

クリエイション系

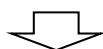
クリエイション系は、比較的演習科目が多いという特徴があります。また、演習や実習の中で、早い学年のうちから、できるだけ多く作品を制作できるように配慮されています。将来、商品やサービスのデザイナーや企画コンサルティングで身を立てたい学生の場合、3年生が終わるころには、自分オリジナルのポートフォリオ（作品集）が出来上がっていないとなりません。

■ 1 年生（春学期）

導入	◎ システムデザイン入門 ◎ 導入ゼミナール
演習	◎ デザインスタジオ 1 ○ 基礎デザイン制作
講義	○ デザイン文化論 ○ 色彩論

■ 1 年生（秋学期）

演習	◎ デザインスタジオ 2 ○ デジタルデザイン演習 ○ グラフィックデザイン ・ 図形科学基礎演習 ・ データ処理基礎演習 ・ プログラミング基礎演習
講義	○ デザイン理論

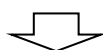


■ 2 年生（春学期）

演習	○ プロダクトデザイン 1・2 ○ 3DCAD デザイン ・ 3Dモデリング ・ マーケティング演習
講義	○ デザイン思想史概論 ・ テクノロジー基礎論 ・ マネジメント基礎論

■ 2 年生（秋学期）

演習	○ プロダクトデザイン 3・4 ○ デザインシンキング ・ メカトロニクス演習 ・ プレゼンテーション技術
講義	◎ クリエーション基礎論 ○ インタフェースデザイン ・ コストマネジメント

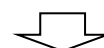


■ 3 年生（春学期）

演習	◎ プロジェクト実習・制作 1 ○ デジタルコンテンツデザイン ○ サービス UX デザイン
講義	◎ ゼミナール 1 ○ デザインケーススタディ ・ ビジネスモデルデザイン ・ サービス工学

■ 3 年生（秋学期）

演習	◎ プロジェクト実習・制作 2 ○ インターンシップ ○ インクルーシブデザイン ○ 映像制作演習 ○ デザイン・バックキャスト ・ プロトタイピング
講義	◎ ゼミナール 2 ○ プロダクトデザイン理論 ・ 素材と機能



■ 4 年生（春学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 1 ○ 応用プロジェクト 1
----	-------------------------------

■ 4 年生（秋学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 2 ○ 応用プロジェクト 2
----	-------------------------------

（注）上記の図において、“◎”は、この系にとって非常に重要な必修科目であることを示しています。
また、“○”は、この系にとって重要な科目であることを示しています。
さらに、“・”は、主たる内容は他の系に属する内容であるが、この系にとっても重要な科目であることを示します。

1年 2年 3年 4年

導入ゼミナール
システムデザイン入門
基礎デザイン制作
クリエーション基礎論
デザイン思想史概論
3Dモデリング
3D CADデザイン
図形科学基礎演習
デジタルデザイン演習
グラフィックデザイン
デザインスタジオ1
デザインスタジオ2
プログラミグ基礎演習
データ処理基礎演習
マーケティング演習
マネジメント基礎論
生産システムデザイン
コストマネジメント
Webデザイン演習
ビジネスモデルデザイン
プレゼンテーション技術
インターフェースデザイン
デザインケーススタディ
素材と機能
インクルーシブデザイン
バックキャストデザイン
プロトタイピング
コンテンツデザイン
サービスUXデザイン
デザインシンキング
プロダクトデザイン演習1・2
プロダクトデザイン演習3・4
プロダクトデザイン理論
プロジェクト実習・制作1
プロジェクト実習・制作2
インターンシップ
卒業研究・卒業制作1
卒業研究・卒業制作2
応用プロジェクト1
応用プロジェクト2

講義 (必修)
演習・実習 (必修)
講義
演習・実習

テクノロジー系

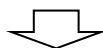
テクノロジー系は、演習科目も重要ですが、それ以上に工学的な基礎および専門的なエンジニアリング知識が必要となります。したがって、他の系と比較して、特に2年次、3年次に重要な講義科目が設定されています。エンジニアをめざす学生は、大学院への進学をも想定しながら、しっかりと基礎的な知識を習得しておく必要があります。

