

工芸工業デザイン学科は1959年に生産性美術計画者(当時の用語)の養成場として、産業デザイン科の名称で本学に設立されました。当時の日本の状況は、第二次世界大戦後の混乱から抜け出し、経済の基盤を築く産業界の活動が大きく動き始めて、家庭用電化製品の普及や、純国産自動車の生産がはじまっていました。デザイン界ではすでに、日本工業デザイナー協会(1947年)、日本デザイナークラフトマン協会(1951年)、日本インテリアデザイナー協会(1953年)と相次いで設立されており各領域のデザイナーの活動は、私たちの日常生活の隅々にまで浸透し、社会生活に大きな影響力を与えてきました。そのような世相の中で、工芸工業デザイン学科は、伝統的な工芸技術を継承しつつ、工芸の世界を広く解釈して、産業的な側面を考慮し、現代生活の中に活用出来るモノ作りを基軸にデザイン活動を繰り広げてまいりました。社会と個人のフィロソフィーを大切に3つの領域を1つの学科としてまとめた新しいタイプのデザイナー養成教育機関の発足となり、これは本学が日本で最初になります。技術に偏重しないアプライドアートの世界を展開する「クラフトデザインコース」。急速な技術革新を経て、今日なお発展していく産業社会に対応しながらより望ましい生活環境を構築する役目を担う「インダストリアルデザインコース」。人の意識と行動を踏まえた空間、そしてその空間を形成する製品を考察する「インテリアデザインコース」。この3つの領域から、日常生活に密着した様々なデザインされた道具や素材の研究を繰り広げます。ID(インダストリアル)、INT(インテリア)、CRAFT(クラフト)と領域は分けて学びますが必要があれば、その領域を超え追求を深めることが可能な学科であることが特徴で、そこから生まれる柔軟で斬新なデザインを世に送り出すことを目標とします。

- DP1 専門的な知識を理解し深めることができる。
- DP2 専門分野の基盤となる文化や諸科学について総合的に理解している。
- DP3 制作・研究を深め広げる技能を身につけている。
- DP4 他者に伝える表現能力および他者とともに考える対話能力を身につけている。
- DP5 批判的思考を働かせ、課題や主題を自主的に設定することができる。
- DP6 論理的思考・創造的思考を働かせ、独自の課題解決の判断や構想ができる。
- DP7 制作・研究に幅広い関心と高い意欲を持ち、社会のなかで主体的に取り組むことができる。

科目区分		1年次	2年次	3年次	4年次	
文化総合科目 I類		文化総合I類カリキュラムマップ				
文化総合科目 II類		文化総合II類カリキュラムマップ				
造形総合科目	I類必修	造形総合・絵画I	造形総合・彫刻I			
	I類選択必修	造形総合・絵画II				
		造形総合・彫刻II				
造形総合・デザインII						
造形総合・工芸II						
造形総合・メディア表現II						
II類		造形総合II類カリキュラムマップ				
学科別科目	I類必修	基礎実習I 基礎演習I 基礎実習II 基礎演習II 基礎実習III 基礎実習IV	表現実習II			
	I類選択必修	絵画基礎(映像メディア表現を含む)	表現実習IA インダストリアルデザインI 表現実習IB インダストリアルデザインII クラフトデザインI インダストリアルデザインIII クラフトデザインII インテリアデザインI クラフトデザインIII インテリアデザインII インテリアデザインIII	クラフトデザインIV インテリアデザインIV クラフトデザインV インテリアデザインV-A クラフトデザインVI インテリアデザインV-B クラフトデザインVII インテリアデザインVI-A インテリアデザインVI-B インテリアデザインVII-A インテリアデザインVII-B インダストリアルデザインIV インダストリアルデザインV インダストリアルデザインVI インダストリアルデザインVII	クラフトデザインVIII インテリアデザインVIII-A クラフトデザインIX インテリアデザインVIII-B クラフトデザインX インテリアデザインIX-A インテリアデザインIX-B インテリアデザインX	インダストリアルデザインVIII インダストリアルデザインIX インダストリアルデザインX
		II類必修		プロダクトデザイン理論I プロダクトデザイン理論II		
		II類選択必修			機構学 工業技術概論I	
		II類選択				工業技術概論II
			プロダクトデザインプロジェクトA プロダクトデザインプロジェクトB			
卒業制作					卒業制作	