

基礎デザイン学科

学科理念・教育目標

現代はIT技術を基盤とした情報サービスの高度化と、AIによるビッグデータの解析と運用によって社会のかたちが大きく変容しようとしています。又、気候変動を抑制するために、エネルギーインフラも重要な曲り角を迎えていきます。国内においては超高齢化社会と地域の過疎が問題となる一方で、遊動の時代を迎えてインバウンドの増加にともなう新たな産業のかたちが模索されはじめています。つまり、人間社会のしくみや産業や生活のあり方、そして自然や環境との接し方に関して、劇的な変革が起っているのです。

それにともなって、デザイン領域の果たすべき役割もまた極めて多様となり求められる職能の姿も変化しています。とりわけ戦後、工業を核として経済発展を遂げてきた社会は、急速な変化を強いられ、自ずと新たな視点にたつ産業分野の創出と、その根本をなす生活環境を見つめなおすべき時代を迎えています。

このような激動する今日の環境にあって、絶えずデザインの思想と方向性を捉え直しながら、人間生活にとってあるべきデザインの課題を発見し、そこに新たな解決を次々と生み出していくためには、世界や社会の諸問題を総合的に捉えうる包括的かつ自省的なデザイン教育が不可欠であるといえます。

本学科はデザインを俯瞰・総合する視点をもって昭和42(1967)年の発足以来、様々な改革を重ねながら今日に至っていますが、現代の社会変革のなかで、デザインの脱領域的な基礎研究というテーマと実践行為を教育目標とする〈基礎デザイン学〉の意味は今日ますます重要となっています。

〈基礎デザイン学〉の意味

〈基礎デザイン学〉の「基礎」とは、デザインの専門教育の前段階としての基礎訓練を意味するものではなく、社会の環境に即して柔軟に問題を捉え直していくための新しいデザイン概念を意図しています。ゆえに〈基礎デザイン学〉は、社会に相即しながら、デザインの各専門領域、あるいは広義の造形一般に通底する新たな問題の水脈を絶えず掘り起こしていくデザインの創造的な教育・研究領域であります。

〈基礎デザイン学〉の「基礎」という意味の第二の観点は、さまざまなデザイン行為の基底を横断するデザインの原初的な意味を「コミュニケーション」として捉えていることです。「デザイン」という概念は近代に成立しましたが、デザインという行為そのものは人類の発生とともにあり、ここではデザインを人と人、人と物、人と環境との原初的な「交わり」や「対話」や「関わり」の問題、すなわち「コミュニケーション」の観点から捉え直しています。デザインが広く「造形言語」の問題であるという認識はもとより、自然言語とのかかわりへも視線が拡張され、また現代の人とテクノロジーとの界面を考える新しいインターフェイスのデザインという新たな課題も問われているのです。

〈基礎デザイン学〉はデザインの現場を広く社会的、文化的、心理的な文脈に求め、デザイン問題群のインターディシプリンアリー(学際的)な基礎づけやグランド・デザイン(全領域にまたがる基盤形成)の追求を学科の理念、教育・研究の目標としています。

カリキュラム構成

全体

本学科には、その教育目標から専攻コースを設けていませんが、デザイン思考やデザイン方法論の共有基盤をもちながら、段階的にデザインの各問題群に接近し、学生自らが問題やテーマを発見していくように構成されています。全学年を貫く〔デザイン論〕と2・3年次の〔記号論〕は学科全体で共有する理論的支柱であり、〈基礎デザイン学〉の大切な基盤となります。また1・2年次の〔形態論〕〔色彩論〕は、造形の水脈を掘り起こす実践・思考の場で、身体と造形の関係性を講義と演習によって学習します。本学科では専攻コースという明確な区分ではなく、指標となる領域を設け、2年次以降、学生自らの判断によって方向性が定まっていきます。

[ヴィジュアルコミュニケーション]

ダイアグラム、アイデンティフィケーション、タイポグラフィなど、視知覚に関わるデザインの基礎と自在な空間表現を実現するための方法論を学びます。

[プロダクト環境]

生活環境を取り巻くデザインの諸問題を掘り起こし、横断的な視野にたって常に新たな問題意識を含んだ提案をするための方法論を学びます。

[デザイン理論]

生活を豊かにするデザインについての思考を深め、社会のみならず地球環境や生態系をも含めた包括的なデザインのあり方を探求します。

[インフォメーション]

