

デザイン学学位プログラム(博士前期課程)

基礎科目

科目番号	科目名	授業方法	単位数	標準履修年次	実施学期	曜時限	教室	担当教員	授業概要	備考	
OATU001	デザイン学基礎論		1	2.0	1	春AB	金1,2	5C402	山田 協太, 小山 慎一, 山中 敏正, 星野 聖, 花里 俊廣, 星野 准一, 貝島 桃代, 山本 早里, 首藤 文洋, 内山 俊朗, 山田 博之, 大友 邦子, 加藤 研, 増田 知之, 氏家 弘裕, 岩木 直	デザインはプロダクト、エンタテインメント、建築、空間、経験など、人間が関わるすべての対象を人のために設計するための枠組みである。本講義では、こうしたデザインの現状、方法、思想、歴史などについて概説し、デザイン学の基礎を学ぶ。	主専攻必修科目。

専門科目

科目番号	科目名	授業方法	単位数	標準履修年次	実施学期	曜時限	教室	担当教員	授業概要	備考	
OATU101	感性脳科学特講		1	2.0	1・2	春AB	月3,4	5C604	首藤 文洋	デザインの根本はプロダクトが感覚機能をインターフェースとして人体の作用をコントロールすることにある。この過程では、広く感性という語にカテゴライズされる複数の高次脳機能現象が中心的役割を担っている。感性という、本能と経験により個人ごとに形成され、人生の中で絶えず変化し続ける現象を深く理解するためには、脳と人体の基本的な生理構造に関する知識が不可欠である。同種の物理特性を持つ現象のうち、感覚機能に影響する範囲のものだけが感性に作用することがその一例として挙げられる。本講では感性の理解に必要となる人体構造の生物学的側面について概説する。また、その応用として、感覚刺激や経験の効果が誘発される脳活動など身体反応の特性、およびそれらを捕捉して解析する技法を紹介し、捕捉された生理反応をデータとして、デザインが感性、感情や身心にもたらす効果を分析する先端的研究の概要を説明する。	西暦偶数年度開講。
OATU102	視覚情報デザイン論特講		1	2.0	1・2	秋AB	月4,5	5C502	小山 慎一	美しさ、見やすさ、誘目性など、デザインの問題の多くは視覚的な問題である。本科目では、講義を通じて、形態認知、色彩認知、審美、視覚的注意など、視覚の基礎知識を習得する。また、パッケージデザイン、プロダクトパターン、照明、建築物外観等、心理学的手法が実際の視覚情報デザインに活用された事例について、講義とディスカッションを行う。さらに、プロジェクト型の学習を通じて実際に実験・調査を行い、心理学的な実験・調査手法を習得する。	西暦偶数年度開講。 要望があれば英語で授業
OATU103	色彩デザイン論特講		1	2.0	1・2				デザイン分野における色彩計画には、感性だけでなく科学的な知見に基づく客観性が求められる。本講義では色彩デザインの高度・専門的な知識および実践力を習得することを目標とし、色彩デザインを行うための諸理論を講じ、調査・設計・評価などを含めた色彩デザインの実践方法までを論じる。	西暦奇数年度開講。 2020年度開講せず。 実務経験教員	
OATU105	感性情報学特講		1	2.0	1・2				デザインの対象を感性による表現および感性による受容と捉え、そのような現象の根源にあるこころの働きを分析的に捉えるための手法の修得を目標とする。人の感覚を捉える方法と、その原因となる刺激との対応関係を明らかにするための心理統計的手法、多変量解析などを用いた総合的分析を元にした研究方法を論じる。	西暦奇数年度開講。 2020年度開講せず。 要望があれば英語で授業 実務経験教員	
OATU106	デザイン思考		1	2.0	1・2	春C夏季休業中	集中		内山 俊朗	デザインに関わる仕事をしていると「なぜそのようなユニークなものをつくることができるのか?」とクライアントに尋ねられることがよくある。また「自分には新しいものをつくる才能がなく創造力に自信がない」とデザインを学ぶ学生から相談を受けることもよくある。このような人々と話をすると、デザインには生まれ持った才能が必要で、創造力は鍛えることができないと信じているケースが多いことに気がつく。プロダクトデザイン、インタラクションデザインの制作プロセスを通して、それらにはポイントやコツがあることについて解説をする。	西暦偶数年度開講。 実務経験教員

