（別紙様式4）

令和8年10月28日

職業実践専門課程等の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地
福岡デザイン専門学校	平成9年2月6日	西畑 晴美	〒　810-0042 （住所）　福岡県福岡市中央区赤坂一丁目10番10号 （電話）　092-716-0094
設置者名	**設立認可年月日**	**代表者名**	**所在地**
学校法人双葉学園	昭和35年12月1日	伊場 芳朗	〒　810-0042 （住所）　福岡県福岡市中央区赤坂一丁目10番10号 （電話）　092-716-0094

分野	認定課程名	認定学科又は専攻科名	専門士認定年度	高度専門士認定年度	職業実践専門課程認定年度
文化・教養	デザイン専門課程	クリエイティブデザイン学科	平成27(2015)年度	－	平成27(2015)年度

学科又は専攻科の目的	デザインの領域は多くの分野に細分化されていた。しかし近年、テクノロジーの発達、産業構造の変化による社会生活の変化は、デザインの考え方の見直しやデザイン分野の再編、統合の必要性が生まれ、新しい価値の創造が求められるようになってきている。よって、本校では、学べるデザイン分野の垣根を取り払い、より実践的、より専門的な3年間の職業教育カリキュラムを確立し、時代に合った個性的で新しい可能性（価値）を持ったデザイナーの育成、並びに、デザイン教育の根幹である「デザインは加減である」というバランス感覚を養う教育方針に基づき、より考える力、人間力を持った人材の育成を目的とする。
学科又は専攻科の特徴（取得可能な資格、中退率　等）	1年次の前期は、グラフィックやインテリアといったデザイン分野の垣根をこえて、デザインすべての基礎となる基礎造形力や言語、企画といった思考トレーニング、インターフェイスなどを学びます。後期に興味のある分野を決め、分野全体を幅広く学びながら、専攻選びへつながる経験を積みます。単なる技術の習得だけではなく、デザインを通して表現していくためのベースをしっかりと重ね、専門領域を学ぶ専攻へと進みます。2年次以降は、1年次に学んだ「デザインの基礎」を土台に、より高度なデザインを修得するため、各専攻に分かれ、専門領域の知識や技術を高めていきます。プロのデザイナー・クリエーターが講師となり、実務的な課題演習を行うことで、問題抽出からリサーチ、企画制作、プレゼンテーションといったデザイン現場でのプロセスを経験しながらチカラをつけていきます。 ○取得可能な資格 Illustratorクリエイター能力認定試験／Photoshopクリエイター能力認定試験／DTP検定、Webクリエイター能力認定試験／CGクリエイター検定／Flashクリエイター能力認定／マルチメディア検定／二級建築士・木造建築士(受験資格)／商業施設士補／インテリアコーディネーター／リビングスタイリスト／福祉住環境コーディネーター／CAD利用技術者試験　etc.

修業年限	昼夜の別	全課程の修了に必要な総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
3　年	昼間	100　単位	2 単位	422 単位	0 単位	0 単位	0 単位

学生総定員	学生実員(A)	留学生数(学生実員の内数)(B)	留学生割合(B/A)	中退率
180 人	142 人	3 人	0 %	1 %

就職等の状況

■卒業者数 ©	50	人
■就職希望者数 (D)	38	人
■就職者数 €	37	人
■地元就職者数 (F)	31	人
■就職率 (E/D)	97	%
■就職者に占める地元就職者の割合 (F/E)	84	%
■卒業者に占める就職者の割合 (E/C)	74	%
■進学者数	2	人

■その他

（令和　　7　　年度卒業者に関する令和８年５月１日時点の情報）

■主な就職先、業界等

（令和7年度卒業生）

ウェブ設計・開発・コンサル、映像・デザイン事務所、情報加工サービス、家具メーカー、設計事務所、建設業、印刷業、製品の企画・販売など

当該学科又は専攻科のホームページURL	https://www.fds.ac.jp/curriculum/creative-design/

企業等と連携した実習等の実施状況（A、Bいずれかに記入）

総単位数		424 単位
	うち企業等と連携した実験・実習・実技の単位数	0 単位
	うち企業等と連携した演習の単位数	210 単位
	うち必修単位数	0 単位
	うち企業等と連携した必修の実験・実習・実技の単位数	0 単位
	うち企業等と連携した必修の演習の単位数	0 単位
	（うち企業等と連携したインターンシップの単位数）	0 単位

教員の属性（専任教員について記入）

① 専修学校の専門課程を修了した後、学校等においてその担当する教育等に従事した者であって、当該専門課程の修業年限と当該業務に従事した期間とを通算して六年以上となる者	（専修学校設置基準第41条第1項第1号）	0 人
② 学士の学位を有する者等	（専修学校設置基準第41条第1項第2号）	5 人
③ 高等学校教諭等経験者	（専修学校設置基準第41条第1項第3号）	0 人
④ 修士の学位又は専門職学位	（専修学校設置基準第41条第1項第4号）	3 人
⑤ その他	（専修学校設置基準第41条第1項第5号）	0 人
計		8 人

上記①～⑤のうち、実務家教員（分野におけるおおむね５年以上の実務の経験を有し、かつ、高度の実務の能力を有する者を想定）の数	8 人

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

○教育課程の編成（授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。）における企業等との連携

（1）教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針及び教育課程編成委員会等の位置付け

a.教育課程編成委員会を年2回以上開催しているか。	している
開催日時実績	第1回　令和8年8月19日　15:00～17:00　/第2回　令和8年3月13日　15:00～17:45
b.教育課程編成委員会に、以下①～③の類型に該当する企業等委員が参加しているか。 ※①から③において、①又は②から1人、③から1人が委員として参画している場合、「している」を選択。 ※①又は②から1人、③から1人が委員として参画していない場合、「していない」を選択。	している
①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、 地方公共団体等の役職員（1企業や関係施設の役職員は該当しません。）	
②学会や学術機関等の有識者	
③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員	
c.学校の教育課程編成の責任者が委員参加しているか。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.教育課程編成委員会の議事を記録し、学内回覧等しているか。	している
f.企業等委員の意見を教育課程編成見直しに反映しているか。	している
g.次の教育課程編成委員会に、教育課程編成の見直し結果等を報告しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和8年10月28日現在

名　前	所　　属	任期	種別
西畑　晴美	福岡デザイン専門学校　学校長	令和8年4月1日～令和10年3月31日（2年）	―
中嶋　尚孝	福岡デザイン専門学校　副校長	令和8年4月1日～令和10年3月31日（2年）	―
植村　明広	福岡デザイン専門学校　教務部部長	令和8年4月1日～令和10年3月31日（2年）	―
寒竹　美佐子	一般社団法人　日本色彩学会	令和8年4月1日～令和10年3月31日（2年）	②
下村　晋一	株式会社ファイブ　代表	令和8年4月1日～令和10年3月31日（2年）	③
家藤　康徳	アンダースコープデザインオフィス　代表	令和8年4月1日～令和10年3月31日（2年）	③
宇佐美　毅	anno lab	令和8年4月1日～令和10年3月31日（2年）	③

