットメディアを支えるシステムの基本的仕組みを理解する。 ②メディアの効果や創出価値の明確なビジョン、編集手法、UIデザイン、情報フロー定義の提案とともに、新しいインターネットメディアの企画提案をすることができる。
寒冷地デザイン論 ◎齊藤 雅也 山田 良 ★吉田 修	講義 30時間	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①寒冷地デザインにおける特質・制約、さまざまな技術事例を理解する（齊藤）。 ②寒冷地のポテンシャルを活かすデザイン提案を行う力をつける（山田）。
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	<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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①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。 ②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の習得。 ③活性化へ向けた地域の魅力付けと、プレゼンテーション技能の習得。
地場産業振興論 ◎★小早川 護 ★内田 純一	講義 30時間	<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など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、地域の大学や業界団体、地方自治体、さらにNPOなどの非営利セクターとの連携を図って、総体として地域の産業活性化を図っていくことが求められる。本科目では、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方策や、世界各国における地域レベルでの産業活性化政策を紹介し、地域における産業振興のあり方について理論的・実践的に学んでいく。なお、札幌をはじめとした主要都市におけるデザイン振興・コンテンツ産業振興のための各種取り組みや、北海道でも近年注目されてきている地域ブランドに関する政策展開と戦略課題などについても紹介し、受講生が自らの問題として地場産業振興のあり方を構想できるようにする。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①日本及び諸外国における産業振興の成功事例を紹介できる。 ②地域発展のために必要な関連理論について説明できる。 ③地場産業振興のための地域戦略の基本ビジョンを構想できる。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
学部連携演習 ◎酒井 正幸 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 福田 大年 山田 良 三谷 篤史 ◎スーディ神崎 和代 樋之津 淳子 清水 光子 須田 恭子 吉川 由希子 星 美和子 渡邊 由加利 河村 奈美子 櫻井 繭子 進藤 ゆかり 三上 智子	演習 60時間	<p>【科目のねらい】看護学部及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、デザイン相互に関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"> ①看護及びデザインの自己の専門性について理解を深める。 ②異分野である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。 ③学際的視点からの課題の発見・解決プロセス（課題解決プロセス）を習得する。
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	<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。特に、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通し、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】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①企画・調査・分析力の習得。 ②構想力・表現力の習得。 ③コミュニケーション能力・プレゼンテーション能力の習得。
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	<p>【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、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つけさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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、及び検証に至るデザインの全プロセスを総合的に習得する。</p>
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 大瀨 一博 福田 大年	実習 60時間	<p>【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、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つけさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ポートフォリオが作成できる。 ②目標とするデザインを理解する。 ③目標としたデザインをオリジナルコンテンツに活用できる。

I 概要

II 教育活動

III 研究活動

IV 社会活動

V キャリア支援活動

VI 入学選抜結果

VII 附属図書館

VIII 役員会、経営審議会及び教育研究審議会

IX 学内運営の概要

X 資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
デザイン総合実習Ⅲ (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	<p>【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、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つけさせ、併せて卒業研究に向けての準備指導を行う。メディアデザイン分野の先進のデザイン概念を習得し、研究論文の制作に取り組むための方法論と研究の対象化について個別のゼミ指導を行う。</p> <p>【到達目標】 (武邑光裕)</p> <p>①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。 ②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。 ③研究論文の書き方、研究対象の設定方法などを習得する。 (上遠野敏)</p> <p>①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。 ②表現における概念の構築と技法を習得する。 ③プレゼンテーション方法や展示における空間構成を習得する。 (吉田和夫)</p> <p>①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・VI計画・フローチャートデザイン・広告企画などを通して理解し、提出作品に反映させる。 ②ブランディングの視点からオリジナル商品群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としての提案及びプレゼンテーションを行う。 (フィッシャー ニーナ)</p> <p>①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。 ②地域文化を表現する短編映画手法などを学び、実際に制作課題を発表する。 ③短編映画の手法を学び、実際に制作課題を発表する。 (エル サニ マロアン)</p> <p>①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。 ②短編映画の手法を学び、実際に制作課題を発表する。 ③映像作品のプレゼンテーション能力を磨く。</p>
建築設備計画 斉藤 雅也	講義+演習 30時間	<p>【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、建築や都市を取り囲まれる環境にあ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。本講義では、建築の空気調和・給排水衛生、電気・情報の設備計画に関わる基本的な知識を習得し、それに基づいて実際の住宅や事務所建築で実施例についての理解を深める。また一部、演習では、建築設備図面の読み方、描き方、全国の自治体などで採用されている建築物総合環境評価システム（CASBEE）の概要を理解する。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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空調設備、電気設備、給排水設備の図面を解釈することができる。 ③建築の省エネルギー性とヒトの快適性を満足する環境性能評価システムを習得する。</p>
住宅論 那須 聖	講義 30時間	<p>【科目のねらい】 多種多様な住宅のあり方について、さまざまな住宅を取り上げて、その建築構成、家族構成、風土、気候、生活実態からシェルターとしての住宅のあり方を考察する。授業では、各地の伝統的住居、近・現代の代表的住宅建築、現代日本の住宅を取り上げ、住空間に要求される性能について理解を深める。その上で、住宅の具体的な計画について実践する力を養う。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①世界各地の地域性と住居の関係を理解できる。 ②近現代における住居の計画手法が理解できる。 ③住宅を構成する諸要因の分析と具体的な計画を行うことができる。</p>

