

【1-c】カリキュラムマップ（情報デザイン学科2020年度カリキュラム）									
芸術学部 ディプロマ・ポリシー									
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる							
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる							
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる							
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる							
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる							
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として纏り上げることができる							
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる							

							◎ DPを達成するために特に重要 ○ DPを達成するために重要 △ DPを達成するために望ましい									
科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ リング	開講期	知 識	思 考 力	行 動 力	倫 理 観	発 想 力	構 想 力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
アプリケーション基礎I	選必	1年以上	演習	2	23EXP1S01	前期	△				○		◎	DTPアプリケーション基礎1	Adobe Illustrator, Photoshop の基礎を学ぶ。 イラストレーションコースはiPad描画アプリの演習も含む。	1)アプリケーションの基本操作を習得する。 2)ツール・機能について十分に理解する。
アプリケーション基礎II	選必	1年以上	演習	2	23EXP2S02	後期	△				○		◎	DTPアプリケーション基礎2	Adobe Illustrator, Photoshop の基礎スキルの修得に加え、 InDesignでの制作スキルを学ぶ。	1)アプリケーションの応用的操作を習得する。 2)習得したスキルを用いて作品制作ができる。
グラフィックデザイン基礎I	選必	1年以上	演習	2	23EXP1S03	前期					△	○	◎	グラフィックデザイン基礎1	紙面構成の基本、文字、レイアウト、グリッドシステムを主に、 グラフィックデザインの基礎を学ぶ。	1)グラフィックデザインの基礎知識を理解できる。 2)紙面上の空間意識を高め、適切なレイアウトができる。
グラフィックデザイン基礎II	選必	1年以上	演習	2	23EXP2S04	後期		△			○		◎	グラフィックデザイン基礎2	編集デザインの制作を通してレイアウトから紙面設計、ページ ネーションの基礎を学ぶ。	1)企画を立て内容に適切な編集・情報整理ができる。 2)適切な導線を設計し、情報を魅力的に視覚化できる。
グラフィックデザイン基礎III	選択	2年以上	演習	2	23EXP2S05	前期					△	○	◎	グラフィックデザイン応用	企画から編集、アウトプットまでのプロセスをグラフィックデザ インと捉え、その基礎を学ぶ。またこれらデジタルメディアによる 展開に取り組む。	1)課題制作を通して、デザインの役割、機能を理解できる。 2)立案したコンセプトをビジュアル表現できる。
グラフィックデザイン基礎IV	選択	2年以上	演習	2	23EXP2S06	後期				△	○		◎	グラフィックデザイン展開	企画を表現するプロセスの演習に取り組むとともに、現在またこ れからのデザイン、クリエイションにおいて標準的素養およびス キルとなる、デジタルテクニックを学ぶ。	1)デジタルテクニックの基礎知識を理解できる。 2)学んだスキルによって、魅力的な視覚表現ができる。
デザイン基礎I	必修	1年以上	演習	2	23SPC1S07	前期	△				◎		◎	ビジュアルコミュニケーションデザイン・イ ラストレーション表現基礎1	VCD：ビジュアルコミュニケーションデザインにおける視覚表現 の基礎となる、ビジュアル表現、写真、映像を、各課題制作を通 して学修する。 イラスト：「描く」ことが、目的やメディアの設定により、どの ように「イラストレーション」へと発展するのかを、課題制作 を通して学修する。	学んだメディア、基礎的技法によって、基礎的な視覚設計、視覚 表現ができる。
