

工芸工業デザイン学科

学科理念・教育目標

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、日本工業デザイン協会（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つつありました。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したい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。

カリキュラム構成	<p>全体</p> <p>クラフト、インダストリアル、インテリアの3領域3コースはそれぞれ社会の受け入れ方にかかなり違いがあります。しかし工芸工業デザイン学科基本理念には造形感覚、色彩感覚、構成能力、何よりも美意識に於いて共有できるように、基礎実習、基礎演習に力をいれます。</p>
	<p>1年次</p> <p>基礎実習として専任教員全員が各専門分野の講座を開設し、工芸の基本的な素材、金属、木材、土、ガラス、繊維に直に触れ、各自の資質と重ね合わせ実体験すること、加えて工業製品や家具など量産を目的にデザインするための学習、またコンピューター、製図、立体構成、プレゼンテーションスキルなど演習を行います。これは学生の選択による必修授業とします。同時に描写力、表現力を養うための絵画、幅広い観点を他学科で学ぶ造形総合科目を学びます。</p>
	<p>2年次</p> <p>前期は絵画、素材、造形、空間、コンセプトのそれぞれの観点で表現を学ぶ課題から2課題選択します。そして本学科授業からひとまず離れ、確かな感性と美意識を養うため彫塑の授業を受けます。同時に、プロダクトデザイン理論で進路、方向性を促します。各自の適正等を見極め、各専攻コースを決めてゆく大切な節目となり、より専門性の高い学習へと移ります。後期よりクラフト、インダストリアル、インテリアの3つのコースから選択し、より専門性を高める段階に入ります。</p> <p>この選択は各自のこれからの人生設計を左右する重要な岐路となり、熟考が要求されます。</p>

3 年次	<p>クラフトデザインコースでは5つの工芸素材、金属、木材、土、ガラス、繊維を実際に手作業によって作り上げることを大前提にカリキュラムを組み立て、各素材に分かれます。専攻によっては伝統的な技術を踏襲しながら現代社会にふさわしいモノ作りをすること、新しい試みや異素材との組み合わせ、時にはファインアートも取り入れます。柔軟な感性と造形感覚を磨き人間の尊厳を大切にした創作活動を目指します。</p> <p>インダストリアルデザインコースでは様々に変革する身の回りの家電、自動車、その他プロダクト製品すべてを対象とし、広い視野をもっていかに人間性を大切にしながら多くの要素を整理し総合的にまとめる能力を養う指導を行います。科学技術の進化や生活環境の変化、その他資源、環境問題にも重大な影響が及ぶ仕事であることを認識することを考慮します。</p> <p>インテリアデザインコースでは人間の生活のための道具、それらを包含する空間とその相互関係を学びます。生活環境における高い造形性を追求します。同時に人間の意識、行動を踏まえて家具、照明などインテリアエレメントのデザインを素材、技術と共に学びます。公共空間、商業空間、屋外環境デザインなども対象とします。生活環境を、家具から空間までスケールを横断し、価値を生み出す能力を養うことを目標にします。</p>
4 年次	<p>各コース共に専門性を追求し各自将来の方向性を確認すべき研究のまとめに取り組むこと、そして卒業制作に向け様々な実験を繰り返し、結果を出すことを促します。コースによっては、産学、インターンシップなどを奨励し、社会性を身につけることまた作品制作に打ち込む学生には個性の確立など着実に成果が上がることを見極めます。</p>

機械生産される様々なデザインを研究する学科です。これまで日本の代表的な企業に多くのデザイナーを送り出しています。社会生活一般に快適な環境をもたらすデザイン活動を行うことを理念にカリキュラムを構成しています。常に社会との接点を模索しながら学生、教員が一体になって研究、追求を重ねます。産業的な側面を重視し工芸の世界を中広く解釈しモノ作りを最大の基軸にして住空間を考え、また伝統的な工芸技術や日本の文化を継承し、時には独自の世界を作り上げることも大きな特徴としています。人類は生きるために道具を工夫した時点から現在まで便利で心地よい生活をするために幅広く柔軟に試みをくり返してきました。私たちは長い歴史と共に日本人の美意識、自然との対話や調和を保ちながら先人の知恵と共にデザイン活動を繰り返し広げることを心がけています。急速な技術革新や時代の変化に対応すること、また自然環境に対する配慮、工業製品が及ぼす社会への影響など今後なおさら慎重に計画をたて、より堅実な生産を必要とします。目標が多岐にわたりますので次の3つのコースに分かれ学習を進めます。