科目番号	科目名	授業方法	単位数	標準履修年次	実施学期	曜時限	教室	担当教員	授業概要	備考
OATU107	デザインイノベーション特講	1	2.0	1・2	秋AB	金1,2	5C402	山田 博之	デザインにおけるイノベーションについて事例を通して学習し、プロジェクトマネージメントの視点からデザインを行うための視点と技術を養う。 また、ユーザーエクスペリエンスの向上のための具体的なワークショップと市場調査、それらのプレゼンテーションを行い、ユーザーにとっての価値とは何かについてのディスカッションを行う。	西暦偶数年度開講。 01EB631と同一。 実務経験教員
OATU111	建築計画論特講	1	2.0	1・2	春AB	月5,6	5C615	花里 俊廣	建築計画学は、ビルディングタイプの学問と批判されて久しいが、近年では、新しい建物形式も生まれつつある。その背景には、こういった新しい建物を必要とする新しい機能についてのソフト面での展開がある。例えば、シェア居住の流れは、集合住宅には、それまでなかったような共用スペースを生むようになったし、病院では、以前には医療のための機械とも考えられ機能のみを求め計画されてきたが、医療自体の進歩に伴って患者やその家族にとっても快適な空間となることを求めて、新しい形態が現れている。近年の新しいビルディングタイプを計画する際には、どのような新たな変化に対しどんな新しい建築が計画されていくかは、十分に整理されていない。このように本授業では、新しい建築のあり方を決定づけているこういった基本コンセプトを言説や図面、写真などから明らかにし、これらの生まれてきた背景を探る。	西暦偶数年度開講。 01EB617と同一。
OATU112	建築意匠論特講	1	2.0	1・2	秋C春季休業中	集中		貝島 桃代	住宅論、建築論、都市論の視点から敷地周辺の環境や都市を観察し、その結果がどのように建築意匠に定着されるかについて、具体的な事例を取り上げて講述する。また、建築意匠論の実践として、受講生は各自で建築プロジェクトの提案を行う。提案は、任意で設定した敷地のコンテキストを分析した上で行うものとし、その場所で可能な建築意匠のあり方について学修する。授業の最後に、各自がまとめた建築プロジェクトの発表会と講評を行う。	西暦偶数年度開講。 01EB618と同一。 要望があれば英語で授業 実務経験教員
OATU113	建築構法論特講	1	2.0	1・2					受講生は任意に複数の建築物を取り上げ、建築の収まりの視点から作品鑑賞を行う。分析対象としては建築家の作品や歴史建造物等が考えられる。建築の部分と全体との関係、歴史・風土との関係等、収まりがどのようなコンテキストに位置付けられるかについて考察する。講義前半では一般図の他に詳細図、構造図、設備図等の必要な資料を収集し、どの部分の収まりを分析するか、テーマの絞り込みを行う。講義後半では、分析結果の報告会を行い、最後に分析した建築物の見学会を行う。	西暦奇数年度開講。 01EB616と同一。 2020年度開講せず。 実務経験教員
OATU114	建築・都市フィールドデザイン論特講	1	2.0	1・2					建築及び都市の実地に即したデザイン手法・原理・課題を、世界各地の建築および都市環境の具体例をつづいて学ぶ。そこで暮らす人々の生活スタイル、社会構造、自然・生態との関わりを考察の主要な視座とする。さらにそうした場所における新たな建築・環境の設計の可能性について議論を行うとともに各自が独自の調査を行い、その結果をもとに建築・環境の具体的なデザイン提案を行う。建築・環境のデザイン提案を発表し、講評することをつづいて学修成果を客観的に省察し、建築及び都市の実地に即したデザインの知識を深め、技能を身に付ける。	西暦奇数年度開講。 01EB638と同一。 2020年度開講せず。 要望があれば英語で授業
OATU116	プレイスメイキング論	1	2.0	1・2	春AB	火1,2	5C403	渡 和由	人が心地良く楽しいと感じる場をつくるプレイスメイキングの方法論は、都市・職場・住宅などの住環境の改善に向けた重要な手法である。場づくりを軸とした分野横断型の住環境プロジェクトについての解説とディスカッションを行う。講義を通じて、人を支える道具デザイン、基盤と枠組みをつくる街路や建築物の環境・建築デザイン、利用と運営を促進する情報デザインの条件、多様なデザイン分野の役割、共同方法、良好な場づくり手法を習得する。	西暦偶数年度開講。 要望があれば英語で授業 実務経験教員