■ 1年生（春学期）

導入	◎ システムデザイン入門 ◎ 導入ゼミナール
演習	◎ デザインスタジオ 1 ○ 基礎デザイン制作

■ 1年生（秋学期）

演習	◎ デザインスタジオ 2 ○ 図形科学基礎演習 ○ プログラミング基礎演習 ・ デジタルデザイン演習 ・ グラフィックデザイン ・ データ処理基礎演習
----	--

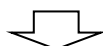


■ 2年生（春学期）

演習	○ 3Dモデリング ○ プログラミング演習 ・ プロダクトデザイン 1・2 ・ マーケティング演習
講義	◎ テクノロジー基礎論 ・ マネジメント基礎論 ○ メカニカルデザイン ○ マテリアルサイエンス

■ 2年生（秋学期）

演習	○ メカトロニクス演習 ○ メカニカルデザイン演習 ・ プロダクトデザイン 3・4 ・ デザインシンキング ・ プレゼンテーション技術
講義	○ メカトロニクス ○ 材料と構造のデザイン ・ クリエーション基礎論 ○ 福祉工学

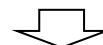


■ 3年生（春学期）

演習	◎ プロジェクト実習・制作 1 ○ デジタルエンジニアリング ○ IoT プログラミング ○ ゲームプログラミング ○ AR プログラミング
講義	◎ ゼミナール 1 ○ 熱と流れのデザイン ○ スマートマシンデザイン

■ 3年生（秋学期）

演習	◎ プロジェクト実習・制作 2 ○ AI プログラミング ○ インターンシップ ○ プロトタイピング
講義	◎ ゼミナール 2 ○ 素材と機能 ・ 情報システムデザイン



