

環境設計学科カリキュラムマップ

到達目標	1年		2年		3年		4年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
(1)基礎的能力								
①自主的・継続的学習能力:多様化する環境に対し、自主的かつ継続的に学習する能力。	基幹教育セミナー(1)							
②調査や文献読解力:野外調査及び文献資料をもとに、環境設計に係わる対象を正確に把握できる。	基幹教育セミナー(1) 健康・スポーツ科学演習(1) 環境設計基礎Ⅰ(2)	環境設計基礎Ⅱ(2)	緑地環境実習(1)		環境設計文献講読(2)		歴史環境実習(1)	
③外国語の能力:外国語の文献理解と環境設計の分野で国際的に通用するコミュニケーションができる。	第一外国語(英語8)		学術英語3・個別テーマ(1)		学術英語3・個別テーマ(1)			
	第二外国語(4)				西洋音楽史			
④科学的思考力:科学的分析により環境設計に係わる諸現象のモデル化やデータの数理的解析をすることができる。	理系ディシプリン科目(数学等9.5)							
	図形科学(1.5)	環境設計基礎Ⅱ(2)	知覚心理学(2) 数理統計学(1.5)		主観評価法(2) 推測統計学(2) 環境テクノロジー実習(2)		設計多変量解析	
					聴覚生理学 福祉人間工学	聴覚心理学 生理人類学 環境人間工学 色彩学 色彩学演習	視覚心理学	
⑤表現能力:文章表現や情報技術等を活用し、計画・設計の内容を正確に他者に伝えることができる。	空間表現実習Ⅰ(2) 基幹教育セミナー(1) サイバーセキュリティ基礎論(1)	空間表現実習Ⅱ(2) 環境設計基礎Ⅱ(2)		空間情報分析実習(2)	メディアコミュニケーション論	バーチャルリアリティ 造形論 ユビキタスメディア環境デザイン		
⑥議論能力:討議等にあつて自己の考えを他者に的確に伝えることができる。	基幹教育セミナー(1) 環境設計基礎Ⅰ(2)	環境設計基礎Ⅱ(2)			環境設計文献講読(2)			
(2)4つの想像力					インターンシップ(2)			卒業研究Ⅰ(2)
①空間的な想像力:現象や事物が具体的な「空間」的な広がりの中に展開することを専門知識を基に想像できる。	図形科学(1.5) 空間表現実習Ⅰ(2) 環境設計基礎Ⅰ(2) 課題協学(2.5)	空間表現実習Ⅱ(2) 環境設計基礎Ⅱ(2)	構造理論(2) 環境調整システム論(2) 空間デザイン実習(2)	建築デザイン計画論(2) 環境構法論(2) 基礎造形(2)	建築空間設計論(2)	構造システム論(2) 騒音環境学	室内音響学	卒業研究Ⅱ(4)
②時間的な想像力:現在の環境が、過去からの遺産で構成されているという「時間」的厚みを専門知識を基に想像できる。	文系ディシプリン科目(4)		環境材料論(2) デザイン史(2)	都市環境設計論(2)	環境形成史(2)	歴史環境設計論(2) 環境文化財論(2) 歴史環境実習(1)		
③他者についての想像力:社会が多様な価値観、利害を持つ多くの「他者」から構成されていることを専門知識を基に想像できる。	文系ディシプリン科目(4)			環境人類学(2) 環境社会経済デザイン論(2)	芸術文化環境論(2)	環境倫理学(2) 環境情報論(2) ポートフォリオマネジメント(2) 演劇文化論		
④自然の一部としての自己についての想像力:人間が生態系の一員であるという「自然」の一部としての自己を専門知識を基に想像できる。	環境設計基礎Ⅰ(2)	環境設計基礎Ⅱ(2)	緑地環境実習(1)	環境保全論(2) 緑地環境設計論(2)				
(3)実践的な解決能力								
①設計能力:用途、機能、美しさ、快適性を踏まえ、対象の持つ条件を考慮しながら、環境にとって適切、かつ具体的な空間を提示することができる「設計能力」を獲得する。			空間プロジェクト(4)	建築プロジェクト(4)	ランドスケーププロジェクト	都市プロジェクト(4)	環境総合プロジェクト	
②設計・制度立案能力:社会の要請を踏まえ、既存の制度を前提としつつ、持続可能な社会を達成するための計画とその法規制を含めた制度を立案することができる「計画・制度立案能力」を獲得する。				建築法規(1)	構法設計論(2)	設備計画論(2)		
③組織化の能力:適切な環境を維持するために、制度や計画の継続性を考慮して、人的資源を有効に活用する組織を作ることができる「組織化の能力」を獲得する。						建築生産(2)	デザインストラテジー基礎(2)	

