

生産・工芸デザイン学科

■生産・工芸デザイン学科カリキュラムの特色■

社会状況に伴う人々のライフスタイルの変化により、今まで以上に生活の質や豊かさが求められるようになった。さらに、近年のデジタルや情報技術の発達、生活の質を高めるデザインやアートにも浸透しつつあり、人々の生活環境に大きな変革をもたらしている。

生産・工芸デザイン学科では、「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」に関わる生活デザインやアートを創造し、人のライフスタイルを豊かに彩るモノを総合的に創造できるデザイナーやクリエイターを養成する。生産・工芸デザイン学科では、時代や社会状況を察知し、デザインやアートで諸問題を解決できる力、分野融合によって新たな視点を展開できる力、独創的な発想によってモノづくりができ、それを発信できる力、デジタルを活用しコト・モノを創造できる力を育み、デザイン・アート領域で活躍できる人物を養成する。

(コースの目標)

- ①プロダクトデザインコースは、プロダクトデザイン、家具インテリアデザイン、ユニバーサルデザイン、カーデザインなどの広範囲なプロダクトデザイン領域についての学修を通じて、社会の諸問題を解決・提案できる力を身につける。
- ②ファッション・テキスタイルコースは、他大学にほとんど類例のないコースであり、我が国のファッションやテキスタイルの分野を牽引してきた実績を基盤に、今後の現代の多様なファッションのあり方を踏まえた実践的なものづくりの力を身につける。
- ③クラフトコースは、ガラス、陶磁器、ジュエリー、木工、フィギュアの高度な表現技術による独創性とこれらの分野の融合を追求する。相互に新たな可能性を見出すことで、独自の観点や表現世界を開拓し、社会に貢献できる力を身につける。

■生産・工芸デザイン学科のカリキュラム

生産・工芸デザイン学科では、人を中心とした生活から産業までのモノ・コトづくりをテーマとし、3コース「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」を追求すると共に、これまでは個別の分野であった3分野を融合した新分野構築を目指す。1年次は学科の必修科目で基礎に触れ、2年次から3年次にかけて3コースの専門性を高め、3年次後期から4年次にかけて分野融合を図るカリキュラムとする。

<共通(学科共通)>は、「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」に共通するデザイン・アートの共通概念や方法論、基礎技法を学ぶ科目群である。科目群を「人・環境」「素材」「構想・プランニング・テクノロジー」「プレゼンテーション」「地域社会」「共通基礎」に分け、科目間のつながりや関係性を明確にした。「共通基礎」は、「生産・工芸デザイン基礎実習A」「生産・工芸デザイン基礎実習B」などの必修科目で構成し、3コースの基礎内容をオムニバスで体験できるように設定した。「地域社会」の「生産・工芸デザインプロジェクト」は、学科の分野間融合を図る科目であり、社会課題や今後考えられる課題をテーマとし、他コースの学生がグループを組み実施するプロジェクト形式とした。

<専門(コース専門)>は、各コースの理論及び方法・技法を軸とし、選択科目の個々の学びを選択必修科目で集約し実践できるよう構成した。一部の科目では、人数制限を行いコース限定科目としているが、原則的には学科内の全ての学生が履修可能としている。選択必修科目「プロダクトデザイン演習Ⅰ・Ⅱ」「プロダクトデザイン応用実習Ⅰ・Ⅱ」「ファッション・テキスタイル演習Ⅰ・Ⅱ」「ファッション・テキスタイル応用実習Ⅰ・Ⅱ」「クラフト演習Ⅰ・Ⅱ」「クラフト応用実習Ⅰ・Ⅱ」では、15回目のまとめ授業にて展示あるいは発表を行い、3コースの内容を共有し、分野融合の視点を獲得する。「卒業研究」は10単位とし、4年間の学びの集大成として設定する。

■ディプロマポリシー(学位授与の方針)

大学卒業生としての基礎的な教養とコミュニケーション力を身につけ、プロダクト、ファッション・テキスタイル、クラフトにおける専門性と幅広い知見、技術及び表現力を修得し、専門性を活かした上で分野融合力及び社会で活動し貢献できる実践力を有したと認めた者に「学士(芸術工学)」を授与する。

A: 基礎的教養

基礎課程および芸術工学基礎課程を基盤とし、専門課程の基礎を通じて、本学科に必要な専門力および融合力に繋がる基礎的教養を身につける。

- ①「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識を基に、アイデアや創作活動の一助となる教養を身につける。
- ②幅広い知識を基に、アイデアや創作活動の一助となる教養を身につける。
- ③自ら創造したモノ・コトについて解説できるデザイン・アートの基礎的知識を身につける。

B: コミュニケーション力

- ①自らの思考や構想を表現するための日本語読解力、語彙力、文章表現力を身につける。
- ②特定の外国語に触れ、コミュニケーションツールとして活用できる基礎力を身につける。
- ③語学およびプレゼンテーション技能を習得し、自ら創造したモノ・コトについて説明し、他者からの反応を客観的に分析できる能力を身につける。

C: 専門的技能

- ①デザイン・アートをプランニングするための観察力、リサーチ力を身につける。
- ②デザイン・アートをモデリングするための技術力、設計力を身につける。
- ③デザイン・アートをプロモーションするためのデジタルスキルを身につける。

D: 汎用的能力

- ①専門的技能を統合し、生み出した成果を示すための提案力、創造力、プレゼンテーション力を身につける。
- ②プロジェクトやグループによる創作活動を実施するための計画力、協働力、提案力、実践力を身につける。

E: 社会的対応力

- ①地域・社会、国際的な問題点を察知し、専門的技能を持って問題解決策を提案できる力を身につける。
- ②社会での役割と実践力、影響力の重要性を理解できる力を身につける。

■カリキュラムポリシー

生産・工芸デザイン学科では、ライフスタイルを豊かに彩るモノを総合的に創造できるデザイナー、クリエイターを養成するという教育目標達成のため、実践・融合的なカリキュラムを編成する。時代や社会の状況を察知し、生じている問題や課題をデザインやアートで解決する能力を獲得する問題解決型の教育プログラムを設置する。さらに、専門性を活かしながら、分野融合によって新たな視点を展開できる実践力を高めるため、高学年にプロジェクト科目を設定する。

- ① 1年次では、大学生としての基礎的な教養と、国際的なコミュニケーション力及び共通に身につけておくべきコンピュータ表現などの芸術工学基礎、さらには専門の入門的な知識を学び、社会に出た時に自信をもって行動できるようにするための「基礎力」を身につける。
- ② 2年次では、主に芸術工学基礎を身につけ、幅広いデザインの分野や近年になって大きく変貌している通信や技術の分野などを学び、選択した専門分野「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」のいずれかに所属する。関連する分野を幅広く履修しながら「専門基礎力」及び「応用力」を身につける。
- ③ 3～4年次では、選択した専門分野である「プロダクトデザイン」「ファッション・テキスタイル」「クラフト」に所属して専門性を高めつつ、分野融合型のプロジェクト科目等を履修し、新たな視点を展開しながら思考力・技術力・表現力及び社会に貢献できる「実践力」を身につける。