

# 基礎デザイン学科

## 学科理念・教育目標

現代は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わろうとしています。又、気候変動を抑制するために、エネルギーインフラも大きな曲り角を迎えています。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、人間生活に起こりうる課題を発見し、そこに有効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られる包括的かつ自省的なデザイン教育が不可欠です。

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。現代の社会変革のなかで、デザインの凡領域的な基礎研究と、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幅広いデザイン概念を意図しています。したがって基礎デザイン学科においてはデザイン領域を分割することなく、全ての領域を対象とし、カリキュラム及び教員群を組織しています。

〈基礎デザイン学〉の「基礎」という意味の第二の観点は、社会形成の起点となる原初的な環境形成ムーブメント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」、すなわち「世界の成り立ち」として捉え直しています。デザインが広く「環境形成」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野が拡張され、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、デザイン問題群の領域横断的な基礎づけやどんな領域にも対応できる、応用力の高いデザイン人材の育成を、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。教員も、ヴィジュアル、プロダクツ、映像、Web、インタラクション、空間等に対応できる指導体制を構築しています。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受講する授業を選択し、自身の方向性を定めていきます。

### 〔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、横断的な視野にたつ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・提起されてきた問題は何か、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（テキスト、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、タイポグラフィなど）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」、「オートポイエーシス論」、「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され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。

2026～2025年度入学生（1・2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								
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ	2	}	2					6	
			造形総合・彫刻Ⅱ	2								
			造形総合・デザインⅡ	2								
	造形総合・工芸Ⅱ		2									
	造形総合・メディア表現Ⅱ	2										
	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	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	30
				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	
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						
言語表現論		1		形態論Ⅱ	2							
表示方法論Ⅰ		1										
選択 必修			表示方法論Ⅱ	2	}	6	デザイン演習Ⅰa	2	}	6	42	
			表示方法論Ⅲ	2			デザイン演習Ⅰb	2				
			テキスト研究	2			デザイン演習Ⅰc	2				
	デジタルイメージ研究	2	デザイン演習Ⅰd	2								
	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								
	ヴァジュアルランゲージ研究	2	デザイン演習Ⅰg	2								
	タイポグラフィ研究	2	デザイン演習Ⅰh	2								
			デザイン演習Ⅰi	2								
			デザイン演習Ⅰj	2								
			デザイン演習Ⅰk	2								
			デザイン演習Ⅰl	2								
			デザイン演習Ⅰm	2								
			デザイン演習Ⅰn	2								
II類	選択 必修					言語論	2	人工知能論	2	6		
						コミュニケーション論	2	映像工学	2			
							オートボイエーション論	2	社会学特論	2		
						文化記号論	2	詩学	2			
						タイポグラフィ論	2	デザイン記号論	2			
						現代科学論	2					
	選択	コンピュータ演習Ⅰ	1	シルクスクリーン演習	2	コンピュータ演習Ⅱ	2	デザイン論ⅣB	1	0		
		プロダクト材料演習	2									
	卒業制作							卒業制作・卒業論文	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(選択必修・選択)、他大学単位互換科目の中から選択履修(博物館に関する科目を12単位まで含めることができる)。								22		
合 計										124		

2024 年度入学生～2023 年度入学生 (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							
		選択 必修	造形総合・絵画 II	2	2						6
			造形総合・彫刻 II	2							
			造形総合・デザイン II	2							
	造形総合・工芸 II		2								
	造形総合・メディア表現 II	2									
	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	デザイン論 I A	2	デザイン論 II A	2	デザイン論 III A	1	デザイン論 IV A	1
				デザイン論 I B	2	デザイン論 II B	2	デザイン論 III B	2	デザイン演習 II	2
色彩論 I				2	記号論 I A	2					
形態論 I				2	記号論 I B	2					
コミュニケーション実習				2	色彩論 II	2					
言語表現論		1		形態論 II	2						
表示方法論 I		1									
選択 必修		表示方法論 II	2	6	デザイン演習 I a	2	6			42	
		表示方法論 III	2		デザイン演習 I b	2					
		テキスト研究	2		デザイン演習 I c	2					
デジタルイメージ研究	2	デザイン演習 I d	2								
知覚方法論	2	デザイン演習 I e	2								
デジタルメディアとデザイン	2	デザイン演習 I f	2								
ヴァジュアルランゲージ研究	2	デザイン演習 I g	2								
タイポグラフィ研究	2	デザイン演習 I h	2								
		デザイン演習 I i	2								
		デザイン演習 I j	2								
		デザイン演習 I k	2								
		デザイン演習 I l	2								
		デザイン演習 I m	2								
		デザイン演習 I n	2								
II 類	選択 必修	言語論	2	人工知能論	2				6		
		コミュニケーション論	2	映像工学	2						
	オートボイエーシス論	2	社会学特論	2							
		文化記号論	2	詩学	2						
		タイポグラフィ論	2	デザイン記号論	2						
		現代科学論	2								
選択	コンピュータ演習 I	1	シルクスクリーン演習	2	コンピュータ演習 II	2	デザイン論 IV B	1	6		
		2									
	プロダクト材料演習	2	Design Project E 1						0		
			デザイン演習 III a	1	デザイン演習 III c	2					
				デザイン演習 III b	1	デザイン演習 III d	2				
卒業制作							卒業制作・卒業論文	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(選択必修・選択)、他大学単位互換科目の中から選択履修(博物館に関する科目を 12 単位まで含めることができる)。								22		
合 計										124	