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
ロボティクス 三谷 篤史	講義+演習 30時間	<p>【科目のねらい】 ロボットの動きを規定する回転・旋回運動及び伸縮動作機構の基本原理解説する。また、関節を駆動/停止させるモータドライバの特性などを解説し、最後にパーツ・アセンブリタイプのセンサを内蔵した簡単なロボットを制作することにより、ロボットについての理解を深める。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ロボットのメカニズムを理解し、ロボットの動きをデザインするための基礎知識を習熟する。 ②ロボット制作実習を通して、ロボットの動きや機能を実現する技能を身につける。また、制作したロボットについて、プレゼンテーションを行う。 ③グループワークによりロボットを制作する課題を通じて、高度なコミュニケーション能力を高めるとともに、グループワークにおいても自分の個性を積極的に発揮する能力を養う。
ヒューマンケア機器 デザイン ◎小宮 加容子 柿山 浩一郎	演習 30時間	<p>【科目のねらい】 ヒューマン機器を題材として、障害者や高齢者の利用する身近な機器の課題抽出を行い、その改善策を検討して、最適な機器のデザインを考察する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①各福祉機器の現状と課題について理解する。 ②各課題では問題点を発見し、その改善策を提案する。
デジタル音響デザイン ◎★久保 壽光 ★伊藤 博之	講義+演習 30時間	<p>【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。動画に対応したサウンドや効果音などについて、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。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ネット社会における音響表現について理解する。 ②サウンドシンセシスの基礎について理解する。 ③指定されたサウンドファイルを作成、提出できる。
ネットワークシステム デザイン 大 淵 一 博	演習 30時間	<p>【科目のねらい】 インターネットという巨大なシステム基盤の基本的な仕組みと、現代のIT社会において扱われている情報・コンテンツ・サービスについて理解する。ネットワークシステムを実際に構築しながらその仕組みを理解し、ブログやネット上のコミュニティサイトなど、新しいタイプのWebコンテンツデザインについて学ぶ。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ネットワークシステムの基本事項について理解すること。 ②ネットワークシステム設計において、基本的な知識を活用できること。

