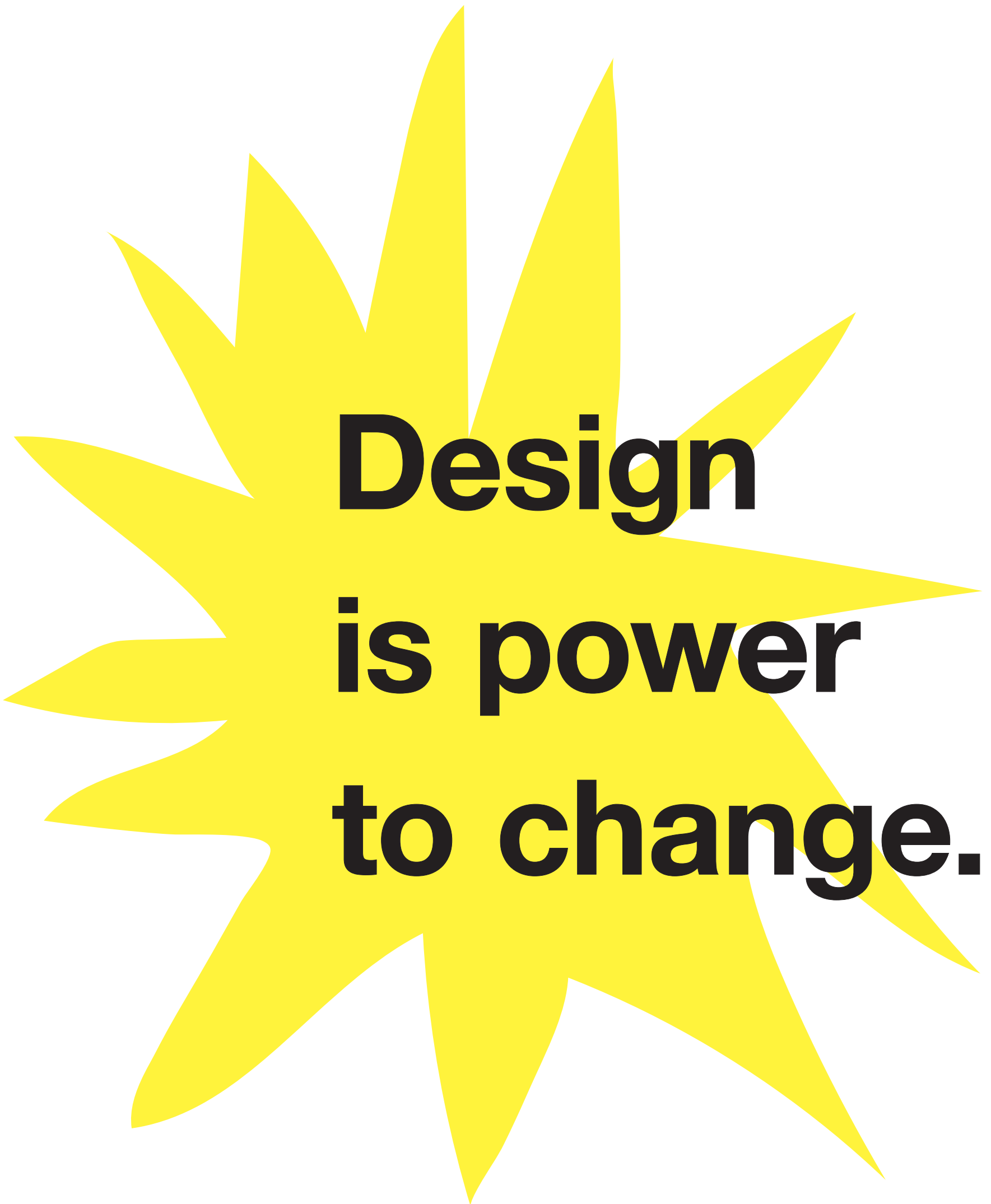


さあ、変化を楽しむあなたに。



**Design  
is power  
to change.**



dealer



salesman



accessory designer



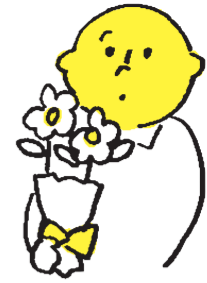
web designer



freelancer



stylist



florist



gallerist

## デザインとは、変えていく力。

グラフィック、web、プロダクト、音楽、映像…。デザインにはさまざまな分野があるが、いずれも目的は価値を生み出すこと。1つを深めていくのも、もちろんいい。ただ、分野が変わることで、思いもよらない新しいものが生まれることがある。

