

名古屋市立大学カリキュラムマップ
芸術工学部産業イノベーション学科学士課程

ディプロマ・ポリシー（学位授与方針）

芸術工学部では、「技術」「感性」「人間理解」を軸に幅広い視野と教養、創造性豊かで高度な知識と技術を身につけ、デザインの理論と実践を通じ持続可能な地域社会および国際社会に貢献できる人材を育成するという教育上の目的に鑑み、以下の能力を有すると認められた者に対し、卒業を認定し、学士（芸術工学）の学位を授与します。

1 知識・理解

現代社会の諸課題を希望と共感もてるデザインで解決するための「技術」「感性」「人間理解」を軸とした幅広い視野と教養を身につけている。
芸術工学の特色である芸術と工学を融合する学際性と、理論に裏付けられた実践性を理解する能力を身につけている。

2 汎用的技能

芸術の持つ感性と工学で培われた技術を身につけ、芸術工学の理念である人間中心の考え方ができる総合デザイナーを目指す技能を有している。

3 態度・志向性

人々が安心して真に豊かな文化的生活を享受するために必要な人間理解に基づく行動ができる。

4 統合化された学修経験と創造的思考力

構想（Design）から構築（Architecture）までの調和のとれたデザインに関する理論を考え、実践する能力を身につけている。

分類	科目名	知識・理解	汎用的技能	態度・指向性	統合化された学修経験と創造的思考力
学部 共通 科目	芸術工学概論A	○	○	○	○
	芸術工学概論B	○	○	○	○
	情報処理基礎	○	○		
	色彩論	○	○		
	デザイン材料論	○			○
	人間工学	○	○	○	
	UXデザイン1	○	○		
	情報工学基礎	○	○		
	実験計画法・統計処理法	○	○		
	美術・デザイン史	○		○	○
	美術・デザイン論	○		○	○
	構成(D)				○
	構成発想法	○			○
	表現技法	○	○		
	デジタル表現技法	○			
	心理学	○		○	
	力学基礎	○	○		
	知的財産関連法規	○			
	都市論	○			
	ランドスケープ論	○		○	
	芸術工学英語A	○	○		
	芸術工学英語B	○	○		
学部 共通 実習	建築デジタルデザイン実習				○
	地域連携デザインワークショップ				○
	デザインワークショップ				○
	社会貢献プロジェクト				○
	芸術工学インターンシップ				○
基礎 科目	ビジュアルデザイン論	○			
	コンピュータグラフィックス論	○			
	コンピュータグラフィックス演習	○	○	○	
	プロダクトデザイン論	○	○		
	視覚環境デザイン論	○			
	光電子工学	○			
	光電子工学演習	○	○	○	
	ロボット工学	○			
	ロボット工学演習	○	○	○	
	生体情報学	○			

分類	科目名	知識・理解	汎用的技能	態度・指向性	統合化された学修経験と創造的思考力
	生体情報学演習	○	○	○	
展開科目	広告論				○
	視覚情報記号論				○
	デザイン人類学	○			
	プロトタイピング工学	○			○
	プロトタイピング工学演習	○	○	○	○
	音楽情報論	○	○		
	インタラクシヨンデザイン論	○			○
	感性工学	○	○	○	
	流体工学	○			○
	情報通信工学	○	○		○
	情報通信工学演習	○	○		○
	ユーザビリティ工学	○	○	○	
	ユーザビリティ工学演習	○	○		○
	UXデザイン2	○	○		
	色彩工学基礎	○	○		
実習	芸術工学実習(D) 1	○	○	○	○
	芸術工学実習(D) 2	○	○	○	○
	芸術工学実習(D) 3	○	○		○
	芸術工学実習(D) 4	○	○	○	○
	芸術工学実習(D) 5	○	○	○	○
	芸術工学実習(D) 6	○	○	○	○
卒論等	卒業制作及び卒業研究	○	○	○	○