※委員の種別の欄には、企業等委員の場合には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。
（当該学校の教職員が学校側の委員として参画する場合、種別の欄は「－」を記載してください。）
①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、
地方公共団体等の役職員（1企業や関係施設の役職員は該当しません。）
②学会や学術機関等の有識者
③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習（以下「実習・演習等」という。）の授業を行っていること。」関係

（1）実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針及び実習・演習等における企業等との連携内容

a.実習等又は演習の形態の授業で企業等連携を行っているか。	している
b.企業等と連携を行う際は、企業等との組織的な協定や契約を締結しているか。	している
c.企業等との連携内容を、連携先企業等との文書等で明示的に合意しているか（連携のマニュアル、手引き等定めているか）。	している
d.教育課程や学生の学修成果等に関する現状や情報、データを教育課程編成委員会の委員に提示しているか。	している
e.企業等の講師に対して事前打ち合わせや研修を行っているか。	している
f.企業等連携の実習・演習等の内容を学校側は適切に確認しているか（教員の見回り実施、実習日誌の作成等）。	している
g.企業等連携の実習・演習等における成績評価について、企業等と協議を行っているか。	している
h.適切な企業等連携の実習・演習となるよう、必要に応じて連携先企業等を見直しているか。	している

（特筆すべき工夫等）

（2）具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科　目　名	企業連携の方法	科目概要	連　携　企　業　等
グラフィック・編集Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	アイデアを手描きでラフスケッチにまとめて、その考えを相手に的確に伝えてデザインとしてまとめ仕上げる。タイプフェイスや組版の基礎的知識、紙や印刷方法などのノウハウを学びながら、実践的な力と現場で通用するデータ作成のスキルを身につける。	武永デザイン事務所
Web・映像Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	市場にある汎用形の箱の構造の習得。パッケージの必須条件である内容物の保護の為の課題。情報伝達の為のグラフィックを基礎認識とし、商品イメージの構築のため、道具、資材、パソコンを駆使し目標とするデザインを具現化する。	ゼロスタンス
CGⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	3DCGの基礎を理解し、形状や各種設定を的確に行える総合的な習得を目標とします。 グラフィックデザインに3DCGを取り入れる手法や、多様化するデジタルコンテンツへの応用等、柔軟な発想力の向上を併せ持ったデザイナーの育成を目指します。	有限会社マーズ
建築設計Ⅱ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	主に公共建築（学生寮・コミュニティセンター）について設計作業を行う。課題説明後、資料収集、エスキス、模型などを進め、プレゼンテーションと批評を行う。	株式会社環境デザイン機構
家具デザインⅡ	1.【校内】企業等からの講師が全ての授業を主担当	環境と人との間に位置する家具。インテリアデザインの中では主要な要素でもある。単に家具のカタチをデザインすることではなく、自分で「家具とは？」ということを考え、オリジナルなモノを創造できるようにする。	シナガワデザインスタジオ

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

（1）認定専門課程等の教員に対する研修・研究（以下「研修等」という。）の基本方針
※研修等を教員に受講させることについて諸規程に定められていることを明記

学校法人双葉学園福岡デザイン専門学校教職員研修規程を制定している。
第2条　研修は、教育の支障とならない範囲において、教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。
第5条　学校は、教職員の監督者をして、教職員に対し日常の勤務を通じて必要な研修を行わせるものとする。
2.学校は、教職員の勤務を通じた研修が適切に行われることを確保するため、教職員の監督者に対し、必要な措置を講ずるものとする。

（2）研修等の実績
①専攻分野における実務に関する研修等

研修名：	ミラノサローネ出展プロジェクト	連携企業等：	社）日本DESIGN BANK
期間：	令和7年	対象：	専任教員1名
内容	イタリアで毎年開催されている国際家具見本市への出展プロジェクトに参加し、実務における仕事の流れや世界のデザインの流行や動向など最新の知識を得る。		
研修名：		連携企業等：	
期間：		対象：	
内容			

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名：	アクリルメディウムの応用	連携企業等：	ターナー色彩株式会社
期間：	令和7年度	対象：	専任教員1名
内容	アクリルメディウム（絵具）を用いてのイラスト表現の技術向上。		
研修名：	モリサワ文字組版講座	連携企業等：	株式会社モリサワ
期間：	令和7年度	対象：	専任教員1名
内容	フォントの種類、特徴、使い方、組版に関するルールの修得。印刷物以外のwebやスマホでのフォント利用についての知識。		
研修名：		連携企業等：	
期間：		対象：	
内容			

(3)研修等の計画

①専攻分野における実務に関する研修等

研修名:	ミラノサローネ出展プロジェクト	連携企業等: 社)日本DESIGN BANK
期間:	令和8年	対象: 専任教員1名
内容	イタリアで毎年開催されている国際家具見本市への出展プロジェクトに参加し、実務における仕事の流れや世界のデザインの流行や動向など最新の知識を得る。	
研修名:		連携企業等:
期間:		対象:
内容		

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名:	アクリルメディウムの応用	連携企業等: ターナー色彩株式会社
期間:	令和8年度	対象: 専任教員1名
内容	アクリルメディウム(絵具)を用いてのイラスト表現の技術向上。	
研修名:	モリサワ文字組版講座	連携企業等: 株式会社モリサワ
期間:	令和8年度	対象: 専任教員1名
内容	フォントの種類、特徴、使い方、組版に関するルールの修得。印刷物以外のwebやスマホでのフォント利用についての知識。	
研修名:		連携企業等:
期間:		対象:
内容		

4.「当該専門課程等を置く専修学校において、学校教育法第百三十二条の二第二項の規定により評価を受け、その結果を公表していること。」関係

○学校関係者評価

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	
(1)教育理念・目的・目標	
1 教育理念、目的及び目標の設定等	
①教育理念等を踏まえ、当該専門学校としての目的及び目標を明確に設定し、養成する人材像を明確にしていること。	同内容評価項目を設けている
(2)学校運営	
1 教育課程の編成と授業科目	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な教育課程編成・実施方針を作成したうえで、教育課程を体系的に編成し、系統性・段階性に配慮した授業科目を配置していること。	同内容評価項目を設けている
2 教育の実施	
①授業科目内容に応じ、講義、演習、実験、実習又は実技など、適切な授業形態で教育が実施され、かつ、適切な教材が用いられるとともに、成績評価基準に基づき成績評価を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②企業等と連携した、実習、実技、実験又は演習等(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。教育目標の達成に必要な企業等と連携した実習・演習等の単位数の総授業単位数に占める割合を具体的に設定していること。	同内容評価項目を設けている
3 単位・卒業認定	
①学校の目的・目標及び養成する人材像を実現するために必要な卒業認定方針(資格・免許等を含む習得させる職業能力を含む)を学科・コースごとに定め、当該方針に基づき卒業の認定をしていること。	同内容評価項目を設けている
4 学修成果目標の達成状況	
①卒業認定方針を踏まえ、学科・コースごとに職業能力を含む資質能力の修得(資格・免許等の取得や知識・技術・技能の修得を含む。)についての目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
②学生が望む進路の実現に関する目標を定め、その目標が達成できていること。	同内容評価項目を設けている
(3)学生の受入れ、学生支援	
1 学生募集及び入学者の選抜、収容定員の管理	
①入学者の受け入れ方針、入学選考基準、方法を定め、入学希望者に明示し、入学者の選考を公正に行い、合否を決定していること。	同内容評価項目を設けている
2 自主的な学習の促進に対する支援	
①学生の学力や学習状況を把握し、入学前教育や補習授業を行うなど学習支援に取組んでいること。学生の円滑な学習に向け、シラバスの活用による学習成果の向上や自主的な学習に関する適切な支援を行っていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない

