

クリエイション系

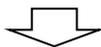
クリエイション系は、比較的演習科目が多いという特徴があります。また、演習や実習の中で、早い学年のうちから、できるだけ多く作品を制作できるように配慮されています。将来、商品やサービスのデザイナーや企画コンサルティングで身を立てたい学生の場合、3年生が終わるころには、自分オリジナルのポートフォリオ（作品集）が出来上がっていないとなりません。

■ 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

■ 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 → 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
----	--



■ 2年生（春学期）

演習	○ 造形デザイン実習制作 ○ プログラミング（クリエイション） → 3Dモデリング（テクノロジー） → 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 → 生産システムデザイン

■ 2年生（秋学期）

演習	○ ヒューマンセントードデザイン演習 ○ 3Dモデリング（クリエイション） → 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 ○ デザイン史（学部科目） → 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 → プロトタイピング演習
講義	◎ ゼミナール 1 ○ 応用色彩工学 ○ プロダクトデザイン理論 → ビジネスモデルデザイン

■ 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 ○ 未来予測デザイン演習 → Webデザイン演習
講義	◎ ゼミナール 2 ○ デザインシンキング ○ デザインケーススタディ → 素材と機能



■ 4年生（春学期）

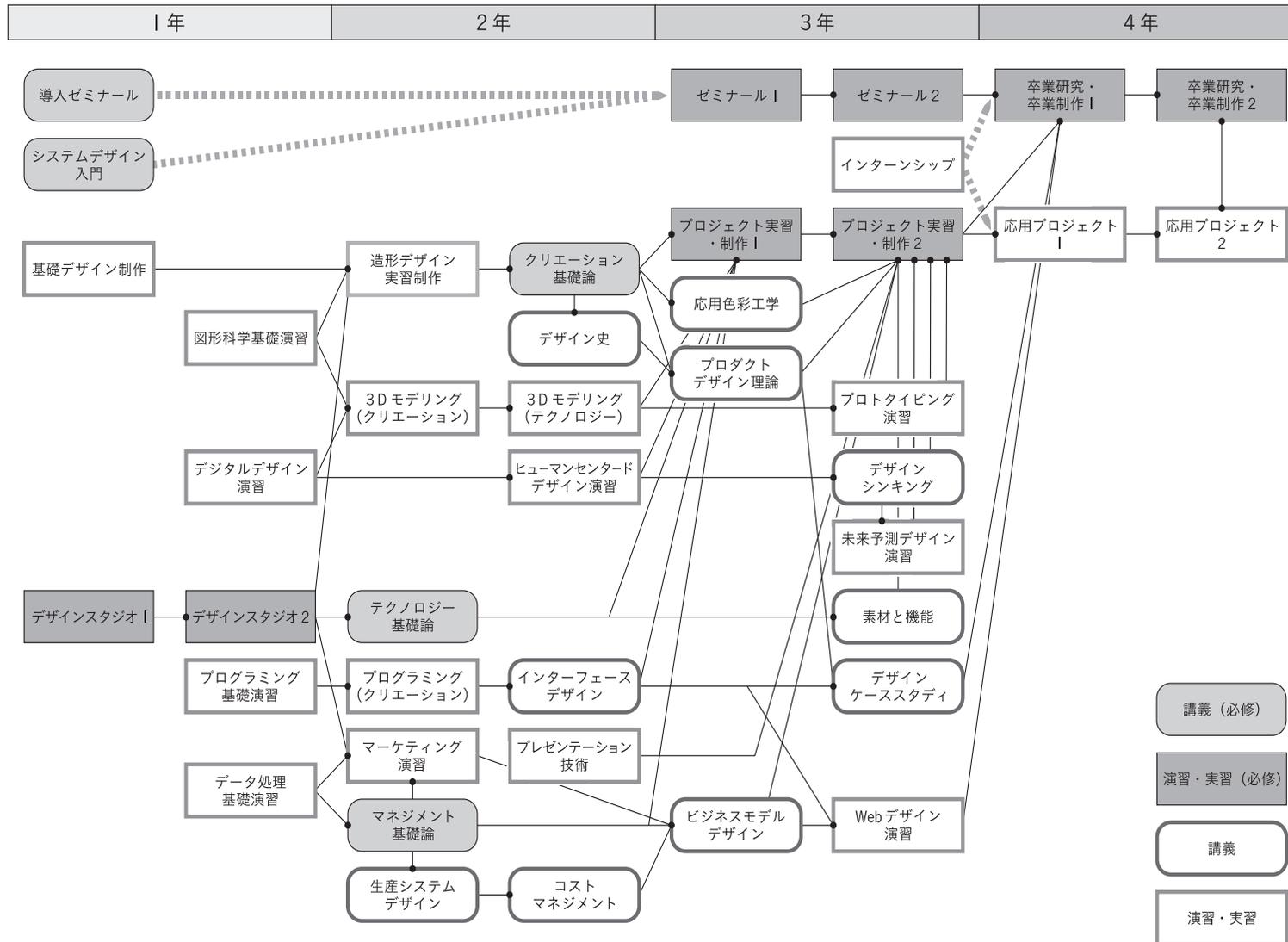
総合	◎ 卒業研究・卒業制作 1 ○ 応用プロジェクト 1 ○ 応用プロジェクト 2
----	---

