

新学科 設置 趣旨	家政学部 建築・デザイン学科
-----------------	-----------------------

1. 人材養成の設定

(社会からの養成) 生きる力

1. 社会の未曾有の変化に対応ができること
2. 日常の中に価値と意味を見いだせること
3. 生き方の具体的な提案ができること
4. 正しい理念を持ち、着実に実行できること
5. 断片化した数多くの知識よりも、それらに関連づけ総合化できること

(卒業後の進路)

1. 生活の場を建築の分野で設計・施工・管理する一級建築士として
2. 生活の場をインテリアデザインの分野で設計・施工・管理するインテリアプランナーとして
3. プロダクトデザインの分野やインテリアプロダクトの分野で設計・製作するデザイナーとして
4. グラフィックデザインの分野でディレクション・制作できるデザイナーとして
5. 企業などのデザイン関連の部署において、適切な判断や指示ができる人として
6. デザイン教育を通して得た判断力をもって、総合的に行動できる人として
7. 生活の場をあらゆるエレメントで構成するディレクター、コーディネーターとして
8. 次代を担う若者に「家庭科」の教員として、生き方を説く
9. 次代を担う若者に「美術科」の教員として、観る・感じる・考える・表現することを説く
10. 住宅産業、リフォーム産業、住宅設備、家電メーカーなどで技術の知識をもち、適切なプレゼンテーションのできるアドバイザーとして
11. 自分の生き方を正しく構築し、実践していくよき生活者として

2. 教育理念・目的の設定

(教育理念)

日々の生活の場で「建てること」、「住まうこと」、「考えること」、「創ること」ができる人間を育てる。流動し変化し続ける社会の中で、正しく価値や意味を見出し、常に自己定位を行い、正しい理念に基づいた生き方ができる人間を育てる。

人が生きていくために必要な生活の場を構成している「空間」や「もの」を対象として、そのことの「あり方」から問い直し、「かた」から「かたち」までを提案、実践できる人間を育てる。

断片的な知識や技術の習得だけではなく、総体を総体として捉え、観て、触れて、聴いて、感じ取り、思い、コミュニケーションし、考え、決断し、造り、行動できる人間を育てる。

氾濫する情報化社会の中にあって「何を伝えるか」を探り、自分自身の視座が見出せる人間を育てる。

学問が専門化し、より細分化がすすみ、それが学科となる現在において、本学科は生活の場を構成するものすべてを対象として、総合的に捉え、学び、あるべき姿を、「建築」と「デザイン」から提案できる人間を育てるために、本学科に2コースを設け、さらに、横のつながりを重視しながら、それぞれの専門を研鑽すべく4分野を設ける。

(教育目的)

講義科目で知識や知恵を学び、実技科目で手や目や耳から技や術を体得し、演習科目で総体を与えられ、その意味を考え、感じ取り、分析し、重み付けや評価をし、その「あり方」を考え、「空間」や「もの」の「かたち」を創り出せる力を養う。

家政学部の中でこそ可能な教育システム：生活の主役である人間の属性（人間生活系）を知り、自然の決まりや原理（自然科学系）にのっとった上で、生活の場の提案を、技術的な裏付け（工学系）と、美的センス（美術系）をもってできる力を養う。

専門化や分業化が進む現場においても、つねに全体を見つめながら、そのなかの部分の正しく担うことができるように、コースや分野で縦割りになっている演習科目の課題を定期的に共通テーマとし、コース・分野の横断的総合プロジェクトとし横のつながりを重視した実践教育を通じて、総合化できる力を養う。