科目番号	科目名	授業方法	単位数	標準履修年次	実施学期	曜時限	教室	担当教員	授業概要	備考
OATU121	人間工学と生体計測特講	1	1.0	1・2					本科目では、まず(1)基本的な医学・生理学・解剖学的な知識、脳科学に関する知識の習得。(2)人間工学と生体計測学に関する基本的な技術の習得のための概要を講述する。さらに、確率過程論や時系列解析論を使った生体モデル構築法、最適制御など制御理論の観点から捉えたヒト運動系の解析方法、信号処理や画像処理などを用いた生体信号解析手法、センサ・電子回路の設計技法、人間工学や生体計測学に関する要素技術などの発展的な内容を自ら調査し、それらを使ったインターフェース設計、医用応用、イノベーション創発のための仕組みを考案し、発表と講評を通じて具体的な知識の活用方法を習得する。	西暦奇数年度開講。 2020年度開講せず。
OATU122	エンタテインメントデザイン特講	1	1.0	1・2					超スマート社会において生活の質を高めるエンタテインメントのデザインと実現技術について解説する。(1)アニメ、ゲーム、玩具などの多様な事例によるエンタテインメントの発達の歴史とイノベーション、(2)五感体験、ストーリー、キャラクター、ゲーミングなどの構成要素と、動機付けやエンゲージメントなどのエンタテインメントの心理、(3)エンタテインメントを実現するための映像・音響メディア技術、VR・デバイス技術、ロボット技術、人工知能技術、(4)人と人、人と社会のつながりを重視しながら、遊び、学び、健康などの生活の質を高める未来のエンタテインメントのあり方について考えるとともに、コンセプトを文章、イラスト、ビデオなどで魅力的かつ効果的に伝える手法を学ぶ。	西暦奇数年度開講。 2020年度開講せず。
OATU123	デザインとケア特講	1	1.0	1・2					ケア特に介護の現場では、認知症高齢者のために多くの非薬物的アプローチが行われている。そこではさまざまな視覚聴覚的なマテリアルが用いられている。たとえば、認知症の人を対象とした回想法では、懐かしい写真、音楽、映像、実物をトリガーとして、昔話に花咲かせる。また、グループホームケアでは、何より家庭らしさが大切にされており、現場では、家庭を感じるインテリアなど、思い思いの工夫が行われている。また、認知症の行動・心理症状の予防や改善に対しても、環境的な配慮がなされている。そうした認知症の非薬物的アプローチについて、ここではデザインという切り口から受講者と考えていきたい。	西暦奇数年度開講。 2020年度開講せず。
OATU124	形態学とデザイン	1	1.0	1・2					木の葉を例として思い浮かべると判り良いように、生き物をデザインの対象物とする場合、葉脈や葉の成り立ちといった詳細な生物学的知識を前提にデザインした場合と、そうでない場合で、デザインの深みや精度に大きな違いが生じる。本科目では、肉眼解剖学・組織学・生理学(筋、骨、皮膚、各種感覚器の構造と機能)といった医学的知識のうち、人および擬人化キャラをデザインするうえで有用と思われる知識のみをセレクトし、デザインの観点から判りやすく概説する。さらに、「ゆるキャラ」や「盛り」に関する最新の研究を紹介し、人を対象としたデザインとサブカルチャーの世界も論じたい。	西暦奇数年度開講。 2020年度開講せず。
OATU201	プロジェクト演習A-I	2	3.0	1	春AB	金4-6	6A306, 6A308	山田 博之, 内山 俊朗, 大友 邦子, 山本 早里, 小山 慎一, 山中 敏正, 首藤 文洋	プロダクト、エンターテインメントなど具体的なデザインにかかわる課題からそれらの背景にある理論的課題を解決する、知識を習得することを目標とする。対象とする分野に関する具体的な課題の演習を行うことで計画力、設計力、デザイン力、創造力の基礎を学ぶ。	実務経験教員
OATU202	プロジェクト演習A-II	2	3.0	1	春AB	金4-6	6A306, 6A308	山田 協太, 花里 俊廣, 貝島 桃代, 加藤 研, 辻 泰岳	建築デザインにかかわる課題からそれらの背景にある理論的課題を解決する、知識を習得することを目標とする。建築設計の具体的な課題の演習を行うことで、建築デザインに関する計画力、設計力、デザイン力、創造力の基礎を学ぶ。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターシップ関連科目(演習)」に該当する。 実務経験教員
OATU211	プロジェクト演習B-I	2	3.0	1	秋AB	金4-6	6A306, 6A308	小山 慎一, 山本 早里, 山田 博之, 内山 俊朗, 大友 邦子, 山中 敏正	プロダクト、エンターテインメントなど具体的なデザインにかかわる課題について、応用的課題を解決する高度・専門的な知識を習得することを目標とする。対象とする分野に関する具体的な課題の演習を行うことでデザイン力、分析力、提案力、創造力の応用について学ぶ。	実務経験教員

