

首都大学東京 学士課程教育

「学位授与の方針」及び「教育課程編成・実施の方針」

プログラムの名称： システムデザイン学部システムデザイン学科
インダストリアルアートコース

1. 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー：DP）

（1）取得できる学位

学士（芸術工学）

（2）取得できる資格

- ① 卒業することで取得できるもの
該当なし
- ② 卒業することで受験資格を得られるもの
該当なし
- ③ 別に定められた課程を修めることで取得できるもの
博物館学芸員資格
- ④ 卒業することで一部の試験科目が免除になるもの
該当なし

（3）育成する人材像

インダストリアルアートコースでは現代の社会が抱える様々な問題や文化産業活動に柔軟に
応えるべく、総合大学ならではの幅広い視野と、産業活動を工学的かつ表現的な視点から再編集
し、そこから新しい価値やネットワークを生み出していくことができる総合的能力を備えた先端
的で創造的なデザイナー、クリエイター、プロデューサー、研究者等の文化創造の担い手となる
人材の育成を目指している。

なお、本コースの卒業生は、4割前後が大学院（他大学大学院進学若干名を含む）に進学し、
6割が就職している。本コースの卒業生は、IT企業、製造業などのデザイン部門やIT部門、広
告代理店、ゲームや映像のエンターテインメント業界など、幅広い業界に進出している。

（4）プログラムの特色

これまでの工学的かつ文化的な基盤をひとつにすることで、現代社会の新たなデザイン・ア
ート領域の研究者や創造・研究・実践の担い手の育成を、「プロダクトデザイン・コア」と「メ
ディアアート・コア」との2つの研究分野から図っている。

- ① 基礎的・専門的・先端的に応える 12 のスタジオを開き、まずその全スタジオの領域の提供する基礎的諸科目を全員が修得する。このことで、総合大学の広い知見に加えて、デザインとメディアに関わるオールラウンドな理解と基礎的なスキルを共有する勉学基盤を育成する。
- ② 12 のスタジオは、「プロダクトデザイン・コア」と「メディアアート・コア」の二つのコアにまとめ、コア内での傾斜をつけて履修できるようにするとともに、コアをまたいで、学生の問題関心に応じた広がりのある勉学を可能とさせる。

「**プロダクトデザイン**」領域では、家庭用品・家電製品から産業用各種機器までに及ぶ「製品・サービスデザイン」、家具や照明器具等から私たちの生活スタイルそのものをデザインする「インテリアデザイン」、自動車をはじめ鉄道・船舶など公共交通機関までを含む「トランスポーターデザイン」、展示施設や公共空間などの「空間デザイン」、人とコンピュータとのつながりを多様な視点から研究・実践する「インタフェースデザイン」そしてさまざまなプロダクトとユーザの関係を科学的に研究する「エルゴノミックデザイン学」の6分野がある。

「**メディアアート**」領域では、先端メディア技術を通じて新しいコミュニケーションや感性的な体験を創造する「インタラクティブアート」、印刷メディアからデジタルメディアまで広く情報のインタフェースとして機能する「ビジュアルコミュニケーションデザイン」、コンピュータ・プログラムから情報の新たな価値を創成する「ソフトウェアデザイン」、情報環境における新たなコミュニケーションの可能性を追求する「ネットワークデザイン」、アニメーションから映画制作までさまざまなイメージを視覚化する「映像デザイン」、編集工学的な観点から表象文化を読み解く「エディティング」の6分野が学べる。

- ③ コアのもとでは、コア内の緩やかな連携の下、各スタジオの専門性に応じた基礎・演習・実習を領域に応じた形で積み上げることを基本とし、次第に専門的な力量が養われるように設計されている。各スタジオでは、現代的諸課題に鋭く応える問題意識と、自ら能動的に課題に関わる意欲的な姿勢を育むよう、早期から社会の様々な場面に立ち会う経験を提供できる現実社会の様々な課題に向けて開かれたスタジオ運営を心掛けている。