3. 教育課程における専門領域の設定

専門領域・主要科目	教育内容・教育方法・到達度等
建築設計	<p>建築及びインテリアそしてそれらの空間を構成する「もの」は、それ自体では成り立たず、「人」がそこで生活し、それらを利用するという行為と、周辺環境との関連などによって成り立っている。そのため単なる形の発想だけではだめで、周辺状況の分析、光り・風・音・緑などの自然環境の分析、機能の分析、環境にふさわしい材料・構造・設備の分析など様々な分析が必要である。また、社会性も重要である。そして、それらの結果を最終的に形や空間にまとめていくのが設計である。日頃から様々な事柄に興味を持ち分析する習慣と方法を身につけるとともに、それら自分の観点で総合的にまとめあげる専門的知識・論理的分析力・発想力・表現力を修得する。</p>
建築計画学	<p>建築企画・計画に関する基礎的理論や手法を学習する。それとともに、建築の企画・計画や設計に携わる職能に対する理論、態度の養成をねらいとしている。内容は建築の計画や設計のプロセスに沿う形で、それぞれの段階で課題となる学術的理論、芸術的評価、技術的蓄積、さらに社会的な役割などに触れる。建築の実情を把握できるレポートを課す。</p>
建築構造・材料	<p>建築空間を構築するために、建築物の機能や目的にあった材料や構法、それらの関わりを学び、また、建築物に働く荷重や外力に対する安全性を確認する仕組みを学び、建築材料と建築形態の有機的関わりを学ぶ。一方、建築物の各部の名称や役割、使用されている建築材料の名称や特性及び部材の構成方法なども学ぶ。これらの学ぶべき内容は、単なる知識として身につけるだけでなく、具体的なモノと対峙し、観て触れて聴いて嗅いで体験することが重要であり、必然的に実験や実習を伴う授業形態となる。</p>
環境工学	<p>建築をとりまく環境が多種多様であるなかで、人間にとっての快適さと環境との相関関係について思考することは、建築空間をデザインする上で常に重要な点の一つである。建築空間には、人間に「快さ」を与える多種多様な性能や、そこでの人間の行動に適した機能が求められる。それらの点を踏まえながら、光環境、音環境、熱環境の様々な問題について、その内容、原理、方法、課題などの観点から論じ、環境工学、環境心理学を学ぶ上で必要な基礎知識を身につける。さらには、現代社会での実際の多様な問題・現象に対応していくための広い視野と柔軟な思考のベースとなりうる、専門的知識・論理的分析力・発想力を修得する。</p>
住生活	<p>日頃、何気なく暮らしている住環境のなかで、無意識のうちに造り上げられた世界観そのものを再構築することがこの科目群の目的である。方法としては、ひと・もの・空間の三つの概念に時間の概念を加えることによって、もつれあいながら混沌とし虚像と化しつつある我々の住生活や、時空を越えて厳然と実像として存在している住生活を可能な限り参照しながら、深く自己に沈潜してそれらを解きほぐし、再び、自分自信の意志で、縄を綯うように自分自身の世界観の再構築を行う。また、一方的な講義ではなく目の前にある現実を総体として受け止め、自分自身で考え、結論を導き出し、その過程を常に客観的に記し、ある時、その経過を辿り比較することで自己の成長が知る。</p>
プロダクトデザイン	<p>人と「もの」との関係を見据え、学生自らが常に「生活にどのように機能するか」という視点を持ちながらプロダクトデザインの思考と技能を修得する。具体的にはインテリア・プロダクトとして家具、照明器具、キッチン用具など。またパブリック・プロダクトとしてはストリートファニチュア、公共遊具などであるが、多様化する時代背景を自らキャッチできる能力と、人間が生存していく為の普遍的な「もの」を認識する能力を引出し、社会に貢献できる人材を育成する。そして学科分野間で社会的キーワードを設定し、共同演習としてサインや高齢者、障害者器具の制作などを通しアサーティブな自己表現ができるよう育成する。</p>
クラフト	<p>プロダクトデザインのカテゴリーとしてクラフトを位置付け、学生自らが常に「生活にどのように機能するか」という視点を持ちながらクラフトの思考と技能を修得する。具体的には木工・金工・版画・陶芸などの実習科目を通し、素材の性質や制作工程における道理を理解し「もの」と対峙する精神を育成する。またそれらのあるコンセプトに基づきフレームワークして、産業や社会に提案できる思考を養う。例えば雑貨や食器を例にとり、人の行動や生活スタイルを分析し、その目的と概念を学生自らが産み出し理解してニーズに答える方法を修得する。思考力、創造力、企画力、分析力、判断力などの生きる為の総合力を養う。</p>
グラフィックデザイン	<p>基礎視覚デザインとして平面構成、タイポグラフィーなどを徹底して学び、次に学生自らが常に「生活にどのように機能するか」という視点を持ちながらサイン(シンボルマーク・ピクトグラム・ダイアグラム)やパッケージデザインを学ぶ。また、メディアを設定しポスター、雑誌、新聞、Web など時代に対応するデザインの思考と技能を修得する。そしてそれらのデザイン思考と並行してマーケット分析や人間の行動心理を学び、総合デザイン(CI 計画・ブランディング)を提案できる能力を身につけ、デザインを通して「いかにして生きるか」という力を育成する。</p>
ヴィジュアルデザイン	<p>視覚デザインにおける重要な表現思考と技能をカテゴリーに分け修得する。具体的にはイラストレーション、写真、映像などを学び、それらのメッセージが「どのようにコミュニケーションするのか」という視点を常に持ちながら制作する。また視覚デザインを使った表現方法として広告を学ぶが、当然グラフィックデザインに記した基礎視覚デザイン、マーケット分析や人間の行動心理を把握した上に成り立つものであり、グラフィックデザインとヴィジュアルデザインは効果的に錯綜するものである。そして、これらの手法を消費者の購買促進という視点のみならず環境問題を見据え、環境広告、公共広告などの制作を通し「生きる力」を育成する。</p>