3　多様な学生に対する支援	
①適切な体制を構築し、障がいのある学生、海外からの留学生、社会人経験者など、多様な学生に対する支援を行っていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
4　学生生活に関する支援	
①カウンセラーの配置、相談室の設置など、学生の相談に対応するための環境整備を行い、適切に運営していること。	同内容評価項目を設けている
②留年者、退学希望者など学習の継続に困難な問題を抱える学生に対し適切な対応を行っていること。	同内容評価項目を設けている
③学校保健安全法に基づく学校保健計画を策定し、学生の心身の健康管理体制を整備し、適切に運用していること。 ※簡易評価項目	同内容評価項目を設けている
④学生の経済的側面に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
⑤学生のキャリア支援、就職支援に対する支援体制を整備し、適切に周知、運用していること。	同内容評価項目を設けている
(4)教育実施組織・教員	
1　教員の配置、募集、採用	
①教育課程を実施するのに必要な、資格・要件を備えた教員を確保するために基準等(教員の採用基準等)を整備し、適正に運用していること。	同内容評価項目を設けている
②教員の常勤・非常勤、年齢構成等、また教員一人当たりの授業時数等を把握していること。また、教員の専門性、教授力を把握、評価していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
2　教員の組織編制等	
①学校の目的に応じた分野の区分ごとに必要な教員組織を整備し、業務分担、責任体制を規程等で定めていること。	同内容評価項目を設けている
②教員間で連携、協力体制を構築していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　教員の資質の向上	
①学校の教育活動の改善、工夫を行うFD(Faculty Development)などの取組や、教員の研究活動、自己啓発等への支援を行っていること。	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、企業等と連携して組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
③教員の授業及び指導力等を修得・向上するための研修を企業等と連携して、組織的に行っていること。	同内容評価項目を設けている
(5)教育環境	
1　教育環境の整備	
①教育上の必要性に対応できる施設・設備、機械器具等を備えていること。	同内容評価項目を設けている
②学生の学習支援のための施設(自習室等)を整備していること。また、学生の休憩、食事のためのスペースを確保していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
③図書室を設置し、専攻分野の教育に必要な専門書及び参考図書を配架し、必要に応じて学生が閲覧できるようにしていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
2　安全対策、防災組織	
①学校保健安全法に基づく学校安全計画を策定し、学校における安全対策を適切に行っていること。	同内容評価項目を設けている
②火災の発生や防災に関する組織体制を整備し、適切に運営していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
3　施設・設備等の点検、改善等	
①施設・設備等の日常点検、定期点検、補修等を適切に行っていること。※任意項目	同内容評価項目を設けている
②施設の改築・改修、設備の更新等の計画を定め、適切に実施していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けていない
(6)教育活動の基盤と改善・向上の取組	
1　中期事業計画と財務基盤	
①当該専修学校が策定している中長期的計画に、教育目的、教育目標の実現に向けた具体的な内容が位置付けられていること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②当該専修学校の教育活動を安定して遂行するために必要かつ十分な財務基盤を確立していること。	同内容評価項目を設けている
2　学校運営	
①学校運営の組織体制を整備し、適切な運営が行われていること(職業教育に関するマネジメント(教育の企画・設計・運営等)における責任体制を含む。)。	同内容評価項目を設けている
3　学校評価の実施と改善活動	
①学校関係者評価委員会、教育課程編成委員会等外部からの意見を反映するなど、関連企業等団体、地域社会等からの意見を当該専修学校の運営やその改善・向上において活用していること。 ※任意項目	同内容評価項目を設けている
②特に職業実践専門課程においては、教育課程編成委員会を年2回以上開催していること。	同内容評価項目を設けている
③学校評価を実施し結果及び改善状況についての情報を公表していること。	同内容評価項目を設けている
④学校評価の結果に基づく改善への取組を組織的かつ継続的に行っていること。	同内容評価項目を設けている

4　社会からの理解と情報の公表	
①当該専修学校の教育活動、学修成果、学校運営等の状況に関する情報を積極的に公表していること。	同内容評価項目を設けている
②教育目的・目標の達成状況や活動状況について関連する教育機関、産業界等をはじめ、社会全体からの理解を得るよう取組んでいること。　※任意項目	同内容評価項目を設けている

(3)学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和8年10月28日現在

名　前	所　　属	任期	種別
篠田　正浩	株式会社総研　代表取締役	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	企業
野呂　英俊	株式会社イングラ　代表取締役	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	企業(デザイン業界)
松尾　祐一	株式会社ジ―エ―クレアス　代表取締役	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	企業(就職先)
脇山　真治	九州大学名誉教授 マルチ映像研究スタジオ　わきすた	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	教育関係者
青野　香織	Career＆　代表	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	企業(カウンセリング)
武永　茂久	NPO法人FUKUOKAデザインリーグ 理事長	令和8年4月1日～令和9年3月31日(1年)	デザイン業界団体

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(5)学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	ー
公表URL	https://www.fds.ac.jp/wp/wp-content/themes/fds/pdf/2025_kankeisya_houkoku?t=20260610.pdf		
公表時期	令和8年6月1日		