# 専門科目時間割

		1 限	2 限	3 限	4 限	5 限	
1 年	月	前		デザイン論 I A(原)			
		後	造形総合科目				
	火	前					
		後	造形総合科目				デザイン論 I B(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 (室賀・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a(杉本)	言語表現論b(杉本)			
		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 (目良・おやま・カツラ)				
		後	造形総合科目				

		1 限	2 限	3 限	4 限	5 限	
2 年	月	前	テキスト研究(室賀・井上)				
		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			タイポグラフィ研究 a(平野)		
		後			形態論 II (吉泉・三澤)		
	水	前	表示方法論 II (菱川)		記号論 I A(室賀：前半7回) デザイン論 II A(清水：後半7回)		
		後	デジタルイメージ研究(清水・須田)		デジタルメディアとデザイン(田中)		デザイン論 II B(田中・菱川)
	木	前			色彩論 II (三澤・角谷)		
		後					
	金	前			シルクスクリーン演習 a(吉永)		
		後	表示方法論 III (田淵)		記号論 I B(齋藤)		
	土	前					
		後			タイポグラフィ研究 b(秋山)		

		1 限	2 限	3 限	4 限	5 限	
3 年	月	前	言語論(國末)				
		後	コミュニケーション論(高橋)				
	火	前	デザイン演習 Ij [たのしく伝える](清水貴栄)		社会学特論(玉川) 文化記号論(小口)	コンピュータ演習 II [3D デジタルモデリング演習](熊野)	
		後		デザイン論 III B(室賀)	デザイン演習 Ie [オブジェクトコミュニケーション](谷内)		
	水	前	現代科学論(原島) デザイン演習 Ih [インターフェイスデザイン]プロジェクト研究D(蓮池)		デザイン演習 If [展示とデザイン](田中)		デザイン論 III A(オムニバス)
		後	デザイン演習 Ii [エディトリアルデザイン](松田) 詩学(原麻里子)		デザイン演習 II [グラフィック](板東・平野)		
	木	前	デザイン演習 Ik [写真表現](菱川) デザイン演習 Ig [プロダクト環境](古泉・三澤)				
		後	デザイン演習 In [モーションデザイン](菱川) デザイン演習 Id [テキストインフォメーション]プロジェクト研究C(清水・津森)				
	金	前			人工知能論(九頭龍)		
		後	デザイン演習 Ia [タイムアックス・デザイン]プロジェクト研究A(室賀・有馬) タイポグラフィ論(キム)		オートポイエーシス論(稲垣)		
	土	前			映像工学(山添) デザイン演習 Im [ビジュアルコミュニケーション](原)		
		後			デザイン記号論(山口)		

		1 限	2 限	3 限	4 限	5 限	
4 年	月	前	言語論(國末)				
		後	コミュニケーション論(高橋)		デザイン演習 If(室賀) デザイン演習 IIe(原)		
	火	前			社会学特論(玉川) 文化記号論(小口)		
		後					
	水	前	現代科学論(原島)				
		後	詩学(原麻里子)		デザイン演習 IIc(三澤)		
	木	前		デザイン論 III A(オムニバス)			
		後		デザイン論 III B(オムニバス)	デザイン演習 IIa(板東・平野) デザイン演習 IIb(田中)	デザイン演習 II d(菱川) デザイン演習 II h(清水)	
	金	前			人工知能論(九頭龍)		
		後	タイポグラフィ論(キム)		オートポイエーシス論(稲垣)		
	土	前			映像工学(山添)		
		後			デザイン記号論(山口)		

凡例：授業名(担当教員)