科目番号	科目名	授業方法	単位数	標準履修年次	実施学期	曜時限	教室	担当教員	授業概要	備考
OATU212	プロジェクト演習B-II	2	3.0	1	秋AB	金4-6	6A306, 6A308	山田 協太, 花里 俊廣, 貝島 桃代, 加藤 研, 辻 泰岳	建築デザインにかかわる課題からそれらの背景にある応用的課題を解決する、高度・専門的な知識を習得することを目標とする。建築設計の具体的な課題の演習を行うことで、建築デザインに関するデザイン力、分析力、提案力、創造力の応用について学ぶ。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターンシップ関連科目(演習)」に該当する。
OATU221	プロジェクト演習C-I	2	3.0	2					プロダクト、エンターテインメントなど具体的なデザインにかかわる課題からそれらの背景にある課題を解決する、総合的な知識および実践力を習得することを目標とする。対象とする分野に関する具体的な課題の演習を行うことで計画力、設計力、デザイン力、分析力、提案力、創造力の基礎を実践的に学ぶ。	2020年度開講せず。実務経験教員
OATU222	プロジェクト演習C-II	2	3.0	2					建築デザインにかかわる課題からそれらの背景にある課題を解決する、総合的な知識および実践力を習得することを目標とする。建築設計の具体的な課題の演習を行うことで、建築デザインに関する計画力、設計力、デザイン力、分析力、提案力、創造力の基礎を実践的に学ぶ。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターンシップ関連科目(演習)」に該当する。2020年度開講せず。実務経験教員
OATU231	プロジェクト演習D-I	2	3.0	2					プロダクト、エンターテインメントなど具体的なデザインにかかわる課題を解決する、高度で総合的な知識および実践力を習得することを目標とする。対象とする分野に関する具体的な課題の演習を行うことで計画力、設計力、デザイン力、分析力、提案力、創造力の基礎から応用を実践的に学ぶ。	2020年度開講せず。実務経験教員
OATU232	プロジェクト演習D-II	2	3.0	2					建築デザインにかかわる課題を解決する、高度で総合的な知識および実践力を習得することを目標とする。建築設計の具体的な課題の演習を行うことで、建築デザインに関する計画力、設計力、デザイン力、分析力、提案力、創造力の基礎から応用を実践的に学ぶ。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターンシップ関連科目(演習)」に該当する。2020年度開講せず。
OATU301	インターンシップ	2	1.0	1・2	通年	随時		小山 慎一, 山田 協太, 山中 敏正, 花里 俊廣, 貝島 桃代, 山本 早里, 首藤 文洋, 内山 俊朗, 山田 博之, 加藤 研	デザインに関する実践的環境について、数日~3週間程度の現場環境に就いて、実際のデザイン実務について実習する。国内外の企業や実践的プロジェクトにおける実習やインターンシップの機会も活用して、デザインの目的やプロセスを体験として修得する。自らの能力涵養、適性の客観評価を図るとともに、将来の進路決定に役立てる。	
OATU311	アドバンストインターンシップ(長期)	2	4.0	1・2	通年	随時		小山 慎一, 山中 敏正, 山本 早里, 首藤 文洋, 内山 俊朗, 山田 博之	デザインに関する実践的環境について、数週間以上の長期にわたって現場環境に就いて、実際のデザインプロジェクトに加わることにより具体的な業務としてのデザインを実習する。国内外の企業や実践的プロジェクトにおける実習やインターンシップの機会も活用して、デザインの目的やプロセスを体験として修得する。自らの能力涵養、適性の客観評価を図るとともに、将来の進路決定に役立てる。	
OATU401	建築デザインインターンシップ1	2	4.0	1・2	春ABC	随時		山田 協太, 花里 俊廣, 貝島 桃代, 加藤 研	建築設計業務を行う学外の建築士事務所等に出向き、建築士の指導を受けて従事時間120時間の建築物の意匠に係る基本設計を学ぶ。一級建築士免許登録に必要な「大学院における実務経験」の「インターンシップ」480時間の一部。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターンシップ」に該当する。14条対応実務経験教員
OATU402	建築デザインインターンシップ2	2	4.0	1・2	秋ABC	随時		山田 協太, 花里 俊廣, 貝島 桃代, 加藤 研	建築設計業務を行う学外の建築士事務所等に出向き、建築士の指導を受けて従事時間120時間の建築物の意匠に係る実施設計のうち平面図・断面図・立面図等の一般図の作図を学ぶ。一級建築士免許登録に必要な「大学院における実務経験」の「インターンシップ」480時間の一部。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターンシップ」に該当する。「建築デザインインターンシップ1」を履修済であること。実務経験教員
OATU403	建築デザインインターンシップ3	2	4.0	1・2	春ABC	随時		山田 協太, 花里 俊廣, 貝島 桃代, 加藤 研	建築設計業務を行う学外の建築士事務所等に出向き、建築士の指導を受けて従事時間120時間の建築物の意匠に係る実施設計のうち詳細図の作図を学ぶ。一級建築士免許登録に必要な「大学院における実務経験」の「インターンシップ」480時間の一部。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターンシップ」に該当する。「建築デザインインターンシップ1・2」を履修済であること。実務経験教員
OATU404	建築デザインインターンシップ4	2	4.0	1・2	秋ABC	随時		山田 協太, 花里 俊廣, 貝島 桃代, 加藤 研	建築設計業務を行う学外の建築士事務所等に出向き、建築士の指導を受けて従事時間120時間の建築物の意匠に係る工事監理を学ぶ。一級建築士免許登録に必要な「大学院における実務経験」の「インターンシップ」480時間の一部。	一級建築士受験資格「大学院における実務経験」の「インターンシップ」に該当する。「建築デザインインターンシップ1・3」を履修済であること。実務経験教員