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1)情報提供

情報提供方法	ホームページ	「その他」の場合	ー
公表URL	https://www.fds.ac.jp		
公表時期	令和8年4月1日		

授業科目等の概要

	（デザイン専門課程 クリエイティブデザイン学科）															
	分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
	必修	選択必修	自由選択					講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
1		○		デザイン教養Ⅰ	デザインの歴史、著名なデザイン・デザイナーを紹介。身の回りにあるデザインを分析し、基本的な考え方、発想法を学ぶ。	1前	1		○		○		○		
2		○		デザイン特講	デザイン分野を問わず、多くの外部講師を招聘し、講義やワークショップを通してデザインの可能性に触れ、将来の自らの就学進路を確定していく過程を学ぶ。	1前	2		○		○		○		
3		○		ことばと表現	デザインを学びに来ている学生に対し、コミュニケーションの第一ツールである「ことば」の扱いの基礎を教える授業。ことばを学ぶことが自らの世界を広げ、人とのコミュニケーションの第一歩になることを知る。	1前	1		○		○			○	
4		○		ドローイング	様々な気持ちを込めて線を描くことから始め、輪郭線、稜線など解釈、構図の大切さを理解する。大きさの違う立方体を描きながら、パース、陰影、影の関係を理解する。イメージする心象、感じたものを伝える表現力を身に付ける。	1前	2		○		○		○		
5		○		平面表現	色彩や形や構成による視覚的な効果を理解し、視覚意外の感覚の視覚化を図ったり、意識や感情の見える化を体系化的に考え、平面表現で伝達する力を身につけます。	1前	2		○		○		○		
6		○		立体表現	今まで意識されなかった〝モノ〟〝こと〟を深く意識することの大切さを学びます。自由な発想をカタチにするため、様々な素材を通してアイデアを作品に変える閃き、柔軟性、展開力を身につけます。	1前	2		○		○		○		
7		○		視覚情報デザイン基礎	基礎となる平面構成で何を伝えたいのかをチラシ、DM、冊子などの印刷物を使い企画の考え方から作業に使う道具の使い方を鍛えます。自分の手を使い手描きラフの制作、その中で文字や写真をどのようにレイアウトするのかを繰り返しトレーニングし身に付けていきます。印刷や製本方法、それらに関する専門用語やDTPに関す幅広い知識を習得します。	1前	2		○		○		○		
8		○		カタチ・空間デザイン基礎	建築・スペース・インテリア・家具・プロダクトなど設計分野の仕事内容を説明する。空間とプロダクトの演習課題を通して、「ものづくり」の面白さ・奥深さに触れ、楽しみながら発想することの大切さを学んでいく。	1前	2		○		○		○		
9		○		しくみデザイン基礎	リスペクトするクリエータへのオマージュ制作。幸せとは？人生とは？命とは？など普遍的哲学テーマを題材としたモチーフを提示。グランドテーマをベースとしたグループ討議を通して本質的価値の抽出と可視化する表現の工夫研究。	1前	2		○		○			○	
10		○		コンピュータ基礎Ⅰ	コンピューターの基礎知識、基本操作、周辺機器の扱い方を学ぶ。図面の基礎、ポートフォリオの作成方法を学びながら操作の習熟を図る。	1前	2		○		○		○		
11		○		コンピュータ基礎Ⅱ	デザインの制作全般で必要となるコンピュータと周辺機器の知識とIllustrator、Photoshopを中心に、それらのソフトを早く正確に操作する方法を習得します。	1前	2		○		○		○		

12		○		ビジュアル感覚表現	平面表現で学んだ基礎を元に、感情、意図、想像など、目には見えない対象を絵具などの色材や紙など、様々な素材を用いて視覚的に認知できるものに翻訳する課題を中心に学習します。英文のロゴ制作を通して、タイポグラフィーの文字骨格の基本を習得します。	1後	4		○		○		○		
13		○		グラフィック・編集Ⅰ	学生本人が選んだ本がモチーフ。その本の本質的価値を考え、それにふさわしい顔づくりを行う。その本を原作とした映画、ドラマ、演劇ができたと仮定してその告知ポスターを制作する。「私のマチオモイ帖」プログラムを実施。	1後	4		○		○			○	
14		○		Web・映像	Web・映像の基礎知識としてWebコンテンツ作成の基本と映像制作の基礎を学びます。	1後	4		○		○			○	
15		○		しくみ・企画演習Ⅰ	マーケティング思考とデザイン思考の両面からのデザインアプローチを学び、行動デザインの思考方法を学ぶ。観察や調査から、気づきやリフレーミングによる表現コンセプトの発見、クリエイティブの発想方法を学ぶ。	1後	2		○		○		○		
16		○		パッケージ基礎	始めにパッケージとは何か、どのように役立ち機能しているのかを説明し、基本手順･流れを学ぶ。テーマ商品を選び、分析しアイデアを出し、パネルにまとめ模型化する。同時に、仕事の流れとしてマーケティング、プレゼンテーションも行う。	1後	2		○		○		○		
17		○		イラスト・アート基礎	様々な画材や技法を試しながら、テーマに沿って作品を制作していきます。オリジナルキャラクターの制作や細密表現など、幅広い表現方法から自己の個性を探ります。	1後	2		○		○		○		
18		○		コンピュータ基礎Ⅲ	基礎を学んだコンピューターやソフトの応用操作の習得。冊子制作などを通して、実践的なコンピューターの使い方を学びます。	1後	2		○		○		○		
19		○		カタチ・空間感覚表現	立体の構成要素である面、塊と空間との関係を整理、再構築することで、記憶、感情の琴線に触れる形、空間を探ります。身の回りの〝もの〟を注意深く観察し、数多くのエスキースを展開し、完成度の高い作品を制作します。	2後	4		○		○		○		
20		○		建築・インテリアデザイン	空間や建築が完成するまでの過程、目標を達成するためのコンセプトワークの大切さを学び、そのコンセプトを基にどのようにプランニングしていくかを商業空間の設計を通して学ぶ。また、現地調査の訓練も行い、図面の正しい理解を深める。	1後	4		○		○		○		
21		○		家具・プロダクトデザイン	家具やプロダクトのデザインプロセスを学ぶ。なぜこの形になったのか、必要なディテールなのか、など、自分の感覚をカタチにする作業とデザインを人に伝える表現方法の基礎をつくる。	1後	4		○		○		○		
22		○		しくみ・企画演習Ⅰ	マーケティング思考とデザイン思考の両面からのデザインアプローチを学び、行動デザインの思考方法を学ぶ。観察や調査から、気づきやリフレーミングによる表現コンセプトの発見、クリエイティブの発想方法を学ぶ。	1後	2		○		○		○		
23		○		ＣＡＤ	デザインの基本である「手を動かす」を主眼に、コンピュータで設計図面を書く、ＣＡＤソフトで各図面を作図しながら、操作方法と概念を習得する。また、製図技法の授業と連動を計り、自作図面の作図を行い、技術の向上を図る。	1後	2		○		○			○	
24		○		デジタルモデリングⅠ	現在、建設分野において２ＤのＣＡＤ以上に必要不可欠になっている３Ｄソフトの技術。３Ｄソフトの基本操作を学び、住宅や店舗のインテリアパース、建築物の外観パースを作成しながら、表現や技術の向上を図る。さらに、画像処理ソフトを使用し、植栽・人・光などの合成や加工を施し、よりリアルなパースの仕上げ方を学ぶ。	1後	2		○		○		○		