I
概要II
教育活動III
研究活動IV
社会活動V
キャリア支援活動VI
入学選抜結果VII
附属図書館VIII
役員会、経営審議会
及び教育研究審議会IX
学内運営の概要X
資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
コンテンツ流通技術 エル サニ マロアン	講義+演習 30時間	<p>【科目のねらい】 インターネット技術基盤から情報流通の基本知識を身につけると同時に、デジタルメディアの特性を明らかにしつつ、コンテンツの生産管理からその流通モデルを、内外の具体的なコンテンツ流通システムなどを通して学ぶ。その過程において、インターネット社会のコミュニティ特性や、コンテンツ創造手法などについても触れる。</p> <p>ラジオ、ポッドキャスト、テレビ、ストーリーミングなど、コンテンツの放送配信のためのフォーマットを検証しながら、インターネット、デジタルメディアの特性、コンテンツ流通モデルのマネジメントといった、情報配信に関する基本的知識を学びます。また、商用/非商用の相違、コンテンツ配信の権利、著作権やクリエイティブコモンズライセンスといった、映像メディア配信を行う際に特有のキーワードについても理解します。具体的なケーススタディを通じて、インターネットのコミュニティや、コンテンツの受け手との関係構築マネジメントなどについても学びます。講義後半では、例えば、自分たちのコースで製作した作品を公開するためのウェブプラットフォームなど、新たなコンテンツ配信モデルの提案と構築を行います。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① デジタルメディア時代のコンテンツ流通の複雑さを分析できるようになること。 ② UGC (User Generated Content) の趨勢や、コンテンツの受け手との関係構築マネジメント (CRM) など、アートの流通ネットワークの状況について理解を深める。 ③ 本講義で学んだクリエイティブ分野において、自分の得意な専門スキルを見つける。
放送メディアデザイン ◎フィッシャー ニーナ エル サニ マロアン	演習 30時間	<p>【科目のねらい】 放送メディアの基本的特性を理解しつつ、現代の個人放送局を可能とさせるインターネット環境など、放送形式の多元化が及ぼすさまざまな可能性を学ぶ。ストーリーミングラジオ、ポッドキャスト、テレビ、デジタルシネマ、映像ストーリーミングといった、現代の多様な放送配信フォーマットの展望について理解を深めます。近代の映像/メディア作品の特徴を理解したうえで、新しい映像フォーマットに関するアイデアを考え、実際に試験版の映像メディア作品 (短編映像) を製作しながら、配信手法の可能性について考えます。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 特に近年発展が著しい技術の最新動向にも着目しながら、放送メディア作品の複雑さを分析できるようになること。 ② ストーリーミングラジオ、テレビ、映画、ポッドキャスト、4G技術 (第四世代携帯電話)、映像ストーリーミングなど各種フォーマットの特性と作品制作フローを理解する。 ③ 本講義で学んだクリエイティブ分野において、自分の得意な専門スキルを見つける。
デザインマネジメント 杉 哲夫	演習 30時間	<p>【科目のねらい】 企業経営において重要なデザインマネジメントについて、身近な商品を通じて価値創造や流通戦略を考え、提案するという一連のプロセスを通じて学ぶ。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 市場競争の中でデザインが取り組むべき課題と方法を理解する。 ② グループワークを通じ、企画の具体的作成方法を理解し、的確に伝えられる。 ③ 具体的提案の精度を高める方法を理解し、実践できる。
起業論 ◎★土井 尚人 ★吉澤 慶記	講義 30時間	<p>【科目のねらい】 起業することの動機や意義をはじめ、起業するためのビジョン、課題や問題点について概観し、実際に設立されたベンチャー企業の事例を取り上げながら「起業」についての基礎知識を深め、具体的に起業するための方法論を学ぶ。また、学生が卒業後の進路を考える上での参考となるように、会社や企業とは何かについて、学生とともに考える。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 起業 (企業内の新事業創設も含めて) について必要な知識を体系として身につける。 ② なぜ、携帯電話が0円で売れるのか、ユニクロは成功したのか、ファミレスは一気に出店するのか、保険の営業は自宅に訪問したがるのか、リッツカールトンは高くても満室になるのか、などを理論として学び、ビジネスモデルを理解する。 ③ 企業の利益向上策を提案できるようになる。

授業科目・ 担当教員	授業形態・ 時数	科目のねらい・到達目標
デザイン英語 ★遠藤 昌子	演習 30時間	<p>【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簡単な英文等が理解できるように、デザインに関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教授する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 英語でデザインに関する簡単な新聞・雑誌記事を読解できる。 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。
学部連携演習 ◎齋藤 利明 吉田 恵介 矢部 和夫 羽深 久夫 中原 宏 斉藤 雅也 那須 聖 山田 良 杉 哲夫 酒井 正幸 石崎 友紀 張 浦華 三谷 篤史 城間 祥之 細谷 多聞 望月 澄人 大淵 一博 武邑 光裕 吉田 和夫 上遠野 敏 フィッシャー ニーナ エル サニ マロアン ◎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	<p>【科目のねらい】 看護学部及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、デザイン相互に関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"> ① 看護及びデザインの自己の専門性について理解を深める。 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。 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。 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。
卒業研究 (空間デザインコース) ◎中原 宏 吉田 恵介 矢部 和夫 羽深 久夫 斉藤 雅也 那須 聖 山田 良	演習 90時間	<p>【科目のねらい】 卒業研究はデザイン学部のカリキュラム中で最大・最重要の科目であり、4年間の学部教育の集大成として位置づけられている。デザイン総合実習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲをはじめ、空間デザインコース関連の展開科目・発展科目で培った建築計画、建築意匠、建築史、建築環境・設備計画、都市計画、都市景観・ランドスケープデザイン、環境保全学などから各自の研究テーマを具体的に設定する。また、個々の選任教員の指導を受けながら1年間考究を行い、論文及び作品としてまとめるとともに、その研究成果を学内で発表・展示する。</p> <p>【到達目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 研究企画力・調査分析力・研究推進力の習得。 ② コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力の習得。 ③ 空間デザイナー、空間プランナーとしての素養・倫理観の習得。