いいデザインは、デザインの枠組みを変えていく。  
その先に、デザインの本質がある。



farmer



graphic designer



shop assistant



public official

本質的なデザインは、美しい。それは単に、見た目をよくすることではない。「美しい」の本来の意味は、心が喜ぶということ。見るだけでいい気分になる形のよさはもちろん、触り心地や使い勝手もよいものこそ美しいと言える。

デザインは、暮らしを明るく変えていく。

本質的なデザインは、新しい。誰も経験したことがないけれど、なぜだか誰もが惹かれていく。そんな新たな価値を生み出し、社会を力強く牽引していく。

デザインは、社会を仕組みから変えていく。



furniture designer



teacher

2 3



photographer

数々の変化の先には、今よりもずっと豊かな未来が待っている。それにワクワクできるようになることが、デザインが生み出す最大の変化なのかもしれない。

デザインは、あなた自身をも変えていく。



waiter



statesman



planner



curator

# 1

## アイデア発想力と デザイン基礎力をやしなう

1年次／前期＋後期

### アイデア基礎演習

ブレスト／マインドマップ／KJ法／グループディスカッション／課題解決プロセス／プレゼンテーション

1年次／前期＋後期 2年次／前期

### 表現技術

1年次：レイアウト／タイポグラフィ／ビクトグラム／フォトタッチ／製図／マーカールンダリング／立体モデリング／色彩表現  
2年次：映像表現／3DCG／プログラミング／WEBデザイン

1年次／前期＋後期 2年次／前期＋後期

### デザインセミナー

少人数ゼミ形式：デザイン理解／デザイン討論(地域について)

1年次／前期＋後期 2年次／前期

### デザイン基礎系講義

デザイン論I・II・III／デザイン史／色彩論／エディトリアルデザイン論



### アイデア基礎演習

デザインのベースとなるアイデアを柔軟に発想していく方法を実践的に学びます。考えたアイデアが本当に必要で効果的なものなのか、論理的な思考法のもと筋道を立てて考える力を養います。また積極的にグループディスカッションを行い、コミュニケーション能力を高めることで、他者理解と幅の広い発想力を身につけます。



### 表現技術

アイデアを実現させるためにはデザインの技術が必要になります。ただし、その方法は一つにとどまらない場合も多々あります。どの表現方法が生み出したアイデアにとって効果的であるのか、また自分のやりたいことに適した技術が何であるかを、デジタルとアナログの両面から幅広く学んでいきます。



### デザインセミナー

普段見過ごしてしまっている「デザインされたもの」を見直すことで、「デザインすること」の意味を考えます。また、少人数のゼミ形式でデザインについての討論・議論を行いながら考えを深め、コミュニケーション能力を向上させます。話し合いながら社会におけるデザインの意味を理解し、講義・実習で役立てていきます。



### デザイン基礎系講義

デザインの成り立ちを知り、これまでの歴史にどのように影響を与えてきたのか、デザインとアートとの違いが何であるのかなど、デザインの基礎教養を学びます。また、2年次後期からの分野選択に備え各分野についての知識を学ぶとともに、デザインの社会的意義についての理解を深めます。

# 2

## 幅広い分野から 興味や目的に合わせて選択し アイデアを実現する力を身につける

2年次 / 後期 3年次 / 前期+後期

### デザイン計画および同実習A・B・C

アイデア基礎演習+表現技術をベースに、デザインを形にする方法を学びます。

幅広い分野の中から自分の表現したいことに合う分野を選択し、具体的なデザイン手法を専門的に修得していきます。

組み合わせによって様々な将来像が見えてきます。

プロダクトデザイン / イラストレーション / グラフィックデザイン / サービスデザイン / デジタルファブリケーション / ルールのデザイン / サインデザイン / ワークショップのデザイン / プランニング / etc...