25		○		製図技法	道具の使い方、線の引き方、文字の練習、表示記号などの基本を身につけ、図面を書きながら製図の規則、情報などを十分に理解し、図面に慣れ、スケール感をつかむ。また、「木造平屋建住宅」を自ら計画・設計し、関連図面を作図する。	1後	2		○		○		○		
26		○		グラフィック・編集Ⅱ	アイデアを手描きでラフスケッチにまとめて、その考えを相手に的確に伝えてデザインとしてまとめ仕上げる。タイプフェイスや組版の基礎的知識、紙や印刷方法などのノウハウを学びながら、実践的な力と現場で通用するデータ作成のスキルを身につける。	2前	8		○		○			○	○
27		○		グラフィック・編集Ⅲ	レイアウトの基礎、文字の使い方を始め、データ作成のルールなどを守りながら、多様な印刷メディアのデザインを学びます。パソコンだけに頼らず「考えて、まとめて、それをカタチにする」力と、アイデアを人にわかりやすく伝える「コミュニケーション力」を身につける。	2後	8		○		○			○	○
28		○		Web・映像Ⅱ	Webデザイン概論/トレンド講座。グラフィック作成ソフト、インターフェース・デザイン・ツールを使用して、Web画面デザインの制作/構築。 コードエディターを使用して、HTML/CSS・JavaScriptを使ったサイト制作の学習。	2前	8		○		○			○	○
29		○		Web・映像Ⅲ	プログラミングを主体として、技術面に特化した授業を行います。HTMLで文書構造の組み立て方を学び、CSSで画面のレイアウト設計や画像・文字情報の見やすさや使いやすさをJavaScriptでモーションや音などの動的な体験を作る。コードを一緒に書きながら、UIやインタラクション周りの基礎的な実装方法を解説する。	2後	8		○		○			○	○
30			○	デザイン教養Ⅱ	伝わるデザインとは何かを、ポートフォリオ制作を通して模索していきます。 業界や職種によるポートフォリオの構成内容を研究し読み解いていきます。 自己の魅力や強みを客観的な視点で分析し、ポートフォリオに落とし込むことを目標とします。	2前	4		○		○		○		
31			○	ポートフォリオ制作	ポートフォリオは、自分のデザインや能力を相手に伝えるための作品集です。ポートフォリオとは何かを理解し、過去の作品を整理・分類・手直しをする。相手が何を求めているか分析する。相手に伝わるポートフォリオ、少ない文字量でわかりやすい説明文、スッキリしたページ構成、作品が見やすいレイアウトを学びます。	2後	2		○		○		○		
32		○		パッケージⅠ	市場にある汎用形の箱の構造の習得。パッケージの必須条件である内容物の保護の為の課題。情報伝達の為のグラフィックを基礎認識とし、商品イメージの構築の為、道具、資材、パソコンを駆使し目標とするデザインを具現化する。	2前	4		○		○		○		
33		○		パッケージⅡ	パッケージの市場での役割や必要とされる要因を認識し具体的な視覚表現に結びつける。新鮮な切口やオリジナリティを加味し企画構成した商品を、パッケージの構造やグラフィックにて表現する。意欲を維持し１年間を過ごす。	2後	4		○		○		○		
34		○		映像Ⅰ	映像表現（アートアニメーション、モーションインフォグラフィクス、インタラクティブ）に関する理論・表現・技術を紹介します。Adobe After Effectsを中心とした技術を習得させ、自分なりの映像表現を模索する。	2前	4		○		○			○	○
35		○		映像Ⅱ	自分なりの表現を楽しみながら作ること、その中で映像の面白さ、奥深さを学んでもらうことを目標にします。そのためにさまざまな映像表現・技術を紹介し、基礎技術を一通り習得させます。	2後	4		○		○			○	○
36		○		イラスト･アートⅠ	様々な技法を試しながら、実制作に移行します。実習では絵を描く楽しさ、面白さを失わないように適度に遊びの要素を取り入れ、感覚の鍛錬に繋がる授業を心掛けます。実社会での需要に応えられるよう、現場におけるプロの有り様に即した授業を行います。	2前	4		○		○		○		

37		○		イラスト・ アートⅡ	自分のアイデアやイメージを自在に表現できるよう、まずは個々に合った画材、技法を見つけることを目標にします。思考すること、描くことの面白さが実感できるよう工夫します。表現者として生きることの喜びとともにプロフェッショナルになることの厳しさも伝えていきます。	2 後	4		○		○		○		
38		○		CGⅠ	3DCGソフトBlenderを使用して3DCG概要から、モデリング、マテリアルの設定、テクスチャリング、ライティング、カメラアングル、アニメーション等、順を追って3DCGを総合的に演習します。	2 前	4		○		○			○	○
39		○		CGⅡ	3DCGの基礎を理解し、形状や各種設定を的確に行える総合的な習得を目標とします。 グラフィックデザインに3DCGを取り入れる手法や、多様化するデジタルコンテンツへの応用等、柔軟な発想力の向上を併せ持ったデザイナーの育成を目指します。	2 後	4		○		○			○	○
40		○		WebⅠ	ノーコードWebサイト制作ツールSTUDIOの操作方法を学びます。 HTMLやCSSを使用したコーディングは行いませんが、STUDIOを通してWebについての基礎知識を学ぶことで、自らのデザインの可能性を広げます。	2 前	4		○		○			○	○
41		○		WebⅡ	STUDIOを使用し、自らをPRするためのポートフォリオサイトを作成すること。 Webサイトの目的に適したコンテンツを考えられるようになること。	2 後	4		○		○			○	○
42		○		アート表現Ⅰ	平面表現　立体表現　体感表現など自らのアイディアに適した方法を実践し課題を通して 再現を試みる事で思考できる対応力、探究心を向上させる。	2 前	4		○		○			○	○
43		○		アート表現Ⅱ	素材、技法を使い分け、予想図や自己表現の制作物を表現来ること。	2 後	4		○		○			○	○
44		○		タイポグラフィⅠ	タイポグラフィー全般の基礎と応用を、デザイン課題を通して講評。	2 前	4		○		○			○	○
45		○		タイポグラフィⅡ	タイポグラフィー全般の応用、実践の現場で通用する技術の習得。	2 後	4		○		○			○	○
46			○	コピー ライティング	コピーライティング演習を中心に、短文からレポート、取材記事の書き方など、幅広く網羅。テレビCMや動画演出など、コピーライターの活躍の場は、映像制作にも広がっており、絵コンテやストーリーボード制作なども講座に含む。	2 前	2		○		○		○		
47			○	アニメーション Ⅰ	時間軸の概念とその中に展開するストーリーの構築などアニメーションの基礎知識を習得するとともに、発想から完成までの自立的発展の確立を目指します。	2 前	4		○		○			○	○
48			○	アニメーション Ⅱ	急速に変化していく映像メディアの環境の中の一部にあるアニメーション表現を、商業デザインとしてまたはアートとして適正に応じ発想力・企画力・表現力を発揮できる創造性豊かな人材育成を目指します。	2 後	2		○		○			○	○
49		○		しくみ・企画演習Ⅱ	実際のクライアントワークに近い形での実習として、FDSの2026年入学案内パンフレットの中のコンテンツの企画を行います。パンフレットという媒体を使ってFDSの魅力を伝え、覚えてもらうためには、どんな企画や内容が効果的なのか？パンフレットの観察、制作に必要な情報収集、惹きつけられるコンテンツの研究を経て、実際の企画書を制作します。	2 前	2		○		○			○	