緑字 基幹教育科目  
 赤字 専攻教育 必修科目  
 青字 専攻教育 選択必修科目  
 黒字 専攻教育 選択科目  
 灰字 専攻教育 他学科推奨科目

# カリキュラムマップ (案)

## 芸術工学部工業設計学科

到達目標 (知識・理解および専門的能力)	1年		2年		3年		平成26年度入学者 4年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
人間工学分野における科学的アプローチによる人間理解に基づき、人間の形態的、生理的、心理的、行動的特性についての知識を身に付け、それらに関する科学的な研究方法を習得している。	工業設計基礎演習Ⅰ(1)	工業設計基礎演習Ⅱ(1)	工業設計モデリング演習(1) 人間工学概論(2)	行動生理学(2) 生理人類学(2)	環境人間工学(2) 感性科学(2)	人間工学研究法(2)		
知的機能工学分野における工学的アプローチによるモノに対する理解に基づき、力学や制御などの基礎学問、測定理論、データ処理技術と解析に必要な基礎数理及びそれらを支援するコンピュータ利用技術を習得している。	工業設計基礎演習Ⅰ(1)	工業設計基礎演習Ⅱ(1)	工業設計力学(2) マン・デザイン(2) ロボティクス(2) 機械デザイン演習(2) 設計データ解析演習(2)	機能デザイン論(2) 工業設計数理(2)	工業設計メカトロニクス(2) メカトロニクス演習(2)	応用時系列解析(2)	卒業研究Ⅰ(2)	卒業研究Ⅱ(4)
インダストリアルデザイン分野の感性的アプローチによる美しさの理解に基づき、デザイン理論を踏まえた、生活空間や生活機器をデザインするための調査・分析手法、デザインのプロセスと表現方法を習得している。	工業設計基礎演習Ⅰ(1)	工業設計基礎演習Ⅱ(1)	工業設計モデリング演習(1) デザイン史(2) インダストリアルデザイン基礎演習A(2) インダストリアルデザイン基礎演習B(2) 生活空間デザイン論(2) 生活空間設計論・演習(3) 生活機器デザイン論(2) 生活機器設計論・演習(3) デザイン理論(2) デザイン思考法(2)	電子工学(2) 生活空間造形論・演習(3) 生活機器造形論・演習(3) 現代生活デザイン論・演習(3) インタラクションデザイン(2)	推測統計学(2) 情報理論(2) 生活空間造形論・演習(3) 生活機器造形論・演習(3) デザイン文化論・演習(3) デザインシステム論・演習(3) 主観評価法(2)	システム工学(2) 応用時系列解析(2) 計画設計プロジェクト演習(2) デザイン文化論・演習(3) デザインシステム論・演習(3)	デザインストラテジー基礎(2)	
(汎用的能力)								工業設計プロジェクト研究(2) 卒業研究Ⅰ(2) 卒業研究Ⅱ(4)
上記の3分野を統合するプロジェクトや演習などを通して社会の複合的な課題を解決する能力を身につけている。								卒業研究Ⅰ(2) 卒業研究Ⅱ(4)
(態度・志向性)								
	言語文化基礎科目(12)						高年次基幹教育科目(2)	
幅広い教養と専門性を身につけている。	微分積分学・同演習A(1.5) 線形代数学・同演習A(1.5) 情報科学(1.5) 図形科学(1.5) 基幹物理学ⅠA(1.5) 基幹物理学ⅠA演習(1)	自然科学総合実験(2) 微分積分学・同演習B(1.5) 線形代数学・同演習B(1.5) 数理統計学(2) 空間表現実習Ⅰ(2) 基幹物理学ⅠB(1.5) 基幹物理学ⅠB演習(1) 空間表現実習Ⅰ(2) 基礎生物学概要(1.5)	デザイン史(2) 数理統計学(1.5) 空間表現実習Ⅱ(2)					
人間とは何かを考え、モノづくりや美に対しての深い洞察がある。			空間表現実習Ⅱ(2) デザイン史(2) 集団生物学(1.5)					高年次基幹教育科目(2)
豊かな人間性、創造性、チャレンジ精神を備え、社会的視点を持って課題を発見、解決する思考力と実行力を身につけている。	文系デザインプリン科目(4) 理系+文系デザインプリン科目 基幹教育セミナー(1) 課題協学A(2.5) 健康・スポーツ科学演習(1) 文系デザインプリン科目(4) 理系+文系デザインプリン科目	課題協学B(2.5) 総合科目	デザイン思考法(2)		知的財産論(2)			

