

教育上の目的に応じ、学生が修得すべき知識及び能力に関する情報（第 2 項関係）

各学科等の主たる科目

【美術学部デザイン学科】

① 「平面構成Ⅰ」

デザインにおいて、基礎的な造形力である、2次元上における造形すなわち平面における造形力を様々な作業を通して養う。

② 「平面構成Ⅱ」

デザインにおいて、基礎的な造形力である、2次元上における造形すなわち平面における造形力を、作品制作の中で高めていく。

③ 「デッサンⅠ」

1. 質感・量感の描き方を理解する。
2. 陰影と固有色の描き分けを理解する。

④ 「デッサンⅡ」

デザイナーとして、アーティストとして、美術の教員として「デッサン」が全ての基礎基本であることを十分に認識させ、単に技能や知識の向上にとどまらず、美術を愛好し積極的に、学生がそれぞれの専門分野に活かそうとする態度を養うこと。

⑤ 「基礎デザインⅠ」

デザイナーになる為に必要な基礎デザインの技術を習得する。

頭の中に形を形成出来るようにして、そのイメージを第三者へ伝達、表現出来るようにする。また、自己レベル認識を持てるようにする。

⑥ 「基礎デザインⅡ」

デザイナーになる為に必要な基礎デザインの技術を習得する。

頭の中に形を形成出来るようにして、そのイメージを第三者へ伝達、表現出来るようにする。また、自己レベル認識を持てるようにする。前半はグラフィックデザイン、後半はプロダクトデザインを行う。

⑦ 「デザイン概論Ⅰ」

現代におけるデザインには様々な分野があり、多岐に渡る。

そして、デザインの現代における現象は、ここ100年ほどの短い「デザイン史」の結果でもあるため、デザイン史を軸として今起きているデザイン業界での作家性、手法、思想などについて幅広く学び、知性としてのデザイン力の基礎的な部分について身につける。

⑧ 「デザイン概論Ⅱ」

現代におけるデザインには様々な分野があり、多岐に渡る。

このデザインの現代における現象は、ここ100年ほどの短い「デザイン史」の結果でもある。デザイン史を軸として今起きているデザイン業界での作家性、手法、思想などについて幅広く学び、知性としてのデザイン力の基礎的な部分について身につける。

※本学のカリキュラム・ポリシーを基礎とし、主要科目を抽出。また、科目の概要はシラバスより一部抜粋。