50		○		地域デザインⅠ	しくみデザインとは、前提を疑い、常識を飛び越え、ルールを再解釈し、クリエティブを活用してイノベーションを起こす作法のこと。講師がプロデュースした多様なプロジェクトの深掘りを通して、またそこから起こる活発な議論によって、しくみのなんたるかを体感し、思考力を高め、真髄を学ぶ。	2前	2		○		○			○	○
51		○		ソーシャルデザイン	多様なユーザーに配慮した社会基盤のデザインについて学習。企業利益優先のデザインではなく、社会の医者=ソーシャルドクターとしてのデザイナーを育成する。	2後	2		○		○			○	○
52		○		しくみ・企画演習Ⅲ	情報のデザイン、モノのデザイン、コトのデザインを、領域を超えたコンセプトを導き出して、アウトプットする方法論を学ぶ。	2後	2		○		○			○	
53		○		インテリアデザインⅠ	住宅全体をプランニングし、設計からインテリアの提案までを行う。間取りのプランニングを中心に、リビング・ダイニングのコーディネート、設計を学ぶ。	2前	2		○		○			○	○
54		○		スタイリングデザイン	インテリア空間とアイテムを理解し、プレゼンテーションボードを作成することで表現します。コンセプトを基にイメージとカラープランを立て、床・壁・天井の仕上げ材・建具・家具・カーテン・照明などを選び、リストを作成し、平面図上で表現・提案します。	2前	2		○		○			○	○
55		○		スペースデザインⅠ	実例のレクチャー、課題制作、合評会。物販店・飲食店などの分析から動線計画・空間計画・プランニングを学び、機能的デザイン・照明演出効果・仕上げ材の表現・ディテールについて習得し、設計を行う。	2前	4		○		○			○	○
56		○		住宅設計Ⅰ	木造住宅の計画・設計を学ぶ。プランニング・設計を行い、実施図面（配置図・平面図・立面図・断面図・矩計図・天井伏図・構造図）の作図・プレゼンを通し、仕事の流れを把握・習得する。	2前	2		○		○			○	○
57		○		住宅設計Ⅱ	オフィスや店舗を兼ねた併用住宅の計画・設計を行う。構造は主に木造Ｓ造混合。プランニング・設計を行い、実施図面（配置図・平面図・立面図・断面図など）の作図・模型製作、プレゼンを通し、仕事の流れをさらに把握・知識を深める。	2前	2		○		○			○	○
58		○		構造プロセス	主に木造の名称・特性・寸法・構法などの全般的な理解を深める。同時に構造模型を製作しながら構法について学ぶ。必要に応じ構造設計についても学ぶ。	2後	2		○		○		○		
59		○		建築材料	実例、実物をもとに材料の知識をつける。各材料（床材・天井材・壁材・屋根材・仕上げ材・防水材・防火耐火材・断熱防音材など）の特徴を把握し、活かし方を学ぶ。	2前	1		○		○		○		
60		○		建築法規	主に住宅を例にとり、単体規定・集団規定について学び、関連法規（建築基準法・ハートビル法・消防法・都市計画法・耐震改修促進法・建築士法・建設業法）についても学ぶ。	2前	1		○		○		○		
61		○		インテリアデザインⅡ	キッチン・浴室・トイレなど水廻りのコーディネート、設計を学ぶ。寸法や基礎知識の講義から建具・収納のデザイン、照明を計画し、設備を決定する前段階の条件把握・カタログの見方・決定事項・発注時の注意や工事業者との打ち合わせポイントを学ぶ。	2後	4		○		○			○	○
62		○		スペースデザインⅡ	実例のレクチャー、課題制作、合評会。美容室などのサービス部門や展示場についての様々な計画事項を学び、設計を行う。	2後	4		○		○			○	○
63		○		建築設計Ⅰ	主に中層や高層の集合住宅群の計画・設計を行う。構造はＳ造やＲＣ造。プランニング・設計を行い、実施図面（配置図・平面図・立面図・断面図など）の作図・模型製作、プレゼンを行う。また、進行中に建築計画の知識の講義も行う。	2後	2		○		○		○		

64		○		建築設計Ⅱ	主に公共建築（学生寮・コミュニティセンター）について設計作業を行う。課題説明後、資料収集、エスキス、模型などを進め、プレゼンテーションと批評を行う。	2後	4		○		○			○	○
65		○		施工プロセス	実例・実物を基にさまざまな施工方法を学び、工程計画から管理、各種工事（仮設・土・基礎・鉄筋・型枠・コンクリート・鉄骨・木・防水・屋根・左官・タイル・塗装・建具・ガラス・内装・断熱・設備・外装など）の全般的な理解を深める。積算の知識を習得する。	2前	1		○		○		○		
66		○		設備プラン	快適性・利便性・安全性・経済性の高い空間を作り出すため、建築物の設備の占める割合は、ますます大きくなっている。その重要な要素である、空気調和設備、給排水衛生設備、電気設備などを具体的に学ぶ。また、昨今の様々なエネルギー・環境問題についても解説する。	2後	1		○		○		○		
67		○		プロダクトデザインⅠ	素材の特性を学び、成形方法や加工方法の知識を身につける。様々なプロダクトの構造や機構を学習し、コンピュータだけではなく手を使った造形トレーニングをすることでデザイン力を向上させる。特任講師による授業を開講する。	2前	4		○		○		○		
68		○		家具デザインⅠ	デザインする上での必要最小限の知識（材料・構造・フォルム・人間工学等）を修得することから、デザインを発想する上でのプロセスを重視した、実物でモノを考えたり、作るという「手」を使う授業を展開する。また、コンペや実企業への提案というテーマに連動した授業も行う。	2前	4		○		○			○	○
69		○		素材加工演習Ⅰ	素材の特性と加工法を知ることは立体物をデザインするうえで、欠かすことのできない知識です。この授業では、木材、シリコン、金属の加工技術を各課題を通して実践的に身に付け、素材の特性を活かしたプロトタイプを制作し、プレゼンテーションします。	2前	2		○		○		○		
70		○		空間家具演習Ⅰ	様々な空間（住宅、商業施設、公共施設など）において、空間の質を高めるために家具が特注で設計されることがあります。与えられた空間の用途や特徴を踏まえながら、素材、寸法、動線といった要素を考慮し、家具の設計に取り組みます。	2前	2		○		○		○		
71		○		製図演習Ⅰ	家具デザインの科目と連携し、デザインプロセスを通じてスケッチパースや製図の基本技術を習得します。また、原寸大の図面作成を通じて、実物スケールに対する理解と感覚を養います。	2後	2		○		○		○		
72		○		デジタルモデリングⅡ	企画提案やデザインのプレゼンテーションにおいて、3DCGは重要なコミュニケーション手段のひとつです。課題に沿って3DCGソフトを用いたモデリングおよびレンダリングを行い、さらにPhotoshopやIllustratorを活用してプレゼンテーションボード制作で、視覚的表現力と提案力の向上を図ります。	2前	2		○		○		○		
73		○		プロダクトデザインⅡ	コンセプトづくり、アイデア展開からモデル制作、プレゼンテーションまで基本を身につけ、自分なりの提案ができるようになる。プロダクトデザインのプロセスを経験する中で自分たちに何が足りないかを見出し、それを高めていく。	2後	4		○		○		○		
74		○		家具デザインⅡ	環境と人との間に位置する家具。インテリアデザインの中では主要な要素でもある。単に家具のカタチをデザインすることではなく、自分で「家具とは？」ということを考え、オリジナルなモノを創造できるようにする。	2後	4		○		○			○	○
75		○		造形演習	プロトタイプの製作を通して、手を動かしながら、美しく機能的なかたちを探ります。 素材の特徴や特性を活かしたデザインを考え、プロトタイプを制作し、プレゼンテーションを行います。	2後	2		○		○		○		
76		○		家具構造演習	実用に耐える家具をデザインするためには、構造に関する知識が不可欠です。1/5スケール模型や原寸模型の制作を通じて、設計した家具に求められる素材の強度や加工性、さらに木材の継手・仕口といった接合技術について実践的に学びます。	2後	2		○		○		○		