緑字 基幹教育科目  
 赤字 専攻教育 必修科目  
 青字 専攻教育 選択必修科目  
 黒字 専攻教育 選択科目

# カリキュラムマップ

芸術工学部画像設計学科

平成26年度入学者

到達目標	1年		2年		3年		4年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
1. 基礎知識と理論の理解力  (1) 視覚に関わる事象を幅広い視野で考えることができる。			知覚心理学(2)	画像論(2) 映像表現プロデュース論(2) 画像メディア工学(2) グラフィックコミュニケーション論(2)	画像メディア工学演習(2)	画像論演習(2)		
(2) 基礎的な視覚表現ができる	視覚芸術基礎Ⅰ(2)	視覚芸術基礎Ⅱ(2)	視覚芸術基礎Ⅲ(2) メディアコミュニケーション論(2) デジタルイメージクリエーション論(2)	芸術表現論(2)			卒業研究Ⅰ(2)	卒業研究Ⅱ(4)
(3) 視覚情報の基本的な数値処理ができる。			画像工学基礎(2) コンピュータグラフィックス(2)	画像工学プログラミング(2) 設計多変量解析(2)	推測統計学(2)			
(4) 視覚に関わる生理・心理を理解する			視覚学(2)	視覚生理システム学(2)	視覚心理学(2)	視覚心理学演習(2)		
2. 専門知識の活用と応用力  (1) 視覚情報を構成する要素あるいはその全体について分析と評価をすることができる。  (2) 視覚情報によるコミュニケーションの最適手法を選択することができる  (3) 視覚情報の獲得から処理・表示・伝送についてコンピュータを基盤とした方法と技術を習得する。  (4) 視覚情報を適切に加工することができる。				色彩学(2)	色彩学演習(2) グラフィックデザイン演習(2) 拡張映像表現スタジオ演習(2)	視覚伝達論(2) 画像表現工学演習(2)		
				グラフィックスアルゴリズム(2) 画像処理(2)	グラフィックスアルゴリズム演習(2) 画像処理演習(2)	コンピュータビジョン(2) コンピュータビジョン演習(2)		
3. 総合的設計力  (1) ビジュアルコミュニケーションの目的、条件、機能、用途等を考慮しながら、最適設計をおこなうことができる。  (2) 視覚情報の社会的応用について実践できる。  (3) 視覚学、視覚芸術学、画像工学を総合化できる。  (4) 視覚情報をコミュニケーションの手段として適切に活用できる。						視覚芸術学プロジェクト(2) メディア環境計画(2) コンピュータアニメーション演習(2) 現代芸術とコミュニケーション演習(2)		
4. 関連知識の習得  (1) 調査、研究、発表の能力の習得および、実行力、チャレンジ精神を養う。	課題協学A(2.5) 基幹教育セミナー(1) 健康・スポーツ科学演習(1)	課題協学B(2.5)			主観評価法(2) 知的財産論(2) 推測統計学(2)	システム工学(2)	デザインストラテジー基礎(2)	
(2) 外国語を習得し外国語の文献を講読理解できる。	言語文化科目、第一外国語(8)		言語文化科目、第二外国語(4)		インターンシップ(2)		インターンシップ(2)	
(3) 人文、自然科学関係の基礎知識を身につける。	文系ディシプリン科目(4)		理系ディシプリン科目(19)		高年次基幹教育科目(2)			