■ 4年生（秋学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 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、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。

カリキュラムツリー：クリエイション系



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年次に多くの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 → データ処理基礎演習
----	--

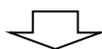


■ 2年生（春学期）

演習	○ 3Dモデリング（テクノロジー） ○ プログラミング（テクノロジー） → 造形デザイン実習制作 → 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 ○ ロボットデザイン ○ 機械の機構と設計 ○ マテリアルサイエンス（学部科目）

■ 2年生（秋学期）

演習	○ メカトロニクス演習 → 3Dモデリング（クリエイション） → プレゼンテーション技術
講義	→ クリエーション基礎論 ○ メカトロニクス ○ 材料と構造のデザイン ○ 熱と流れのデザイン ○ 福祉工学（学部科目）



■ 3年生（春学期）

演習	◎ プロジェクト実習・制作 1 ○ メカニズムデザイン演習 ○ プロトタイピング演習 ○ デジタルエンジニアリング演習 ○ 組込制御プログラミング演習
講義	◎ ゼミナール 1 ○ 3DCGプログラミング ○ 映像情報処理

■ 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
講義	◎ ゼミナール 2 ○ 素材と機能 ○ スマートマシン設計 → 情報システムデザイン



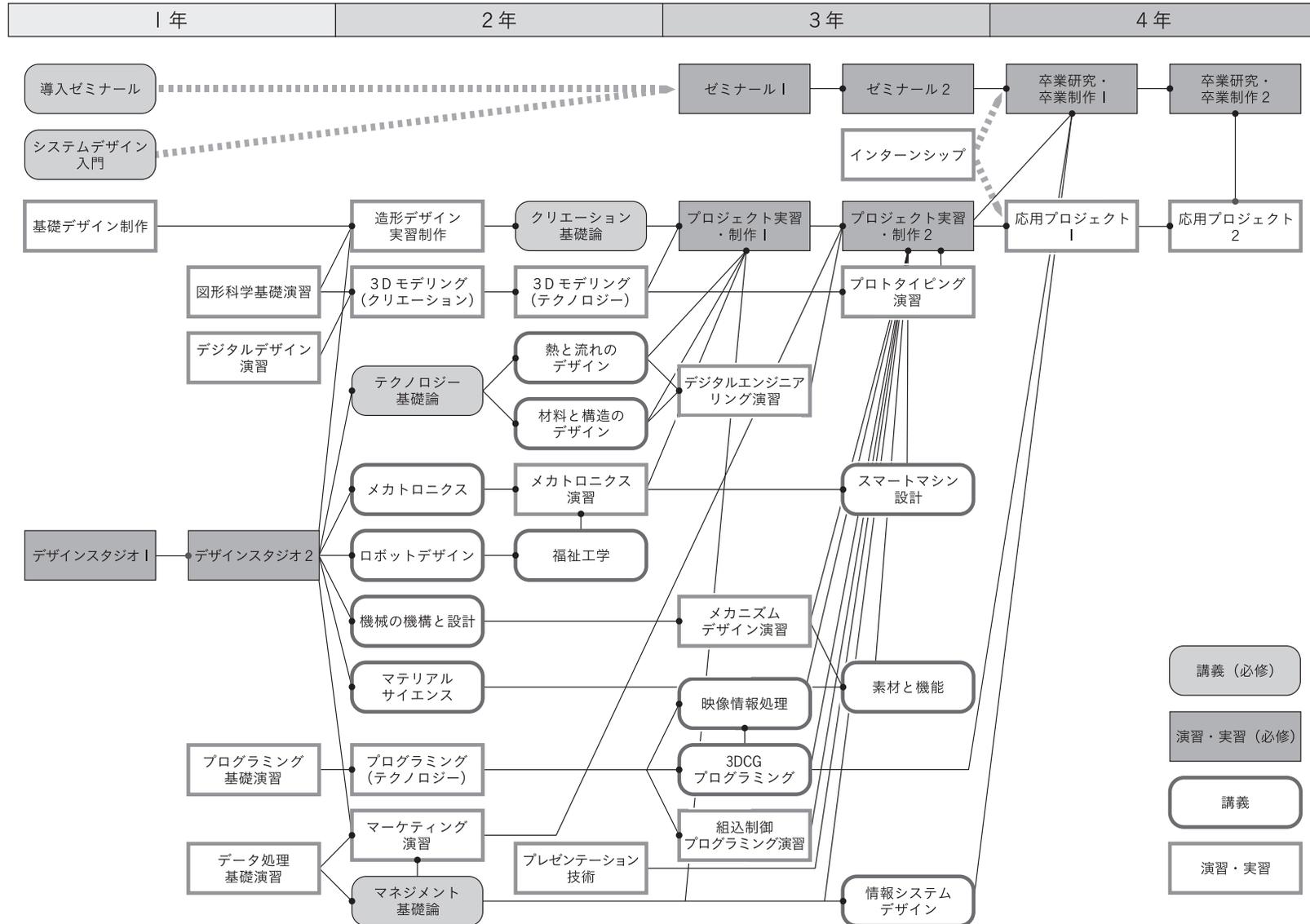
■ 4年生（春学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 1 ○ 応用プロジェクト 1 ○ 応用プロジェクト 2
----	---