データを収集・編集するだけでなく、「情報」をいま一度新たに捉え直し、認識や経験に基づいたインフォメーションの方法論を学びます。

*なお本学科には、教職課程は設置されていません。

1年次

〈基礎デザイン学〉の基盤となる「デザイン論」では近・現代のデザイン思想の源泉やその水脈に触れ、これまでデザイン領域で考察・提起してきた問題は何なのか、またデザインに携わる造形者たちがそれらをどのような表現としてあらわしてきたのかを具体的な事例に学びます。その実践の場としての「形態論」「色彩論」では、「かたち」「いろ」の生成のもとになる〈デザインの原像〉を探求し、さまざまな演習を通して身体的に学んでいきます。

1年次では、絵画・彫刻・デザイン（コミュニケーション実習）を含む造形総合科目が必修または選択必修科目となります。

2年次

1年次から引き続いて、「デザイン論」「形態論」「色彩論」を中心にデザインにかかわる理論の学習と実践を深化させ、それらをより発展させた演習によってデザインの諸問題を考察していきます。本学科の理論的支柱である「記号論」においては造形言語を構造的に学びます。また選択による各種研究（テクスト、デジタルイメージ、プロダクトランゲージ、ヴィジュアルランゲージ、タイプグラフィなど）においては具体的なデザイン・プロジェクトを通して、学生各自のデザイン・テーマや問題領域の発見や追求をしていきます。

3年次

デザイン演習（ゼミナール）の選択については、ヴィジュアルコミュニケーション、プロダクト環境、インフォメーションと、大きく3つの科目群にくくられています。各自の興味や将来の方向性に応じて、いずれかに比重をおいた履修、あるいは異なる専門にまたがるような選択による履修も可能です。前期に、問題の発見や方法論、造形の方法、プレゼンテーションを扱う演習を配し、後期に、より総合的で実際のデザインへの応用を扱う演習を配しています。3・4年次に開設の選択による関連諸科学の理論演習（「人工知能論」、「オートポイエシス論」、「詩学」など）を通して、デザイン・テーマを展開するための視野や問題発見・探究などのフィールドがさらに開かれていきます。

4年次

デザイン演習（ゼミナール）の選択は、3年次の選択を前提としながら各自のデザイン・テーマとの関連で行います。このゼミナールにおいて、卒業論文ないしは卒業制作へと展開していく各自のテーマや方法論の前提が深められていきます。前後期を通じて中間発表の機会を設け、段階的に全専任教員による指導を行い、その計画と進捗を照査します。卒業論文・制作は4年間の学生の学習成果が集約される重要なプロジェクトとして、独自の問題意識、テーマ性、展開方法などが期待されます。

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また博物館に関する科目からも、12単位まではここに算入することができます。
- ②文化総合科目・教養文化に関する科目群に開設されている「論理学」、同じく、造形文化に関する科目群に開設されている「色彩学」、「デザイン史」は、基礎デザイン学科専門科目を補完する内容を含んでいるので、履修することが望ましい。

2023年度入学生～2020年度入学生(1・2・3・4年生)
基礎デザイン学科／単位表

学年		1		2		3		4		卒業所要最低単位				
進級単位		18		18		9		3						
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位					
文化総合科目	I類	履修学年指定なし										24		
	II類	履修学年指定なし										16		
造形総合科目	I類 必修	造形総合・絵画Ⅰ	2									4		
		造形総合・彫刻Ⅰ	2											
		造形総合・絵画Ⅱ	2											
		造形総合・彫刻Ⅱ	2											
		造形総合・デザインⅡ	2	-2										
	選択必修	造形総合・工芸Ⅱ	2									2		
		造形総合・メディア表現Ⅱ	2									6		
		履修学年指定なし										2		
		履修学年指定なし										2		
		履修学年指定なし										2		
造形専門科目	I類 必修	デザイン論ⅠA	2	デザイン論ⅡA	2	デザイン論ⅢA	1	デザイン論ⅣA	1					
		デザイン論ⅠB	2	デザイン論ⅡB	2	デザイン論ⅢB	2	デザイン演習Ⅱ	2			30		
		色彩論Ⅰ	2	記号論ⅠA	2									
		形態論Ⅰ	2	記号論ⅠB	2									
		コミュニケーション実習	2	色彩論Ⅱ	2									
	選択必修	言語表現論	1	形態論Ⅱ	2									
		表示方法論Ⅰ	1											
		表示方法論Ⅱ	2	デザイン演習Ⅰa	2									
		表示方法論Ⅲ	2	デザイン演習Ⅰb	2									
		テクスト研究	2	デザイン演習Ⅰc	2									
学科別科目	II類 選択必修	デジタルイメージ研究	2	デザイン演習Ⅰd	2							42		
		知覚方法論	2	デザイン演習Ⅰe	2									
		デジタルメディアとデザイン	2	デザイン演習Ⅰf	2									
		ヴィジュアルランゲージ研究	2	デザイン演習Ⅰg	2									
		タイプボグラフィ研究	2	デザイン演習Ⅰh	2									
	選択	表示方法論Ⅱ	2	デザイン演習Ⅰi	2									
		表示方法論Ⅲ	2	デザイン演習Ⅰj	2									
		テクスト研究	2	デザイン演習Ⅰk	2									
		デジタルイメージ研究	2	デザイン演習Ⅰl	2									
		知覚方法論	2	デザイン演習Ⅰm	2									
卒業制作	デザイン演習Ⅰn											0		
	言語論											6		
	コミュニケーション論											6		
	オートポエイシス論											0		
	文化記号論											6		
自由選択枠		詩学										22		
自由選択枠		タイプボグラフィ論										2		
自由選択枠		現代科学論										124		
合計														