科目番号	科目名	授業方法	単位数	標準履修年次	実施学期	曜時限	教室	担当教員	授業概要	備考
OATU501	海外研修1	2	1.0	1	春学期	随時		小山 慎一, 山田協太, 山中 敏正, 花里 俊廣, 貝島桃代, 山本 早里, 首藤 文洋, 内山俊朗, 山田 博之, 加藤 研	本研修は海外で学生それぞれが設定するデザインテーマに基づいて、フィールドワークに取り組む。または海外で行われる国際学会等に出席し研究発表を行う。国際的な視野を涵養することとともに、国際的な情報収集力および情報発信力を身に着ける。	
OATU502	海外研修2	2	1.0	1	秋学期	随時		小山 慎一, 山田協太, 山中 敏正, 花里 俊廣, 貝島桃代, 山本 早里, 首藤 文洋, 内山俊朗, 山田 博之, 加藤 研	本研修は海外で学生それぞれが設定するデザインテーマに基づいて、フィールドワークに取り組む。または海外で行われる国際学会等に出席し研究発表を行う。国際的な視野を涵養することとともに、国際的な情報収集力および情報発信力を身に着ける。	
OATU503	海外研修3	2	1.0	2					本研修は海外で学生それぞれが設定するデザインテーマに基づいて、フィールドワークに取り組む。または海外で行われる国際学会等に出席し研究発表を行う。国際的な視野を涵養することとともに、国際的な情報収集力および情報発信力を身に着ける。	2020年度開講せず。
OATU504	海外研修4	2	1.0	2					本研修は海外で学生それぞれが設定するデザインテーマに基づいて、フィールドワークに取り組む。または海外で行われる国際学会等に出席し研究発表を行う。国際的な視野を涵養することとともに、国際的な情報収集力および情報発信力を身に着ける。	2020年度開講せず。
OATU801	デザイン学特別演習1	2	3.0	1	秋ABC	随時		小山 慎一, 山田協太, 山中 敏正, 渡 和由, 星野 聖, 花里 俊廣, 星野 准一, 貝島 桃代, 山本 早里, 首藤 文洋, 内山 俊朗, 山口 秀樹, 山田 博之, 加藤 研, 増田 知之, 氏家 弘裕, 岩木 直, 布田 健, 平光 厚雄, 伊藤 節, 大友 邦子, 辻 泰岳	修了研究へ向けて、学生自らが設定した課題に関して、その背景、目的を明確にし、研究の学術的な価値について議論を交えて指導を行い、明確にする。さらに研究仮説を立て、その定義を明確にするための議論を行い、具体的な修了研究のための調査実験の計画を導く。	主専攻必修科目。 実務経験教員
OATU802	デザイン学特別演習2	2	3.0	2					修了研究へ向けて、学生自らが設定したテーマに関して、設定した研究目的、学術価値、仮説、をもとに調査実験を行った結果を、教員全員参加の講評会形式で発表し、結果ならびに考察について指導を行うことにより、修了研究にまとめるための最終的な課題を明確にする。	2020年度開講せず。 主専攻必修科目。 実務経験教員