■ 4年生（秋学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 2
----	---------------

カリキュラムツリー：テクノロジー系



マネジメント系

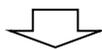
マネジメント系では、クリエイション系およびテクノロジー系を横断した思考と、幅の広い知識が必要とされるため、専門を深めるタイプの科目よりは、個々の専門技術の応用のために必要となる知識に比重が置かれています。逆にいえば、他の系を専攻する学生にとっても、システムデザインを学ぶために必要不可欠なものが多く提供されています。

■ 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 → プログラミング基礎演習 → 図形科学基礎演習
----	--

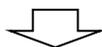


■ 2年生（春学期）

演習	○ マーケティング演習 → 造形デザイン実習制作 → プログラミング（クリエイション） → 3Dモデリング（テクノロジー）
講義	◎ マネジメント基礎論 → テクノロジー基礎論 ○ 生産システムデザイン ○ 数理統計学（学部科目）

■ 2年生（秋学期）

演習	→ ヒューマンセントードデザイン演習 → 3Dモデリング（クリエイション） → 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 → プロトタイプング演習
講義	◎ ゼミナール 1 ○ プロジェクトマネジメント ○ システム工学 ○ ビジネスモデルデザイン ○ サプライチェーンデザイン

■ 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 → 未来予測デザイン演習 ○ Webデザイン演習
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（学部科目）