緑字 基幹教育科目  
 赤字 専攻教育 必修科目  
 青字 専攻教育 選択必修科目  
 黒字 専攻教育 選択科目

# カリキュラムマップ

芸術工学部音響設計学科

平成26年度入学者

到達目標	1年		2年		3年		4年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
音文化学の分野における基礎的能力を有している。音声言語の体系的理解と音楽の表現方法や歴史的理論的理解に基づき、音を介して人間の精神活動の成果を生み出す音声言語文化、音楽文化に関する基礎的能力を有している。		音文化論演習(2)	西洋音楽史(2) 音楽理論表現演習(2)	音声学(2) 音楽構造基礎演習(2) 比較音楽理論(2) サウンド・パフォーマンス(2)	言語学(2) 音楽学(2)	応用音楽学(2)	音響構成(4)	言語 音楽 音デザイン
音響環境学の分野における基礎的能力を有している。人間にとって最適な音響環境を構成するために、人間的側面からの評価と物理的側面からの解析・予測・計測・制御を通して、各種の音響環境を計画・設計するための基礎的能力を有している。	理系ディプロン科目(17)		音響理論演習I(3)	音響理論演習II(3)	応用音響理論(2) 室内音響学(2)	非線形振動論(2) 騒音環境学(2)		物理音響 音環境
音響情報学の分野における基礎的能力を有している。聴覚情報を獲得し、体制化する知覚、認知の仕組み、および音響情報の抽出・処理・記録・伝達を含む音響機器の最適化に関する基礎的能力を有している。	理系ディプロン科目(17)		聴覚生理学(2) 知覚心理学(2) 音響信号処理演習(2) 電気工学(2)	聴覚心理学(2) 設計多変量解析(2) デジタル信号処理(2) プログラミング言語(2) 電子工学(2)	主観評価法(2) 聴覚認知論(2) 聴覚医用工学(2) 推測統計学(2) デジタル信号処理演習(2) 音響情報工学(2) 音響機器論(2) 情報理論(2) 電気実験(1)	応用時系列解析(2) 音響情報工学演習(2) 楽器音響学(2) システム工学(2)		聴覚 音響情報処理
本学位プログラムを修了した学生は、上記三つの分野(音文化学、音響環境学、音響情報学)、およびそれらを構成する七つの領域(言語、音楽、音デザイン、物理音響、音環境、聴覚、音響情報処理)を総合的に学習し、音響に関する総合力を身に付けている。さらにその総合力を背景として、七つの領域のうち、少なくとも一つの領域に関して専門的な水準に達していると評価されるような人材となる。	聴能形成I(1)		聴能形成II(1)		音響実験I(3)	音響実験II(3)	輪講(2) 卒業研究I(2)	卒業研究II(4)
以上の目標を達成するために、音に関するあらゆる分野の基礎知識の取得と応用力の育成のため、低年次からの明確な積み上げ方式の採用によって、本学位プログラム修了時点で、将来の進路に必要な十分な知的理解ができ、種々の音響技術を修得し、コミュニケーション能力を獲得していることを目標とする。	基幹教育セミナー(1)						デザインストラテジー基礎(2)	
	課題協学科目(5)				インターンシップ(2)			
			言語文化科目(12)					
	文系ディプロン科目(4)							
	健康・スポーツ科目				高年次基幹教育科目(2)			

緑字: 基幹教育科目 赤字: 専攻教育科目必修科目、黒字: 専攻教育科目選択科目

領域名

# カリキュラムマップ

芸術工学部芸術情報設計学科

平成26年度入学者

到達目標	1年		2年		3年		4年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
芸術・文化を理解し、時代の要求を的確に企画・演出する基本的な能力			基礎造形(平面)(2) 文化比較論(2) 芸術文化環境論(2) デザイン史(2)	基礎造形(立体)(2) 演劇文化論(2)	空間芸術表現論(2) 比較映画・演劇文化演習(2) 知的財産論(2)	造形論(2) 芸術文化施設論(2) フィールドワーク演習(2) 画像論(2)		
創造性に富み、人間性豊かなメディア環境を設計・計画する基本的な能力			デジタルコンテンツデザイン(2) コンピュータグラフィックス(2) メディアアート表現ワークショップ(2) 社会基盤としてのネットワーク(2) 知覚心理学(2)	デジタルコンテンツデザイン演習(2) コンピュータグラフィックス演習(2) インタラクションデザイン(2) ユビキタスマEDIA環境デザイン(2) 色彩学(2)	インタラクティブインタフェース演習(2) Webコンテンツデザイン演習(2)	バーチャルリアリティ(2)		
高度情報通信社会に活用できる数理工学分野の基本的な能力	情報科学(1.5) 基礎生物学概論(1.5) 微分積分学・同演習A(1.5) 線形代数・同演習A(1.5) 基幹物理学IA(1.5) 基幹物理学IA演習(1) 基礎化学熱力学(1.5)	コンピュータ概論(2) 集団生物学(1.5) 微分積分学・同演習B(1.5) 線形代数・同演習B(1.5) 基幹物理学IB(1.5) 基幹物理学IB演習(1) 自然科学総合実験(2)	プログラミング基礎(2) 数理統計学(1.5)	ソフトウェアアーキテクチャ(2) 設計多変量解析(2)	メディア情報処理(2) 人工生命デザイン(2) 推測統計学(2) 主観評価法(2)	知覚情報処理工学(2) システム工学(2)		
総合的な企画能力およびプレゼンテーション能力	芸術情報設計概論(2) 課題協学科目(5) 基幹教育セミナー(1) 英語(4) 第2外国語(4) 健康・スポーツ科学演習(1)			芸術情報先端特別講義(2) 英語(4)	芸術情報プロジェクト演習(2) インターンシップ(2) 高年次基幹教育科目(2)	芸術情報総合演習(2) インターンシップ(2)	卒業研究I(2) デザインストラテジー基礎(2) インターンシップ(2)	卒業研究II(4)

緑字 基幹教育科目  
赤字 専攻教育 必修科目  
青字 専攻教育 選択必修科目  
黒字 専攻教育 選択科目