①人間の生命力と表現力を駆使した生活道具、アート表現を素材と共に考えるクラフトデザイン（工芸）。

②本学科全体に関わるプロダクトデザイン領域を包含するインダストリアルデザイン。

③住空間を総合的に研究し、屋内外に新しい提案、創作活動をするインテリアデザイン。

それぞれ適正に合わせて学び、就職、進学へと向かいます。

工芸工業デザイン学科では、このような3領域の学習が行われていますので、より広い視野を養う必要があります。そこで1年次の初めから、基礎学習として専任教員全員が、講座を開設しており、実習と演習を行います。これは、学生諸君の自由選択による必修授業になります。同時に、絵画・彫塑の授業も受けますが、これらの授業はすべて、基本的には3から5週間の集中授業となっています。この基礎教育を受けて後に、2年次半ばから、各自の自由意志にしたがって、専攻コースを検討し、後期からより専門性の高い学習へと移ります。

講座および各コースへの選択は、後に記されている教育課程の内容を、良く調べ理解して決めることが大切です。同じデザイン領域の世界ではありますが、クラフト・インダストリアル・インテリアの3コースでは、社会の受け入れ方には、大きな違いがあります。各自の進路を考えて、適切な選択をして下さい。2年次後期からの選択は、少々早いきらいがありますが、大学の4年間は時間が短く、各コースの専門性を高めるために、現況ではギリギリの時期となります。この選択は、各自のこれからの人生設計を左右する、重要な分かれ道となりますので、真剣に対処することを望みます。次に、3コースの学習内容について、その概略を紹介します。

〈クラフトデザインコース〉

このコースでは、金工・木工・陶磁・ガラス・テキスタイルと、五つの専攻に分かれています。従って皆さんは、五つの専攻のいずれかを選択する事になります。そして各専攻別の素材によって、その伝統的技法・新しい加工技術・利用法などを習得しながら、家具や装飾品・装身具・陶磁器やガラス器・染めと織物など、私たちの生活に密着した用品を中心として、手仕事による可能性を追求します。それは大量生産に発展したり、時にはアートとしての、表現になったりします。伝統的な技術と思想を踏まえて、柔軟な感性と造形感覚を磨き、人間の尊厳を大切に、創作活動を行います。

〈インダストリアルデザインコース〉

このコースでは、様々に変革する、私たちの生活と生活環境を形作る、すべての工業製品が対象となります。身の周りを見回してみましょう、自動車・電車・航空機などから、皆さんが愛用している携帯電話・パソコンなどの情報機器、テレビ・炊飯器・掃除機などの家電製品、玩具・遊具を含むレジャー・スポーツ用品、病院で扱う医療機器から福祉機器、これらの製品を造るための工場にある多種専用工作機械類、建設・農業などの生産・産業用機械、公共環境にある施設・備品、毎日手に取るナベ・フライパンなどの日用品から、飲料・食品の容器に至るまで、生活することに必要な、幅広い領域の製品が入ります。加えて生活者からの要請や、科学技術の発展に伴って出てくる、新しい製品による生活環境の変化に対応した、生活を考察し、未来につながる生活設計を、人を中心に据えて提案しなければなりません。便利な道具として数多く生産される工業製品に、如何に人間性を吹き込むか、常にこの事が問われて居るのです。その他、資源・環境汚染の問題も、考慮しなければなりません。そのためにIDコースでは、広い視野を持って、何が大切かを考え、多くの要素を整理して、総合的にまとめる能力を養いながら、学習を行ってゆきます。

〈インテリアデザインコース〉

このコースでは、デザインに対して常に実験的なアプローチを重視しています。(私たちは)物の存在のあり方、人間の行為に対して概念的なアプローチを行いながら、具体的な素材に触れながらデザインを学んでいきます。この抽象と具象の行き来するプロセスは既成概念にとられないデザインを生み出す基礎の力となります。インテリアデザインは物単体からその周囲の室内空間、さらにその周辺環境まで異なるスケールを対象とします。授業では照明器具、椅子などのプロダクト、住空間や店舗などの空間をその本質に立ち返り、デザインを進めます。「柵」をデザインするのではなく「物が存在する場」をデザインするのです。枠組みを超えて思考し、試行を重ね、人間にとって必要な価値を生み出す能力を養います。また卒業後、日本だけでなく世界を舞台に活躍できるように、対応カリキュラムの構成、海外からのゲスト教授の招へい、海外プロジェクトに積極的に取り組んでいます。