77		○		製図演習Ⅱ	家具デザインの科目と連携し、デザインプロセスを通じてスケッチパースや製図の基本技術を習得します。また、原寸大の図面作成を通じて、実物スケールに対する理解と感覚を養います。	2後	2		○		○		○		
78		○		エコパッケージデザイン	現在のデザインにおいて環境に配慮することは欠かせない指標です。この授業では、内容物の保護、商品の情報を伝える、商品の価値をアピールする他サスティナブル素材を使用したパッケージデザインを学習します。	2後	2		○		○		○		
79			○	プラスデザイン	他の分野のデザインワークを、コンペ課題に取り組むことで経験し、デザイン力・センスの向上、出来ることの幅を広げていく。	2前	2		○		○		○		
80			○	総合造形Ⅰ	学生それぞれの専攻に必要な造形力を身に付ける過程の中で、発想・展開・表現を追求しながら自己のテーマを探る。連続した課題の中で、忍耐が楽しみに変わるまでこだわる。	2前	4		○		○		○		
81			○	総合造形Ⅱ	基礎的な造形力と展開力を身につける。 生活のありふれた中に転がっている造形のヒントに気付くようになる。 モノ、コトを考えることが生活習慣になる。	2後	4		○		○		○		
82			○	自主研究Ⅰ	各自のテーマに沿って、デザイン的手法での解決方法を探り、作品制作、企画書、レポート制作、プレゼンテーショを実施する。	2前	2		○		○		○		
83			○	自主研究Ⅱ	各自のテーマに沿って、デザイン的手法での解決方法を探り、作品制作、企画書、レポート制作、プレゼンテーショを実施する。	2後	2		○		○		○		
84			○	ポートフォリオ制作	ポートフォリオは、自分のデザインや能力を相手に伝えるための作品集です。ポートフォリオとは何かを理解し、過去の作品を整理・分類・手直しをする。相手が何を求めているか分析する。相手に伝わるポートフォリオ、少ない文字量でわかりやすい説明文、スッキリしたページ構成、作品が見やすいレイアウトを学びます。	2後	2		○		○		○		
85		○		グラフィック・編集Ⅳ	課題によってターゲット・コンセプトを設定し、必要な制作物を自身で考慮決定しフィニッシュワークまで。デザインコンペへの応募も積極的に行います。	3前	8		○		○			○	○
86		○		グラフィック・編集Ⅴ	タイポグラフィを基本に文字や組版についての知識を深め、ページデザインを中心に専門化・細分化する編集業界に対応できるスキルを学ぶ。テーマを設定して、ターゲットに向けたブランディングの重要性も学習します。	3後	8		○		○			○	○
87		○		Web・映像Ⅳ	Webデザイン概論/トレンド講座。グラフィック作成ソフト、インターフェース・デザイン・ツールを使用して、Web画面デザインの制作/構築。 コードエディターを使用して、HTML/CSS・JavaScriptを使ったサイト制作の学習。	3前	8		○		○			○	○
88		○		Web・映像Ⅴ	プログラミングを主体として、主に技術面（テクニカル）に特化した授業を行います。HTMLで文書構造の組み立て方を学び、CSSで画面のレイアウト設計や画像・文字情報の見やすさや使いやすさを、JavaScriptでモーションや音などの動的な体験を作ります。コードを一緒に書きながら、UIやインタラクション周りの基礎的な実装方法を解説します。	3後	8		○		○			○	○
89			○	自主研究Ⅰ	各自のテーマに沿って、デザイン的手法での解決方法を探り、作品制作、企画書、レポート制作、プレゼンテーショを実施する。	3前	4		○		○		○		
90		○		卒業制作	3年間の集大成として、興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を専攻ごとに完成させる。	3後	4		○		○		○		

91		○		パッケージⅢ	企業課題として市場調査や企業見学を行い、それ等を商品構成及びパッケージに反映させた完成作品で外部の客観的評価を受ける。集大成としての卒業制作で修学の成果と自己判定の確立を目指す。	3前	4		○		○		○		
92		○		パッケージⅣ	最終学年として外部の目を通し、自己能力を認識し、統合を図る。新鮮な切口やオリジナリティを加味し、企画し構成した商品を、パッケージの構造やグラフィックにて表現する。	3後	4		○		○		○		
93		○		映像Ⅲ	映像表現（アートアニメーション、モーションインフォグラフィクス、インタラクティブ）の枠組みの中で理論・表現・技術を研究させます。	3前	4		○		○			○	○
94		○		映像Ⅳ	独創的で論理的な力強い映像表現を実現することを目標とします。長期にわたる映像制作の中で必要な、制作管理やモチベーションを維持する方法を学んでもらいます。また、リサーチ、プレゼンテーション、共同制作の経験を積み、実際の現場で大いに活躍できる人材を育てます。	3後	4		○		○			○	○
95		○		イラスト･アートⅢ	２年次に修得した技法や表現の経験を基に、他者の視点や評価を積極的に取り入れながら作品づくりを手掛けていきます。	3前	4		○		○		○		
96		○		イラスト･アートⅣ	イラストを始め、アートとは何か？表現とは何か？思想的なものも含めて、表現者としての資質の深化を図ります。コミュニケーションとしての表現を考えます。	3後	4		○		○		○		
97		○		CGⅢ	3DCGソフトBlenderを使用して、モデリング、マテリアルの設定、テクスチャリング、ライティング、カメラアングル、アニメーション等、順を追って3DCGを総合的に演習します。	3前	4		○		○			○	○
98		○		CGⅣ	3DCGの基礎を理解し、形状や各種設定を的確に行える総合的な習得を目標とします。 グラフィックデザインに3DCGを取り入れる手法や、多様化するデジタルコンテンツへの応用等、柔軟な発想力の向上を併せ持ったデザイナーの育成を目指します。	3後	4		○		○			○	○
99		○		WebⅢ	ノーコードWebサイト制作ツールSTUDIOの操作方法を学びます。 HTMLやCSSを使用したコーディングは行いませんが、STUDIOを通してWebについての基礎知識を学ぶことで、自らのデザインの可能性を広げます。	3前	4		○		○			○	○
100		○		WebⅣ	ノーコードWebサイト制作ツールSTUDIOの操作方法を習得すること。 印刷物とWebの違いを知ること。	3後	4		○		○			○	○
101		○		アート表現Ⅲ	平面表現　立体表現　体感表現など自らのアイディアに適した方法を実践し課題を通して 再現を試みる事で思考できる対応力、探究心を向上させる。	3前	4		○		○			○	○
102		○		アート表現Ⅳ	素材、技法を使い分け、予想図や自己表現の制作物を表現来ること。	3後	4		○		○			○	○
103		○		タイポグラフィⅢ	タイポグラフィー全般の基礎と応用を、デザイン課題を通して講評。	3前	4		○		○			○	○
104		○		タイポグラフィⅣ	タイポグラフィー全般の応用、実践の現場で通用する技術の習得。	3後	4		○		○			○	○