■ 4年生（春学期）

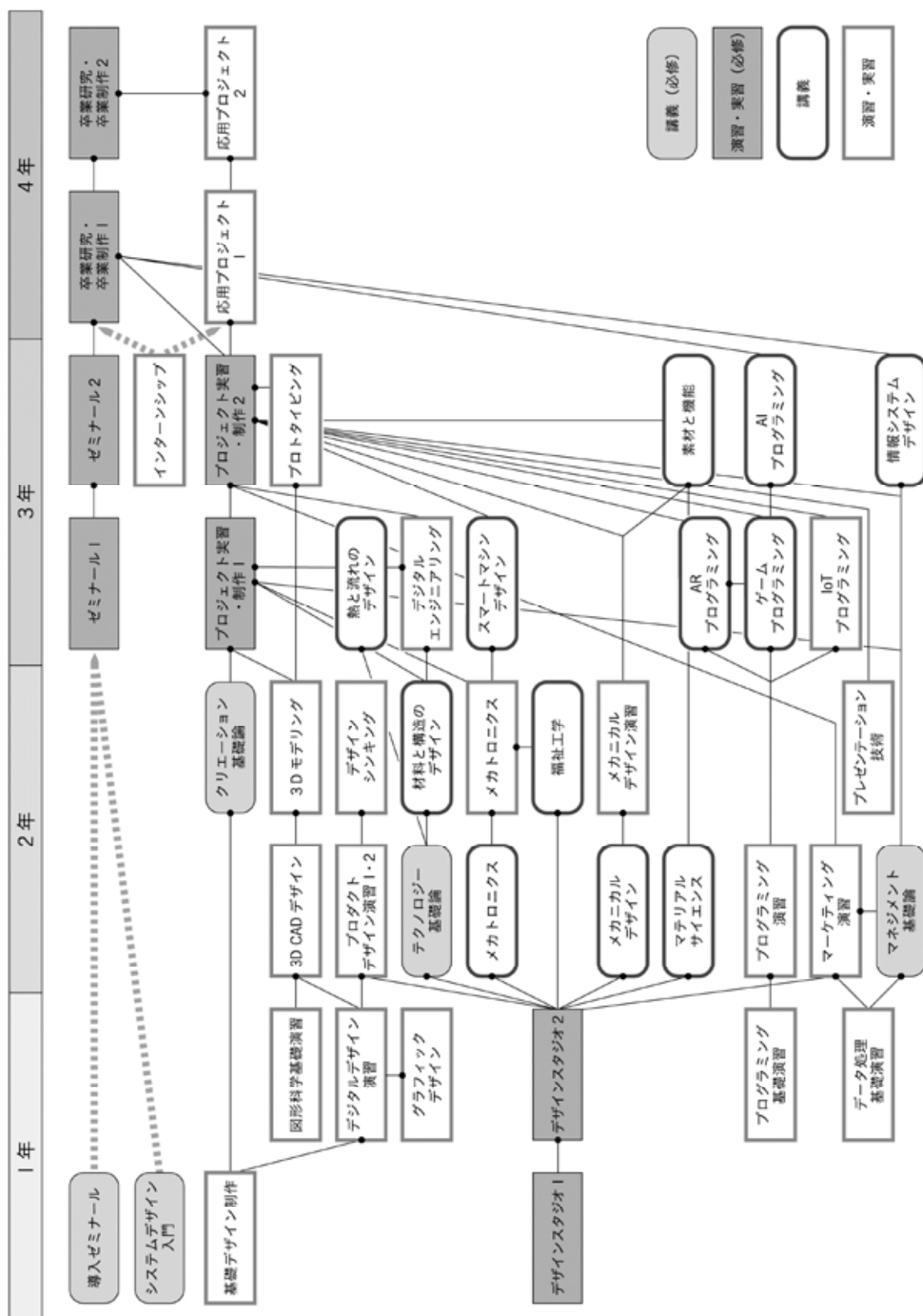
総合	◎ 卒業研究・卒業制作 1 ○ 応用プロジェクト 1
----	-------------------------------

■ 4年生（秋学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 2 ○ 応用プロジェクト 2
----	-------------------------------

（注）上記の図において、“◎”は、この系にとって非常に重要な必修科目であることを示しています。
また、“○”は、この系にとって重要な科目であることを示しています。
さらに、“・”は、主たる内容は他の系に属する内容であるが、この系にとっても重要な科目であることを示します。

テクノロジー系



マネジメント系

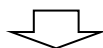
マネジメント系では、クリエイション系およびテクノロジー系を横断した思考と、幅の広い知識が必要とされるため、専門を深めるタイプの科目よりは、個々の専門技術の応用のために必要となる知識に比重が置かれています。逆にいえば、他の系を専攻する学生にとっても、システムデザインを学ぶために必要不可欠なものが多く提供されています。

■ 1 年生（春学期）

導入	◎ システムデザイン入門 ◎ 導入ゼミナール
演習	・ デザインスタジオ 1 ・ 基礎デザイン制作

■ 1 年生（秋学期）

演習	◎ デザインスタジオ 2 ○ データ処理基礎演習 ・ デジタルデザイン演習 ・ グラフィックデザイン ・ プログラミング基礎演習 ・ 図形科学基礎演習
----	--

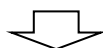


■ 2 年生（春学期）

演習	○ マーケティング演習 ・ プロダクトデザイン 1・2 ・ 3DCAD デザイン ・ 3Dモデリング
講義	◎ マネジメント基礎論 ・ テクノロジー基礎論 ○ モデリングとシミュレーション ○ 数理統計学

■ 2 年生（秋学期）

演習	・ プロダクトデザイン 3・4 ・ デザインシンキング ・ プレゼンテーション技術
講義	・ クリエーション基礎論 ○ コストマネジメント ○ オペレーションズリサーチ