3年次 / 前期+後期

### エキスパートデザイン計画および同実習A・B(選択科目)

デザイナーを目指す学生が履修する追加プログラムです。少人数のゼミ形式で、デザイン計画および同実習をベースに、

より高度なデザイン手法を学び、スペシャリストになるための技術や知識を修得します。

ビジュアルデザイン / グラフィックデザイン / プロダクトデザイン / ユーザーエクスペリエンスデザイン / サウンドデザイン / プランニング

4年次 / 前期+後期

### デザイン研修I・II

研究室に所属し、各自がテーマ決め、3年次までの学びをベースに1年間かけて卒業制作や卒業研究に取り組みます。

ブランディング / マーケティング / プロダクトデザイン / クラフトデザイン / ファッションデザイン / グラフィックデザイン / Webデザイン / サウンドデザイン / インテリアデザイン / ユニバーサルデザイン / UXデザイン / インタラクションデザイン / サービスデザイン / etc...



### グラフィックデザイン

主に紙媒体を用いたデザインを行います。情報を整理し、効果的かつ視覚的に美しく伝える手法を学びます。

例：エディトリアル / タイポグラフィ / 装丁 / パッケージ / 広告



### WEBデザイン

日進月歩で進化していくWebデザインを研究し、PC、スマートフォンなど、あらゆる電子媒体での表現方法を修得します。

例：コンテンツ表現 / アイコン / HTMLコーディング



### イラストレーション

社会の中で機能し、彩りを添えることのできるイラストレーションのあり方を探りながら、技術を高めます。

例：絵本 / デジタル / アナログ / コンピュータグラフィックス



### 服飾デザイン

身にまとうモノ特有のデザイン技術を学びつつ、エコロジー、ジェンダーなどの観点から、ファッションによる社会貢献の可能性を探求します。

例：婦人服 / 紳士服 / スポーツウェア / 靴



### 映像

基本的な撮影技術にとどまらず、3DCGなどを取り入れるなど表現の幅を広げ、映像表現の可能性を探ります。

例：映像インスタレーション / 3DCG / プロジェクションマッピング



### アプリケーション

アイデアを活かした新しい発想のアプリケーションデザインを、ユーザーインターフェースの設計から学んでいきます。

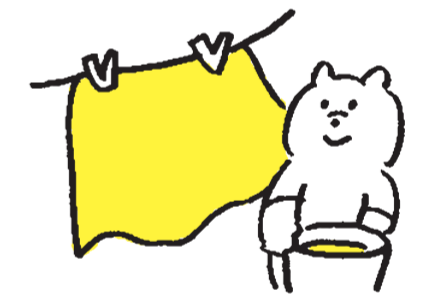
例：スマートフォンアプリ / プログラミング / ゲーム



### プロダクトデザイン

環境問題や持続可能なエネルギーの活用も考えながら、豊かな暮らしを実現するモノづくりの手法を学びます。

例：家電製品 / 家具 / 自転車 / バス / 地下鉄などの交通システム



### クラフト

手仕事から生まれる美しい形や色を大切に、人の感性に訴えかけることのできるモノづくりを目指します。

例：テキスタイルデザイン / 陶芸 / 木工 / 金工

6 7



### サウンドデザイン

直感的な情報伝達の方法として音を研究します。身近な音を録音加工し、映像やコンテンツにあわせてデザインする手法を学びます。

例：音響効果 / ユーザーインターフェース / サウンドアイデンティティ



### デザイン経営

製品やサービス提供を通じた価値創造のデザイン手法を学び、社会に貢献できるデザインを研究します。

例：ビジネスモデル / ブランディング / インベション創出 / サービスデザイン