105			○	アニメーションⅢ	時間軸（フレーム）の概念とその中に展開するストーリーの構築などアニメーションの基礎知識を習得するとともに、発想から完成（プレゼン）までの自立的発展と自己表現の確立を目指します。	3前	4		○		○			○	○
106		○		しくみ・企画演習Ⅳ	実際のクライアントワークに近い実習を行います。どんな企画や内容が効果的なのか？制作に必要な情報収集、惹きつけられるコンテンツの研究を経て企画書を制作します。	3前	2		○		○			○	
107		○		地域デザインⅡ	講師がプロデュースした多様なプロジェクトの深掘りを通して、そこから起こる活発な議論によって、しくみデザインのなんたるかを体感し、思考力を高め、その真髄を学ぶ。	3前	2		○		○			○	○
108		○		リノベーションデザインⅠ	ダイニングキッチンなど部分的なリフォームから間取り全体の変更、さらにはバリアフリーへの対応など、それぞれの住まい方、過ごし方を重視した提案を重ね、ポイントを学んでいく。	3前	2		○		○			○	○
109		○		演出デザイン	主に照明を用いた、住空間、商空間、展示空間などの効果的な演出方法、色彩の知識や効果、海外にも通用する日本の美意識を学ぶ。	3前	2		○		○			○	○
110		○		リノベーションデザインⅡ	授業概要 町興しを背景にした、既存の建物や空間の再生プロジェクト、ニーズに合わせた有効活用など、リノベーションの企画から設計まで幅広く実習する。	3前	4		○		○			○	○
111		○		建築設計Ⅲ	主に公共建築（学生寮・コミュニティセンター）について設計作業を行う。課題説明後、資料収集、エスキス、模型などを進め、プレゼンテーションと批評を行う。	3前	4		○		○			○	○
112		○		建築設計Ⅳ	各自が設定するテーマに沿った設計課題のを行います。資料収集、エスキス、模型製作などの設計作業を進め、終了時にプレゼンテーションと批評を行ないます。	3前	2		○		○			○	
113		○		パブリックスペースデザイン	住宅のエクステリアから公共建築などの外構、公園やまちに大小様々に点在するパブリックスペース、景観を作り出すランドスケープ・ウォータースケープまで幅広く、何が求められ、何が必要か、目的をしっかりとらえた、みんなの集まる場をデザインする。	3前	2		○		○			○	○
114		○		図面演習	卒業制作で書くプレゼンテーション用の図面を実施図面を想定して、できる限り詳細に書いていくことで、構造、ディテール、材料など多岐にわたり知識を深めていく。	3後	4		○		○		○		
115		○		モデリング演習	模型は、コンセプトやイメージの伝え方、見せ方や表現方法を模索しながら制作する。CGパースは、よりリアルに表現することで、空間の雰囲気や色彩、素材感、ライティングなど詳細に検討していく。	3後	4		○		○		○		
116		○		プロダクトデザインⅢ	商品企画を行う中で生産性やコストを学習し、人間工学やユーザー工学、マーケティングやプロモーションの知識を身につける。コンペティションや産学連携のプロジェクトにおいて、デザインを外部に発信していく力を身につける。	3前	4		○		○		○		
117		○		家具デザインⅢ	自分の感覚を自己分析して、社会に出ても失われない想像力を養う。数多くのエスキースと、スタディ模型を制作し、形、機能の検証を行いながらデザインを展開する。	3前	4		○		○			○	○
118		○		素材加工演習Ⅱ	立体物のデザインに不可欠な素材の特性および加工法に関する知識を習得することを目的とする。シリコンおよび金属の加工技術を各課題を通じて実践的に習得するとともに、デザインに応じて石膏、3Dプリンター、レーザーカッターを用いた造形技術も習得する。	3前	2		○		○		○		

119		○		空間家具演習Ⅱ	家具は、空間における印象を規定する主要な構成要素の一つです。特定の使用環境を前提とし、人体寸法や動作特性に基づく人間工学的知見を活用して、家具の設計・デザインを行います。	2前	2		○		○		○		
120		○		製図演習Ⅲ	家具デザインの授業と連携し、製図技術を習得することを目的とする。「製図演習Ⅰ・Ⅱ」で培った知識と技能を基盤とし、家具の詳細図面の作成とパース表現技術の向上に取り組む。	3前	2		○		○		○		
121		○		デジタルモデリングⅢ	プロダクトデザイン課題に基づき、コンピューターを用いたプレゼンテーションボードの作成技術を習得することを目的とする。「デジタルモデリングⅠ・Ⅱ」で修得した基礎的な表現技法を応用し、より高度なプレゼンテーション能力の向上を図る。	3前	2		○		○		○		
122		○		素材加工演習Ⅲ	素材加工演習Ⅰ・Ⅱで習得した知識と技術を基に、卒業制作の模型制作に取り組む。	3後	4		○		○		○		
123		○		制作図面演習	卒業制作を通じて、これまでに培った知識と技術を基に、集大成としての詳細な図面を作成する。	3後	4		○		○		○		
124			○	自主研究Ⅲ	各自のテーマに沿って、デザイン的手法での解決方法を探り、作品制作、企画書、レポート制作、プレゼンテーショを実施する。	3前	4		○		○		○		
125			○	総合造形Ⅲ	学生それぞれの専攻に必要な造形力を身に付ける過程の中で、発想・展開・表現を追求しながら自己のテーマを探る。連続した課題の中で、忍耐が楽しみに変わるまでこだわる。	3前	4		○		○		○		
126		○		プレゼンテーション演習	クライアントに説明する場面を想定しての資料作りやプレゼンテーションの練習、全てをわかりやすく、イメージよくまとめていく中で、情報整理の力や伝える力を養う。	3後	4		○		○		○		
127		○		卒業制作	3年間の集大成として、興味のあるテーマを決め、アイデアを展開し、プレゼンテーションを行ないながら、オリジナル性の高い作品を専攻ごとに完成させる。	3後	8		○		○		○		
128			○	実践英語	英会話の基礎力の向上、日常会話が行える力をつける。会話演習、文法の確認・指導。	全学年通	2	○			○			○	
合計					128 科目				0 単位						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件：	100単位以上修得。	1学年の学期区分	2 期
履修方法：	1年次後期より、目指す分野に分かれ、それに関する授業科目を履修	1学期の授業期間	15 週

（留意事項）

1　一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。

2　企業等との連携については、実施要項の３（３）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。