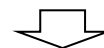


■ 3 年生（春学期）

演習	◎ プロジェクト実習・制作 1 ・ サービス UX デザイン ・ プロトタイピング
講義	◎ ゼミナール 1 ○ プロジェクトマネジメント ○ ビジネスモデルデザイン ○ サービス工学 ○ システム工学

■ 3 年生（秋学期）

演習	◎ プロジェクト実習・制作 2 ○ インターンシップ ○ データサイエンス ・ デザイン・バックキャスト ・ プロトタイピング
講義	◎ ゼミナール 2 ○ 情報システムデザイン ○ 品質マネジメント



■ 4 年生（春学期）

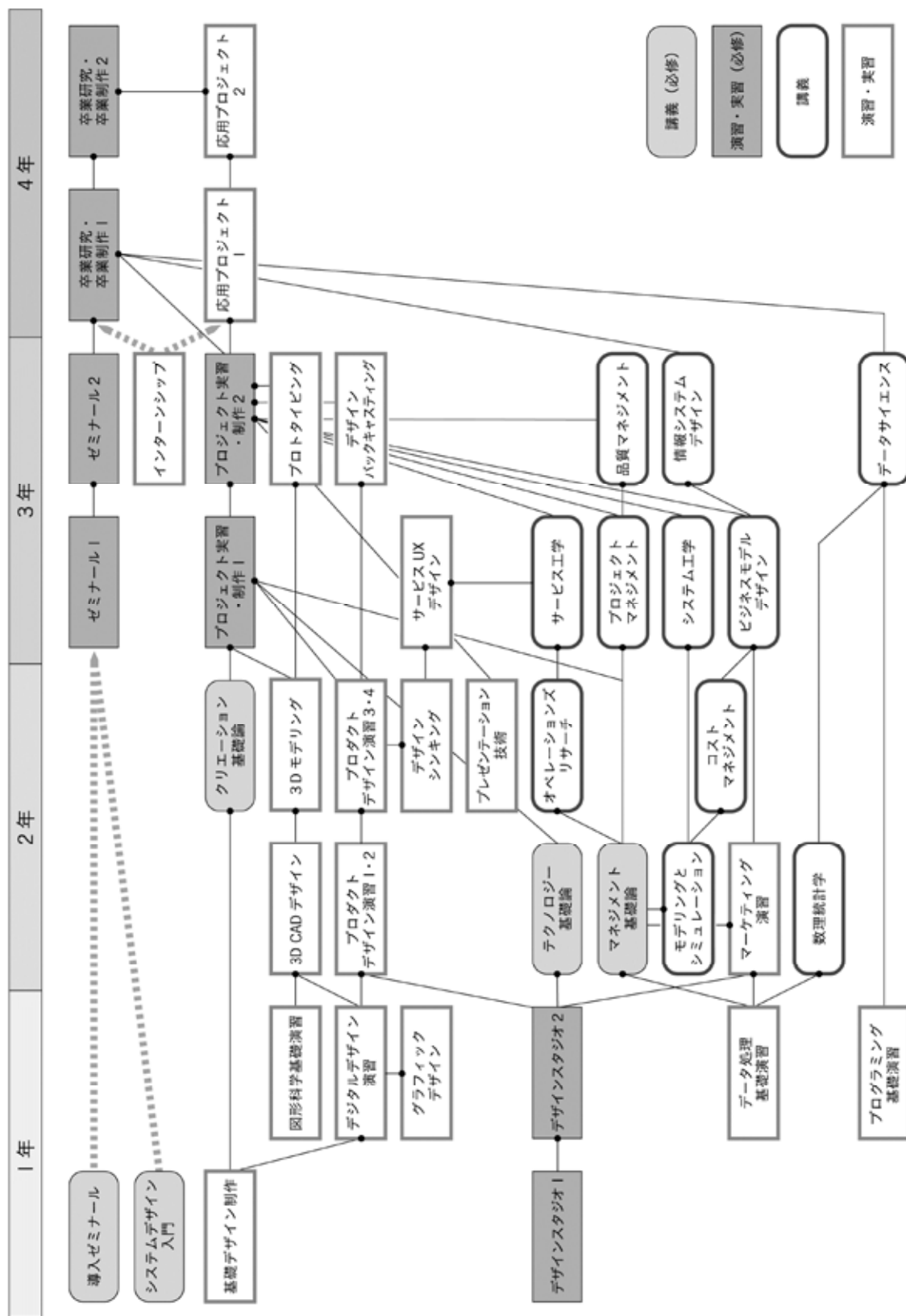
総合	◎ 卒業研究・卒業制作 1 ○ 応用プロジェクト 1
----	-------------------------------