取得可能な資格 二級建築士 (若干名)

下記二級建築履修科目はインテリアデザインコースの学生を対象として二級建築士の受験資格に必要な指定科目として認められています。その中から20単位以上を取得することで卒業後受験資格を得ることができます。なお二級建築士として登録をするためには試験に合格することと、卒業後1～2年の実務経験が必要となります。(下記、『二級建築履修科目表』を参照) ※これまでは実務経験後に受験資格が生じましたが、令和2年3月1日施行の改正建築士法により卒業後0年での受験が可能となりました。また今回の改正は平成21年度入学者以降の履修者に遡って適用されます。

指定科目履修上の注意(2018年度以前入学生対象。2019年度以降入学生には適用されません。)

修得した科目の単位は、建築学科が開設する科目については造形総合科目Ⅱ類の科目区分として卒業所要単位に含めることができます。ただし、上限を12単位とし、それを超える部分は卒業所要単位に含まれません。

教職・学芸員など、その他の資格課程科目と並行して登録した場合、すべての資格課程科目と合わせて上限12単位となりますので、履修計画に注意してください。

履修にあたっては、所定の手続きが必要となりますので、不明の点は、研究室へお問い合わせください。

二級建築履修科目表

分類	科目名	修業年次	単位数	必要単位数	開設学科
建築設計製図	インテリアデザインⅦ※1 (インテリアデザインⅥ)	3年	3	3以上	インテリアデザインコース必修科目 建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	建築設計基礎	2又は4年	2		
	小計		5		
建築計画、 建築環境工学、建築設備	西洋建築史ⅠA・B	1～4年	2	2以上	文化総合科目
	西洋建築史ⅡA・B	1～4年	2		
	日本建築史ⅠA・B	1～4年	2		
	日本建築史ⅡA・B	1～4年	2		
	近代建築論Ⅰ	1～4年	2		
	近代建築論Ⅱ	1～4年	2		
	建築計画B	3年	2		
小計		14	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)		
構造力学、 建築一般構造、建築材料	構造力学基礎	1～4年	2	3以上	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	構造力学Ⅰ	1又は3年	4		
	構造デザインⅠ	1～4年	2		
	建築構法	1又は3年	2		
	小計		10		
建築生産	建築施工Ⅰ	2又は4年	2	1以上	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	建築施工Ⅱ	2又は4年	2		
	小計		4		
建築法規	建築法規Ⅰ	1又は3年	2	1以上	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名)
	建築法規Ⅱ	1又は3年	2		
	小計		4		
その他	建築設計表現	2又は4年	2	適宜	建築学科 (インテリアデザインコースからは若干名) インテリアデザインコース必修科目
	インテリアデザインⅤ	3年	3		
	インテリアデザインⅧ-A※2	4年	3		
	小計		8		
合計			45	20以上(登録に卒業後2年の実務経験) 30以上(登録に卒業後1年の実務経験)	

上記の分類ごとの必要単位数の合計は20単位には満たないため、科目を組み合わせて卒業までに20単位を取るようにしてください。

※1 2018年度までの入学生はインテリアデザインⅥ/2021年度入学生よりインテリアデザインⅦ-A

※2 2021年度入学生より適応

以上のように、工芸工業デザイン学科は、人間の生活すべてのコトと、モノに関わりを持ちます。個人の創作活動が主なクラフトの世界から、生活空間を思考するインテリア、社会生活全体にわたり大きな影響力を持つ、インダストリーの世界まで、人を軸にした生活環境を創造するところです。ますます膨張する人間の行為を、グローバルな視野を持って制御し、可能な限り正しい道に導く努力が必要です。それ故デザイン行為は、社会性を持った重要な行為なのです。本学科が設立されて40年、卒業生の多くは、産業界のトップの立場で重責を担い、私たちの日常生活に深く関わりを持ちながら活躍しています。

教育課程

工芸工業デザイン学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、工芸工業デザイン学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