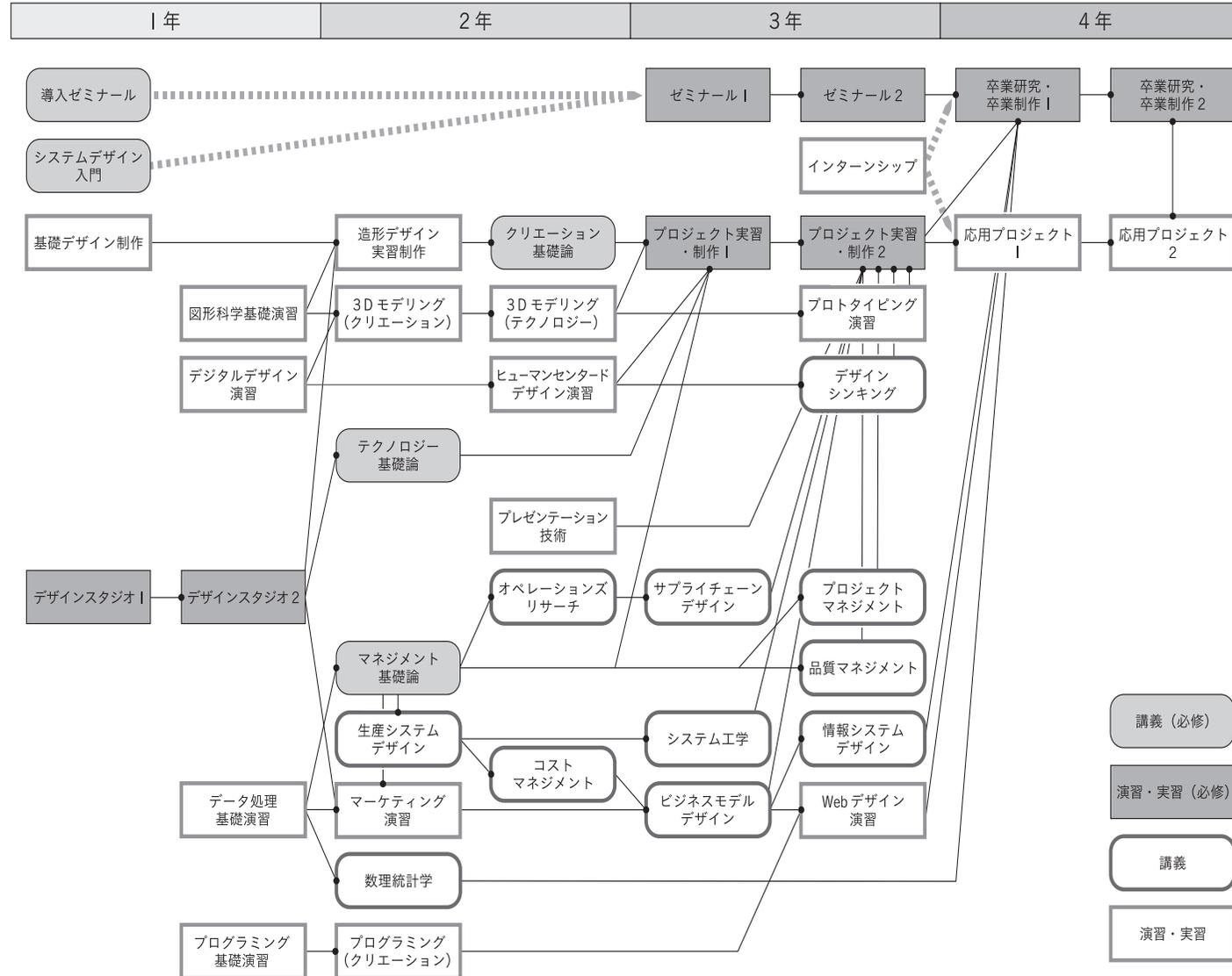
■ 4年生（春学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 1 ○ 応用プロジェクト 1 ○ 応用プロジェクト 2
----	---

■ 4年生（秋学期）

総合	◎ 卒業研究・卒業制作 2
----	---------------

カリキュラムツリー：マネジメント系



カリキュラムマップ

各科目が属するディプロマポリシーに○を付記しています。

区分	学年	科目名	ディプロマポリシー					
			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	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	人間中心に「もの・システム」をデザインできる	環境・健康・福祉・公共の安全を理解できる	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	
外国語科目	1	英語1					○	
	1	英語2					○	
	1	英語3					○	
	1	英語4					○	
	1~4	英語 1 (補講)					○	
	1~4	英語 2 (補講)					○	
	1~4	英語 3 (補講)					○	
	1~4	英語 4 (補講)					○	
基礎科目	経営系	1~4	財務会計					○
		1~4	マーケティング					○
		1~4	国際社会論					○
		1~4	エコノミクス					○
	法律系	1~4	法学(日本国憲法)					○
		1~4	法と現代社会					○
		1~4	知的財産権					○
		1~4	技術者倫理					○
		1~4	開発と国際協力					○
	人文系	1~4	文化と文明					○
		1~4	認知科学			○		
		1~4	イタリア語・イタリア文化					○
		1~4	中国語・中国文化					○
	工学系	1~4	環境とエネルギー					○
		1・2	数学1		○			
		1・2	数学2		○			
		1・2	物理1		○			
		1・2	物理2		○			
		1・2	数理演習1		○			
		1・2	数理演習2		○			
		1~4	バイオエンジニアリング					○
	1~4	ケミカルエンジニアリング					○	
	保健体育	1・2	スポーツ総合演習					○
	留学科目	1~4	日本語1					○
		1~4	日本語2					○
		1~4	日本語3					○
1~4		日本語4					○	
1~4		日本文化論					○	
1~4		日本の工業技術		○			○	
1~4		一般数学		○			○	