■ 4 年生（秋学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 2 ○ 応用プロジェクト 2
----	-------------------------------

（注）上記の図において、“◎”は、この系にとって非常に重要な必修科目であることを示しています。
また、“○”は、この系にとって重要な科目であることを示しています。
さらに、“・”は、主たる内容は他の系に属する内容であるが、この系にとっても重要な科目であることを示します。

マネジメント系



カリキュラムマップ 区分	学年	科目名 科目名	デザインポリシー				DP5.国際的な視野に立って判断ができ、技術者として説明責任を果たすことができる
			DP1.ものごとを、様々な要素が複雑に関係しあうシステムとしてとらえ、その中から問題を見える	DP2.問題解決のための具体的なモノ・ヤコトを構成し提案できる	DP3.人間中心に「もの・システム」をデザインできる	DP4.環境・健康・福祉・公共の安全を理解できる	
外国語科目	1	英語1					○
	1	英語2					○
	1	英語3					○
	1	英語4					○
英語	1～	英語1 (補講)					○
	1～	英語2 (補講)					○
	1～	英語3 (補講)					○
	1～	英語4 (補講)					○
英語以外	2～	海外英語研修					○
	3～	英語表現技術					○
	1～	イタリア語・イタリア文化					○
	1～	中国語・中国文化					○
総合系	1～	図形科学基礎演習		○			
	1～	デザイン文化論			○		
	2～	デザイン思想概論			○		
	1～	データ処理基礎演習		○			
	1～	プログラミング基礎演習		○			
	1～	認知科学			○		
	2～	数理統計学		○			
	1～	環境とエネルギー				○	
	3～	文明と資源				○	
	1～	スポーツ総合演習				○	
人文社会系	1～	技術者倫理					○
	1～	現代企業論					○
	1～	マーケティング					○
	1～	エコミクス					○
	1～	法学概論				○	
	1～	知的財産権					○
	1～	開発と国際協力					○
	1～	文化と文明				○	
	1～	哲学				○	
	1～	文化人類学				○	
理工系	1～	線形代数学		○			
	1～	微分積分学		○			
	1～	工科系の力学基礎		○			
	1～	電気と振動		○			
留学科目	1～	ハイオ・ケミカルエンジニアリング				○	
	1～	日本語1					○
	1～	日本語2					○
	1～	日本語3					○
留学科目	1～	日本語4					○
	1～	日本文化論					○
	1～	日本の工業技術		○			○
	1～	一般数学		○			○