4. 履修モデルの設定

当該学科に4つの履修モデル(分野)を設ける。

分野	内容
建築分野	生活の場を、生きた建築・都市の有機的空間として捉え、本来の人の生活のあり方に相応しい空間を設計し提案・実践できる能力を身につける。 資格:一級建築士・インテリアプランナー
インテリア分野	生活の場を、ひとつの「場面」として捉え、内部空間だけに囚われることなく、アウトドアリビングやショップフロント、街角などを対象として、空間としてライフスタイルの提案・実践できる能力を身につける。 資格:インテリアプランナー
プロダクト分野	生活の場を構成する、インテリア・プロダクト(家具/照明/キッチン用具/障害者器具など)、パブリック・プロダクト(ストリートファニチュア/遊具/植栽/サインなど)、クラフト(雑貨/食器/知育玩具/高齢者用具など)などを提案できる能力を身につける。 資格:インテリアコーディネーター・カラーコーディネーター・インテリアプランナー
グラフィック分野	生活の場を構成する、エレメント(タイポグラフィー/サイン/パッケージ/イラストレーション/写真など)、アドバタイジング(マーケティング/ブランディング)、公共デザイン(公共広告/環境広告/意見広告など)、総合デザイン(CI 計画/トータルブランディングなど)を提案できる能力を身につける。 資格:カラーコーディネーター・インテリアプランナー

専門領域・主要科目	授業科目	コース・分野別 履修モデル (詳細は別紙)			
		建築コース		デザインコース	
		建築	インテリア	プロダクト	グラフィック
建築設計 インテリアデザイン	建築・インテリア演習 I, II 建築設計演習 I~V インテリアデザイン演習 I~V	◎ ◎	◎ ○ ◎	○ ○	○ ○
建築計画学	建築計画学 I, II インテリアデザイン論	◎	◎	○	
建築構造 建築材料	構造力学・構造計画 建築材料学・材料実験 建築構法・建築施工	◎ ◎ ◎	◎ ○ ◎		
環境工学 環境心理	環境工学・建築設備 環境心理・建築総合演習	◎ ○	◎ ○		
住生活 住環境	住生活論 住居史・建築史 まちづくり論	◎ ◎ ○	◎ ○ ○		
プロダクトデザイン	プロダクトデザイン基礎演習 プロダクトデザイン演習 I~III モデリング演習 立体構成演習		○	○ ○ ◎ ◎	○ ◎
クラフト	木工演習 I~IV 陶芸演習 I, II 版画演習 メタルクラフト演習	○	○	○ ◎	○
グラフィックデザイン	グラフィックデザイン基礎演習 グラフィックデザイン演習 I~III 平面構成演習 プレゼンテーションテクニック	○	○ ◎	○ ◎ ○	○ ◎ ◎
ヴィジュアルデザイン	ビジュアルコミュニケーション論 広告論 写真演習・写真映像論 色彩学	○ ○	○ ○ ○	◎ ○ ○ ◎	◎ ◎ ○ ◎