I
概要II
教育活動III
研究活動IV
社会活動V
キャリア支援活動VI
入学者選抜結果VII
附属図書館VIII
役員会、経営審議会
及び教育研究審議会IX
学内運営の概要X
資料

授業科目・担当教員	授業形態・時数	科目のねらい・到達目標
卒業研究 (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	演習 90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、個々の専任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】 研究テーマについて専門的に追求し、1年間を通して卒業研究成果を「論文」と「作品」の両方についてまとめる。上記を通じ、調査分析力、研究推進力、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。
卒業研究 (コンテンツデザインコース) ◎齋藤 利明 望月 澄人 城間 祥之 細谷 多聞 大淵 一博 福田 大年	演習 90時間	【科目のねらい】卒業研究は4年間のデザイン学部教育の集大成として位置づけられている重要な科目である。デザイン総合実習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲをはじめコンテンツデザインコース関連の展開科目・発展科目で学んだ専門分野に基づいて各自の研究テーマを設定し、個々の専任教員の指導を受けながら論文及び作品としてまとめ、研究成果を学内で発表・展示する。 【到達目標】 ①研究企画力・調査分析力・スケジュール管理能力の習得。 ②将来デザイナーとして活躍していくための専門知識の習得。 ③コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力の習得。
卒業研究 (メディアデザインコース) ◎武邑 光裕 上遠野 敏 吉田 和夫 フィッシャー ニーナ エル サニ マロアン	演習 90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、個々の専任教員の指導を受けながら論文及び作品としてまとめ、研究成果を学内で発表・展示する。メディアデザイン分野における先進の研究領域を探索し、受講者は研究論文・作品の特定テーマを設定し、授業などで修得した知識と技術を総合して、自主的かつ計画的に個別指導教員のもとで研究を行う。研究を通じて、問題への接近の方法を理解し、論文においては文献調査から論理的な考察など、問題解決の手順を修得し、作品の制作過程においては総合的なデザイン能力を高める。また、論文・作品の研究成果を口頭で発表することで、コミュニケーション能力を習得する。 【到達目標】 ①研究テーマの目的を、社会的背景や既知の研究と関連付けて理解できること。 ②研究目的に沿って論文の執筆、作品制作を完成させる。 ③論文研究は論理的に文章で記述でき、作品制作物はデザイン計画の明確な方向性を示すこと。 ④研究成果を口頭で発表し、討論において的確に受け答えができること。
生涯学習概論 ★木村 純	講義 15時間	【科目のねらい】今日、生涯学習の重要性が増し、人々がさまざま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・方法などの理解を図る。 【到達目標】 ①生涯学習の定義が分かる。 ②生涯学習の具体的な動向を理解する。 ③生涯学習に関わる職員に要請されている専門性の内容がわかる。
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	【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、展示など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	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	<p>【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、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概観し、視聴覚メディアの効果的活用の現状と課題について検討する。特に、博物館・図書館・公民館における視聴覚メディアについて、実際の美術館の取材及び教育情報共有サイトの構築とその活用法の検討を通して、知的財産権や著作権処理についても理解する。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①生涯学習情報のメディア上での情報公開と情報共有の方法について理解する。 ②実践的に視聴覚メディアを活用できる。</p>
博物館経営論 ◎矢部 和夫 ★金子 啓明 ★佐藤 幸宏	講義 15時間	<p>【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、及び人員の構成と活動、施設などの実態について教示する。</p> <p>【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。</p>
博物館資料論 ◎古沢 仁 ★亀谷 隆 ★佐藤 幸宏	講義 30時間	<p>【科目のねらい】博物館資料の収集、整理保管、展示などに関する理論や方法に関する知識・技術の習得を図る。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①自然資料の取り扱いについて理解し、博物館資料を用いた調査研究の流れが分かる。 ②美術資料の取り扱いについて理解し、博物館資料を用いた調査研究の流れが分かる。 ③博物館における展示の企画・構成を作成し、自ら評価することができる。</p>
博物館情報論 武邑 光裕	講義 15時間	<p>【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用な情報デジタル・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。</p> <p>【到達目標】</p> <p>①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。 ②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。 ③地域の中の文化芸術経済を理解する。</p>
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	<p>【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、教育普及などの活動についての知識・技能を習熟させる。</p> <p>【到達目標】</p> <p>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。</p>

I
概要II
教育活動III
研究活動IV
社会活動V
キャリア支援活動VI
入学者選抜結果VII
附属図書館VIII
役員会、経営審議会
及び教育研究審議会IX
学内運営の概要X
資料