また、次の科目の授業計画（シラバス）については、以下の通り参照してください。

- ・「表現実習 IA」（平成 29 年度以降入学生）……………共通絵画研究室の頁

履修上の注意事項

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。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて 12 単位までは、ここに算入することができます。

2023 年度入学生 (4 年生)
 工芸工業デザイン学科 / 単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		16		12		12		8			
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	造形総合・彫刻 I	2				4	
		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	2 2 2 2 2							6
	II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2
造形専門科目	I 類	必修	基礎実習 I 基礎実習 II 基礎実習 III 基礎実習 IV 基礎演習 I 基礎演習 II	2 2 2 2 2 2	表現実習 II	2				14	
		選択 必修	〔絵画基礎 (映像メディア表現を含む)〕	2	※	表現実習 I A 表現実習 I B	2 2	2	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザイン IV クラフトデザイン V クラフトデザイン VI クラフトデザイン VII	3 3 3 3	〈クラフトデザイン・コース〉 クラフトデザイン VIII クラフトデザイン IX クラフトデザイン 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 *	2 2	機構学 *	2			6
		選択					工業技術概論 *	4			6
		卒業制作							卒業制作	6	6
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、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履修(教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて 12 単位まで含めることができる)。								22	
合 計										124	

●学科別科目 II 類のうち、*印のある科目は講義科目である。

※教職履修生について

- ・「造形総合・絵画 I」の代わりに、学科別科目「絵画基礎 (映像メディア表現を含む)」を履修する。
- ・学科別科目「絵画基礎 (映像メディア表現を含む)」を修得することで、「造形総合・絵画 I」を修得したとみなす。

造形専門科目教育課程表

(1年・2年・3年・4年)

月	2026年4月				5月				6月				7月			8月			
日	1 4	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	
期	1期				2期				3期										
授業週	入学式 4/2	オリエンテーション 週間 (4/2~8)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/2~16										オープンキャンパス 6/20 21市ヶ谷				オープンキャンパス 7/11 12鷹の台		前期補講・試験週間 7/16 15 前期授業終了 7/15		後期修正履修登録 8/27 28 夏季休業 7/23 8/29
					教育実習														
1年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2026年度 入学生	基礎実習Ⅰ 金工 木工 陶磁 ガラス テキスタイル インダストリアル インテリア		基礎実習Ⅱ 金工 木工 陶磁 ガラス テキスタイル インダストリアル インテリア		基礎実習Ⅲ 金工 木工 陶磁 ガラス テキスタイル インダストリアル インテリア		造形総合 絵画Ⅰ				絵画基礎 (映像メディア表現を含む) ※教職履修者必修								
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2025年度 入学生	表現実習ⅠA				表現実習ⅠB				造形総合 彫刻Ⅰ				表現実習Ⅱ						
3年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2024年度 入学生	クラフトデザインⅣ				クラフトデザインⅤ				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						
4年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2023年度 入学生	クラフトデザインⅧ				クラフトデザインⅨ				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						
	インテリアデザインⅣ				インテリアデザインⅤ				インテリアデザインⅧ				インテリアデザインⅨ						

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

専門理論科目時間割

	科目名	曜日・時限	開設期	担当	学年	単位数
	学部	プロダクトデザイン理論Ⅰ	月・2	前期	山中	学2
プロダクトデザイン理論Ⅱ		月・2	後期	山中	学2	2
機構学		月・4	前期	田中	学3	(2)
工業技術概論Ⅰ		月・3	前期	田中	学3	(2)
工業技術概論Ⅱ		月・3	後期	田中	学3	(2)
大学院		プロダクトデザイン特論Ⅰ	木・3	通年	山中	院1
	プロダクトデザイン特論Ⅱ	木・4	通年	山中	院2	4

	月		火		水		木		金		土	
	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後
I限												
II限	プロダクトデザイン理論Ⅰ 〔山中〕(学2)	プロダクトデザイン理論Ⅱ 〔山中〕(学2)										
III限	工業技術概論Ⅰ 〔田中〕(学3)	工業技術概論Ⅱ 〔田中〕(学3)					プロダクトデザイン特論Ⅰ 〔山中〕(院1)					
IV限	機構学 〔田中〕(学3)						プロダクトデザイン特論Ⅱ 〔山中〕(院2)					
V限												