時間割

			1限	2限	3限	4限	5限
1年	月	前	デザイン論ⅠA(原)				
		後	造形総合科目				
	火	前					
		後	造形総合科目				デザイン論ⅠB(板東・三澤)
	水	前	形態論Ⅰ(田中・清水)				
		後	造形総合科目				
	木	前	色彩論Ⅰ(小林・田邊)				
		後	造形総合科目		コンピュータ演習Ⅰ(渡辺・古川)		
	金	前	言語表現論(小池)aクラス	言語表現論(小池)bクラス			
		後	造形総合科目		プロダクト材料演習(金田・山本)		
	土	前	表示方法論Ⅰ(松野・目良・おやま)				
		後	造形総合科目				

			1限	2限	3限	4限	5限
2年	月	前					
		後	ヴィジュアルランゲージ研究(原・清川)		知覚方法論(齋藤)		
	火	前			タイプグラフィ研究 aクラス(平野)		
		後			形態論Ⅱ(板東・三澤)		
	水	前	表示方法論Ⅱ(菱川)		デザイン論ⅡA(清水)(前半7回) 記号論ⅠA(小林)(後半7回)		Design Project E(オムニバス)
		後	デジタルイメージ研究(清水・未定)		デジタルメディアとデザイン(田中)		デザイン論ⅡB(田中・菱川)
	木	前			色彩論Ⅱ(小林・三澤)		
		後			記号論ⅠB(小口)		
	金	前			造形総合シルクスクリーン演習(吉永)		
		後	表示方法論Ⅲ(田渕)				
	土	前			テクスト研究(小林)		
		後	タイプグラフィ研究 bクラス(秋山)				

			1限	2限	3限	4限	5限
3年	月	前後		コミュニケーション論(諸橋)	言語論(西澤)		
	火	前後	デザイン演習 I _h [インターフェイスデザイン]プロジェクト研究D(小林・蓮池)	社会学特論(玉川)			
	水	前後		デザイン論 IIIB(小林)	デザイン演習 I _e [オブジェクトコミュニケーション](谷内)		
	木	前後	映像工学(山添) デザイン演習 I _i [エディトリアルデザイン](佐藤) 詩学(後藤)		デザイン演習 I _b [シナジェティクス]プロジェクト研究B(板東) デザイン演習 I _f [展示とデザイン](田中)		デザイン論 IIIA(オムニバス)
	金	前後	デザイン演習 I _k [写真表現](菱川) プロダクト環境(三澤・吉泉)		文化記号論(小口)		
	土	前後	デザイン演習 I _n [モーションデザイン](菱川) デザイン演習 I _d [テクストインフォメーション](清水・照井)				
	月	前後	人工知能論(九頭龍) 現代科学論(四方)		コンピュータ演習 II[3Dデジタルモデリング演習](熊野)		
	火	前後	デザイン演習 I _j [アプリケーション開発](井口) デザイン演習 I _a [タイムアクシス・デザイン] プロジェクト研究A(小林・有馬) タイポグラフィ論(山本)		オートポイエーシス論(稻垣) デザイン記号論(山口)		

			1限	2限	3限	4限	5限
4年	月	前後		コミュニケーション論(諸橋)	言語論(西澤)	デザイン演習 II _f (小林) デザイン演習 II _e (原)	
	火	前後		社会学特論(玉川)			
	水	前後	映像工学(山添) 詩学(後藤)				
	木	前後		デザイン論 IVA(オムニバス・向井)	文化記号論(小口)		3.4限／通年 デザイン演習 II _a (板東) デザイン演習 II _b (田中) デザイン演習 II _d (菱川) デザイン演習 II _h (清水)
	金	前後	人工知能論(九頭龍) 現代科学論(四方)		コンピュータ演習 II[3Dデジタルモデリング演習](熊野)		
	土	前後	タイポグラフィ論(山本)		オートポイエーシス論(稻垣)		
	月	前後	デザイン演習 II _c (三澤)		デザイン記号論(山口)		
	火	前後					

凡例：授業名(担当教員)