区分	学年	科目名	ディプロマポリシー				
			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	問題解決のための具体的なモノ/コトを構成し提案できる	人間中心に「もの・システム」をデザインできる	環境・健康・福祉・公共の安全を理解できる	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	学部科目	1 デザイン文化論			○		
		2 建築と文化			○		
		2 サステイナブルデザイン				○	
		3 英語表現技術					○
		2 都市デザイン				○	
		2 アーバニズム				○	
		2 風土と建築				○	
		2 デザイン史			○		
		2 福祉工学				○	
		2 地図とGIS	○				
		2 ランドスケープデザイン				○	
		2 都市・地域政策				○	
		2 環境工学				○	
		2 テクニカルライティング					○
		2 数理統計学	○				
		3 タウンマネジメント				○	
		2 マテリアルサイエンス	○				
		3 公共空間デザイン及演習				○	
	3 品質マネジメント	○					
	2 Design Basics in English					○	
	学科基礎科目	1 導入ゼミナル (SD)	○				
		1 基礎デザイン制作		○			
		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・2 デザイン理論 (SD)			○		
		1・2 色彩論			○		
		1・2 図形科学基礎演習		○			
		1・2 データ処理基礎演習		○			
		1・2 プログラミング基礎演習		○			
		1・2 デジタルデザイン演習		○			
		2 テクノロジー基礎論		○			
		2 マネジメント基礎論		○			
		2 クリエーション基礎論			○		
		2 プレゼンテーション技術					○
		2 メカトロニクス演習		○			
2 マーケティング演習		○		○			
2 造形デザイン実習制作				○			
2 ヒューマンセンタードデザイン演習	○	○	○				
専門科目	2 3Dモデリング (クリエイション系)		○				
	2 プログラミング (クリエイション系)		○				
	2 インタフェースデザイン			○			
	2 3Dモデリング (テクノロジー系)		○				
	2 プログラミング (テクノロジー系)		○				
	2 ロボットデザイン		○				
2 メカトロニクス		○					

区分	学年	科目名	ディプロマポリシー				
			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	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	人間中心に「もの・システム」をデザインできる	環境・健康・福祉・公共の安全を理解できる	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
学 科 科 目	2	機械の機構と設計		○			
	2	材料と構造のデザイン		○			
	2	熱と流れのデザイン		○			
	2	コストマネジメント		○			
	2	生産システムデザイン		○			
	2	オペレーションリサーチ		○			
	2	海外英語研修					○
	3	ゼミナール1	○	○	○	○	
	3	ゼミナール2	○	○	○	○	
	3	プロジェクト実習・制作1	○	○	○	○	
	3	プロジェクト実習・制作2	○	○	○	○	○
	3・4	未来予測デザイン演習	○	○	○		
	3・4	応用色彩工学		○			
	3・4	プロダクトデザイン理論		○			
	3・4	デザインシンキング	○	○	○		
	3・4	デザインケーススタディ	○	○	○		
	3・4	プロジェクトマネジメント (SD)		○			
	3・4	システム工学	○	○			
	3・4	ビジネスモデルデザイン	○	○			
	3・4	サプライチェーンデザイン		○			
	3・4	情報システムデザイン		○			
	3・4	Webデザイン演習		○			
	3・4	3DCGプログラミング		○			
	3・4	メカニズムデザイン演習		○			
	3・4	映像情報処理		○			
	3・4	プロトタイプング演習		○			
	3・4	デジタルエンジニアリング演習		○			
	3・4	組込制御プログラミング演習		○			
	3・4	素材と機能		○			
	3・4	スマートマシン設計		○			
	3・4	インターナシップ (SD)	○	○	○	○	○
	4	応用プロジェクト1	○	○	○	○	○
	4	応用プロジェクト2	○	○	○	○	○
4	卒業研究・卒業制作1	○	○	○	○	○	
4	卒業研究・卒業制作2	○	○	○	○	○	