

プロダクト・インテリアデザイン学科

■プロダクト・インテリアデザイン学科カリキュラムの特色■

工業社会から情報社会、そしてSociety5.0へと、モノ作りの課題が多様化する中で、人とモノとの関わり学ともいえるプロダクト・インテリアデザイン教育への期待と重要性がますます高まっています。資源・環境問題を考慮したモノ作りの方法論や在り方の模索、国際化社会に於ける異文化との共存を前提としたモノ作りや関わり方に対する新たなルールや節度の探求、少子高齢社会に於けるユニバーサルなモノ作りの方向性への模索など、デザイン教育に課せられた課題は山積しています。

プロダクト・インテリアデザイン学科ではそれらの諸問題に対して、調和のとれた文化の担い手として社会に発信し貢献できる人材の育成を目指したカリキュラムを用意しています。

＜具体的な3つの特徴＞

- 工房実習を中心とした機械操作の習得と造形表現能力の向上
- コンピュータ支援による情報収集能力の習得と活用・デザイン表現手法の習得・ラビッドプロトタイプングとモックアップモデルの制作及びプレゼンテーションテクニックの向上
- 産官学共同や各種コンペティション参加による実践的な体験教育とスキルアップ

■ディプロマポリシー（学位授与の方針）

時代や社会が抱えている課題を発見し、その課題に対して適正な解決手段や、具体的な実現方法の提案を行い、伝達できる能力、新技術や新素材の利活用、あるいは伝統や文化に対して、価値の再発見に挑戦し、それらの可能性を表現・伝達できる能力を有したと認めた者に学士（芸術工学）を授与する。

■カリキュラムポリシー

プロダクト・インテリアデザイン学科では、変化する社会のニーズを敏感に感じ取り、使い手である人の心身の多様性を理解し、誰もが心地よく暮らせるように空間やモノをデザインできる人を養成するという教育目標達成のための実践的なカリキュラムを設定している。

＊年次における基本的な学びの流れ

- ・1年次：講義科目として広範囲なプロダクト・インテリアデザインの世界を俯瞰する「プロダクト・インテリアデザイン概論」、人の多様性に基づくデザイン哲学である「ユニバーサルデザイン」、「家具インテリアデザイン」、スケッチ力と製図法などの表現力と調査分析力を修得できる実習系科目をバランスよく設定し、プロダクト・インテリアデザインの基礎を修得する。
- ・2年次：「ユニバーサルデザインコース」「インテリア・家具・木工コース」「プロダクト・カーデザインコース」の3つのコースに分かれ、専門を深化させる。各コースの専門性に応じた知識を講義科目で、各コースに必要な表現力（2次元および3次元CADを含む）や加工方法、材料などについて実習・演習科目で習得する。
- ・3年次：コース毎に専門性の高い演習課題に取り組み、自ら課題を発見し、解決方法を発想し創造する力を養う。
- ・4年次：集大成として修得した表現力や技術力を総合化することで、社会課題を発見し、独創的な作品を制作し新たな価値を提供する提案能力を修得する。

■カリキュラムフロー図（2023年度入学生用）

	1 年	2 年	3 年	4 年
プロダクト・インテリアデザイン学科	1 年の達成目標 ○学修の基盤となる知識、感性、文化、社会、倫理、科学一般、健康、外国語を修得する。 ●芸術工学に共通する基礎となる知識、技能、コンピュータの基本的な使用方法、幅広い学科の専門を理解する。 ●空間と製品デザインの基盤となる観察、表現、調査、発想方法を修得する。	2 年の達成目標 ○コミュニケーション力、批判力、調査分析等、漸次横断する知識、コンピュータプログラミング、ン学科の専門にまたがる能力を得る。 ●空間と製品デザインのイ技能、素材と加工法、加工法、応用力を修得する。	3 年の達成目標 ●学科の専門を超えた課題に取り組む総合的な思考力、判断力、応用力を養成する。 ●将来の自分の活動分野に関するイメージを明確にし、コースに分かれ目標に向かって、自ら発想し、創造し、表現する力等を高める。	4 年の達成目標 ●各学科で専門分野を学ぶことと同等に、学科を横断する課題に取り組みたい場合に、芸術工学基礎で卒業研究をすることができる。 ●専門分野で修得した表現力や技術を総合化し、社会課題を発見し、調査を行い。独創的な作品を制作し新たな価値を提供する提案を行う能力を修得する。
知識・コミュニケーション	知識（思想・歴史・経済・視知覚・心理・理論等） 科学・技術・人間工学一般 倫理力（大学人としての基礎的な倫理） 文章力・コミュニケーション力 語学力（日本語・外国語） 健康・体力 方法論（デザイン論・材料・色彩計画等） 思考力（論理・論述・発想等） 批判力・客観的理解力 一般的調査・分析・評価方法 その他	○法学 ○教育心理学 ●芸術工学概論 ●自然とデザイン ●照明デザイン ●生活機器デザイン ●インダストリアルデザイン ●家具・インテリアデザイン	方法論・思考力・コミュニケーション ●生活機器デザイン ●インテリアデザイン計画 ●インターフェイスデザイン 学科横断・プログラミング力	
専門的技能	観察力 表現力（描画・作図・撮影等） 造形力（造作・造形・モデリング等） 技術力（加工・工房作業等） 課題発見・テーマ設定力 調査・実験・分析・シミュレーション力 コンピュータソフト作業力（既存ソフト） コンピュータプログラミング力 メディア・ネットワーク力 その他	●デッサン基礎実習 ●製図法演習 ●プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅰ ●プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅱ ●CAD 基礎演習 ●ビジュアルテクニクⅠ	●ビジュアルテクニクⅡ ●インテリア製図Ⅰ ●インテリア製図Ⅱ ●3D モデリング演習Ⅰ ●プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅲ ●プロダクト・インテリアデザイン実習Ⅳ ●ビジュアルテクニクⅢ ●プレゼンテーション ●インテリア表現法 ●3D モデリング演習Ⅱ ●インテリアデザイン演習ⅠA、ⅠB ●プロダクトデザイン演習ⅠA、ⅠB ●ユニバーサルデザイン演習ⅠA、ⅠB ●カーデザイン演習ⅠA、ⅠB ●ビジュアルテクニクⅣ 技術統合・プレゼンテーション力	創造力・社会実践力・国際力
汎用的能力	計画力 問題解決力 創造力（作品や研究自体の独創性） プレゼンテーション・展示・情報発信力 協働力 技術統合力 多様な個性への対応力（UD） 社会実践力 他分野総合力 その他	造形力・技術力 ●福祉住環境論	技術力・調査分析力	●卒業研究 専門融合・プロジェクト推進力
社会対応力	マネジメント力 指導力（グループ作業・ワークショップ・統括等） 管理力（作業工程・保安全管理・予算管理等） 危機管理・法的課題対応力（予測・知財等） 開拓力（新しい分野を開拓していく力） 国際性（留学・国際共同・国際発表等） 進路計画力 その他	●デザインの現場を語るを語る	計画力・問題解決力・提案力	