開講科目は次のとおりである。

- ① 基礎造形・共通基礎・資格科目
芸術と社会倫理／ドローイング／基礎造形／色彩学概論／デザイン材料論／2次元コンピューターグラフィックス／博物館概論／美術博物館実習／美術館資料論 等
- ② プロダクトデザイン・コア
イクイップメントデザイン演習／リビングデザイン演習／スペースデザイン演習／トランスポーターデザイン演習／人間工学演習／インタラクションデザイン演習 等
- ③ メディアアート・コア
グラフィックデザイン演習／映像基礎／エディティング演習／Web基礎／インタラクティブ

(5) 獲得すべき学習成果

インダストリアルアートコースの卒業生は、デザイン、メディア、人間工学、エディティング等の、12のスタジオにわたる多分野において、他の領域・分野に通じた総合的視野と課題解決力、専門領域における先端的力量と論理的思考と優れた技能と鋭い感性を統合して、デザイン・メディア・文化創造のユニークな能力を獲得することができる。

(6) 卒業要件

インダストリアルアートコースの卒業要件は、上述した育成する人材像及び獲得すべき学習成果を踏まえ、卒業に必要な単位数及びその内訳、並びにその他の要件を定めるものとする。卒業（学士の学位取得）に必要な全単位は128単位である。ただし、次の表に記載された要件を満たす必要がある。

なお、本学在学生在が卒業要件を確認する場合は、必ず入学年度発行の履修の手引を参照することに注意する。

教養科目群		6 単位以上	22 単位以上	128 単位以上
基盤科目群		6 単位以上		
基礎科目群	キャリア教育	(選択)		
	基礎ゼミナール		2 単位	
	情報科目	情報リテラシー実践 I	2 単位	
		情報リテラシー実践 II A、II B、II C	(選択)	
	言語科目	実践英語	8 単位	
		未修言語	(選択)	
保健体育科目		(選択)		
理系共通基礎科目		6 単位以上		
専門教育科目群	基礎総合ワークショップ	16 単位以上	74 単位以上 (他学部・他コースの専門教育科目を含めることができる)	
	プロダクトデザインコア科目	40 単位以上		
	メディアアートコア科目			
	特別研究 1、2	8 単位		

2. 教育課程編成・実施の方針（カリキュラム・ポリシー：CP）

(1) 専門教育における学習成果の確保のための科目編成・教授法・評価法等の基本的考え方

① 分野固有の知識・理解及び技術

インダストリアルアートコースでは、総合大学にふさわしい幅広い知見を身に付け、諸科学に通じ、知的論理的に思考する力を培いながら、アートやデザイン、メディアの諸領域の第一線で活躍し、都市の創造性を先頭切って担う専門的力を育成するために、造形基礎力のインテンシブな育成を図る科目編成を1、2年次から用意している。学生は、密度濃くレベルの確保された諸課題に、1、2年次から集中的に取り組むことで、美術系大学にも引けを取らない造形的諸能力を獲得し、知的総合的力と併せてユニークな力を育てることになる。科目の

特性に応じ、成果を適宜外部に発表したり、あるいはゲストを招いての評価を行うなど、それぞれの内容に応じた多様な取り組みが試みられている。

基礎的な力を諸領域全般にわたって付けた後は、次第に特定の分野に傾斜して、集中的に課題に取り組むことができるように、必要な分野では、演習と実習を繋げて、集中して長時間一つの課題に取り組む仕組みを、総合大学・工学系を基礎とした学部の一般カリキュラムの中に実現している。

また、プロジェクト型を銘打つ授業はもちろん、そうでない授業も PBL を重視し、学生が能動的に課題に向かい解決していく力を育む機会を用意している。

3年次から日野キャンパスに移り、専門に絞り込んだ勉学に入るが、ここではコアに傾斜した勉学を学生がアレンジし、次第に専門を絞り込んでいき、4年次には 12 のスタジオのうちの一つに所属して卒業研究に臨むように設計されており、広い視野と総合性を、専門的先端性と統合した力を成果として獲得できるように工夫されている。