区分	学年	科目名	デザインポリシー				
			DP1.ものごとを、様々な要素が複雑に関係しあうシステムとしてとらえ、その中から問題を発見できる	DP2.問題解決のための具体的なモノやコトを構成し提案できる	DP3.人間中心に「もの・システム」をデザインできる	DP4.環境・健康・福祉・公共の安全を理解できる	DP5.国際的な視野に立って判断ができ、技術者として説明責任を果たすことができる
	専門科目	基礎科目	1～導入ゼミナール (SD)	○	○	○	○
			1～システムデザイン入門	○	○		
			1～デザインスタジオ1 (SD)		○		
			1～デザインスタジオ2 (SD)	○	○		
			1～基礎デザイン制作		○		
			1～デザイン理論 (SD)		○		
			1～色彩論		○		
			1～デジタルデザイン演習		○		
			1～グラフィックデザイン		○		
			2～クリエイション基礎論		○		
			2～テクノロジー基礎論	○			
			2～マネジメント基礎論	○			
			2～プロダクトデザイン1		○		
			2～プロダクトデザイン2		○		
			2～プロダクトデザイン3		○		
			2～プロダクトデザイン4		○		
			2～3DCADデザイン	○			
			2～インタフェースデザイン		○		
			2～デザインシンキング	○	○		
			2～3Dモデリング		○		
			2～プログラミング演習		○		
			2～材料と構造のデザイン		○		
			2～メカトロニクス		○		
			2～メカトロニクス演習		○		
			2～メカニカルデザイン		○		
			2～メカニカルデザイン演習		○		
			2～マテリアルサイエンス		○		
			2～モデリングとシミュレーション		○		
			2～オペレーション/サービス		○		
			2～コストマネジメント	○	○		
			2～マーケティング演習				○
			2～プレゼンテーション技術			○	
			2～サステイナブルデザイン			○	
			2～環境工学			○	
			2～都市・地域政策			○	
			2～地図とGIS	○			
			2～風土と建築 (都市)			○	
			2～福祉工学			○	
			2～テクニカルライティング				○

区分	学年	科目名	DP1.ものごとを、様々な要素が複雑に関係しあうシステムとしてとらえ、その中から問題を発見できる	DP2.問題解決のための具体的なモノやコトを構成し提案できる	DP3.人間中心に「もの・システム」をデザインできる	DP4.環境・健康・福祉・公共の安全を理解できる	DP5.国際的な視野に立って判断ができ、技術者として説明責任を果たすことができる
専門科目	3	ゼミナール1	○	○	○	○	
		ゼミナール2	○	○	○	○	
展開科目	3	プロジェクト実習・制作1	○	○	○	○	
	3	プロジェクト実習・制作2	○	○	○	○	○
専門科目	3	プロジェクトデザイン理論	○	○	○	○	○
	3	デザインケーススタディ	○	○	○	○	
専門科目	3	インクルーシブデザイン	○	○	○	○	
	3	デザイン・バックキャストイング	○	○	○	○	
専門科目	3	サービスデザイン	○	○	○	○	
	3	コンテンツデザイン	○	○	○	○	
専門科目	3	映像制作演習	○	○	○	○	
	3	素材と機能	○	○	○	○	
専門科目	3	熱と流れのデザイン	○	○	○	○	
	3	スマートマシンデザイン	○	○	○	○	
専門科目	3	ゲームプログラミング	○	○	○	○	
	3	AIプログラミング	○	○	○	○	
専門科目	3	ARプログラミング	○	○	○	○	
	3	デジタルエンジニアリング	○	○	○	○	
専門科目	3	プロトタイプング	○	○	○	○	
	3	IoTプログラミング	○	○	○	○	
専門科目	3	プロジェクトマネジメント (SD)	○	○	○	○	
	3	ビジネスモデルデザイン	○	○	○	○	
専門科目	3	サービス工学	○	○	○	○	
	3	システム工学	○	○	○	○	
専門科目	3	情報システムデザイン	○	○	○	○	
	3	品質マネジメント	○	○	○	○	
専門科目	3	データサイエンス	○	○	○	○	
	3	インターシップ (SD)	○	○	○	○	○
専門科目	4	応用プロジェクト1	○	○	○	○	○
	4	応用プロジェクト2	○	○	○	○	○
専門科目	4	卒業研究・卒業制作1	○	○	○	○	○
	4	卒業研究・卒業制作2	○	○	○	○	○
専門科目	3	ランドスケープデザイン	○	○	○	○	○
	3	都市デザイン	○	○	○	○	○
専門科目	3	タウンマネジメント	○	○	○	○	○
	3	公共空間デザイン及演習	○	○	○	○	○
導入科目	2	Design Basics in English	○	○	○	○	○