② 当該分野以外においても普遍的に有用性を持つ能力

本コースの専門の特性から大半の授業が、それ自体の専門的意義を有すると同時に、広く社会の中で一般的な意義を強く持った内容となっている。とりわけ、本コースは、総合大学・工学系学部の中にあることによって、デザインやメディアあるいは文化創造に関わる専門的な能力を一般的な場面や課題に連結する力において秀でることが目指されてもいる。社会的・故郷的課題に積極的に応える、強い倫理観と明晰な知性、そして柔軟で鋭い感性に立脚した、広く社会の中で普遍的な意義を多く有する能力が育成される。

卒業研究では、さらに一つのテーマに深く調査・分析、研究経過の中間発表や論文作成を行い、社会に役立つ総合的な能力を持ったデザイン・メディア・文化創造のエキスパートとして勉学の成果を作品や論文にまとめあげ、展覧会をも開いてその成果を世に問うことになる。

(2) 全学共通教育における学習成果の確保のための履修要件・履修指導等の基本的考え方

【教養科目・基盤科目】

幅広い教養を身に付け、総合的な思考力や問題解決能力を育成するとともに、多角的な視野を持つことを目的として、教養科目群及び基盤科目群に属する授業科目並びにキャリア教育科目から合計 22 単位以上修得する。

【基礎ゼミナール】

課題発見から、調査、討論、プレゼンテーションまで、少人数制 (24 名程度) のクラスに分かれて学問の技法を修得するため、1年次前期に必修としている。コミュニケーション能力、総合的問題思考力、能動的学修姿勢を修得する。

【言語科目】

「聞く、話す、読む、書く」の4つのスキルを、レベル別クラスで反復して学修することによって実践的な英語を修得するために、1年次前期から2年次後期までの実践英語8単位を必修とする。

【情報教育】

パソコン活用能力だけでなく、情報収集、編集、表現、発信など、課題解決型の授業による IT スキルの実践的能力を身に付けるため、1年次前期に「情報リテラシー実践 I」を必修とし、情報活用能力や情報倫理に関する知識を修得する。

【理系共通基礎科目】

推奨する材料力学第 I B および線形代数 I を含む 6 単位以上を理系共通基礎科目群から取得することで、理工系の基礎的な力を養う。

(3) 年次進行判定

システムデザイン学部では、第 2 年次と第 3 年次の終わりに、それぞれ以下の基準で第 2 年次修了判定及び第 3 年次修了判定を行う。これは、履修するすべての科目において真剣に学修に取り組む姿勢を養うためと、設計したカリキュラムに沿って着実に学習成果を上げてもらうための措置である。

【システムデザイン学部年次修了要件】

① 第 2 年次修了要件

a) 2 年間の在学期間を満たすこと。
b) 基礎ゼミナール 2 単位、情報リテラシー実践 I 2 単位、実践英語 I a, I b, I c, I d 計 4 単位を含む 60 単位を修得していること。

なお、留年した者でも、各コースの許可を受けた場合は、第 3 年次以降に履修することとなっている専門教育科目（特別研究を除く）を履修することができる。

② 第 3 年次修了要件

各コースで定める基準を満たすことを必要とする。

なお、留年した者でも、各コースの許可を受けた場合は、第 4 年次に履修することとなっている専門教育科目（特別研究を除く）を履修することができる。

【インダストリアルアートコース第 3 年次修了要件】

インダストリアルアートコースの第 3 年次修了要件は、以下のとおりである。

第 3 年次を修了する(インダストリアルアート特別研究 1, 2 の履修資格を得る)ためには、原則として以下の表に記載の項目すべてが満たされていることが必要である。

教養科目群		6 単位以上	22 単位以上
基盤科目群		6 単位以上	
基礎科目群	キャリア教育	(選択)	
	基礎ゼミナール	2 単位	
	情報リテラシー実践 I	2 単位	
	実践英語	8 単位	
	理系共通基礎科目	6 単位以上	
専門教育科目群	基礎総合ワークショップ	16 単位以上	60 単位以上 (他学部・他コースの専門教育科目を含めることができる)
	プロダクトデザインコア科目	(選択)	
	メディアアートコア科目	(選択)	