デザイン基礎II	必修	1年以上	演習	2	23SPC2S08	後期		△			◎		◎	ビジュアルコミュニケーションデザイン・イ ラストレーション表現基礎2	VCD：デザイン基礎1のフェーズを上げ、ビジュアルコミュニ ケーションデザインにおける視覚表現の基礎となる、ビジュアル 表現、インフォグラフィックス、モーションデザインを、各課題 制作を通して学修する。 イラスト：デザイン基礎1のフェーズを上げ、イラストレーショ ンの持つ機能や役割、メディアに適したプロセスを、各課題制作 を通して学修する。	学んだメディア、基礎的技法によって、基礎的かつ魅力的な視覚 設計、表現ができる。
情報基礎技法	選択	1年以上	演習	2	23EXP2S09	後期	△				○	◎		WEBデザイン基礎	UI/UX・WEBデザインの基礎を、Adobe XDのスキルとノウハウ の習得を通して学修する。	1)WEBサイトの企画・構築の基礎知識を理解できる。 2)AdobeXDによるデザイン、HTMLによる基礎コーディングが できる。
表現基礎技法I	選必	1年以上	演習	2	23EXP1S10	前期				△		○	◎	視覚デザインの基礎表現技法	アナログ表現技法の基礎を学ぶ。印刷、デッサン、スケッチ基 礎、パース、色彩構成など横断的に技法を習得する。	1)描画の基礎的手法と観察力を習得する。 2)印刷の知識と理解、色彩構成を用いた平面構成ができる。
表現基礎技法II	選択	1年以上	演習	2	23EXP2S11	後期		△			○		◎	イラストレーションを用いた伝達手法	企画やコンセプトを視覚的に伝えるためのビジュアルプレゼン テーション、フレットや情報の視覚伝達をおこなうグラフィック レコードの基礎技法とテクニックを学ぶ。	1)ビジュアルを巧みに用いたプレゼンテーション資料が作ること ができる。 2)言葉絵に変換するための知識・手法を習得する。
表現基礎技法III	選択	2年以上	演習	2	23EXP2S12	前期	△					○	◎	描画力強化	「表現基礎技法I」のフェーズを上げ、より高度なデッサン・図 法などを通し、画力と紙面空間の認識力を高める。	1)より高度な描画力を習得する。 2)習得した技法・図法を応用することができる。
イラストレーション演習I	選必	3年以上	演習	2	23SPC3S15	前期					◎	○	◎	イラストレーション演習・応用	「プランニング」「ディレクション」「イメージメイキング」 「モーション」等のテーマから1つを選択し、卒業制作および卒 業後の進路を見据えつつ、視覚設計力、視覚表現力の研鑽を軸と してデザインスタディに取り組む。	1)それぞれのテーマの役割を認識し、社会とイラストレーショ ンを接続する思考を身につける。 2)それぞれのテーマのスキル修得の取り組みによって、イラスト レーションの幅を広げることができる。
イラストレーション演習II	選必	3年以上	演習	2	23SPC3S16	後期					◎	○	◎	イラストレーション演習・展開	「イラストレーション演習I」での学びを発展させ、卒業制作 および卒業後の進路を見据え、「フル卒業制作」への取り組み を中心として、デザインスタディを深める。	1)それぞれのテーマの役割を認識し、社会とイラストレーショ ンを接続する応用力を身につける。 2)課題制作を通し、テーマ性を活かした思考・アイデア、企画が できるようになる。
構想設計基礎	選必	1年以上	演習	2	23EXP1S17	前期		○	◎				◎	デザインの観察の仕方とリサーチ	観察を主に、五感と論理的思考による情報収集から、分析、仮 説へと、デザインプロセスの姿勢、その基礎を学ぶ。	1)デザインプロセスの基本を理解することができる。 2)与えられたテーマを、多様な視点によって考察し、言語と視覚 化によって仮説することができる。
構想設計	選択	2年以上	演習	2	23SPC2S18	後期					◎	◎	○	課題発見から解決のアウトプットまで、デザ インプロセスを通して、デザイン思考を学ぶ	VCDコース、イラストレーションコースにおける「フィール ド」（専門強化のためのグルーピング）ごとの各課題制作を通 じ、デザイン思考を修得する。	1)発見した課題を多様なデザインメソッドによって解決提案で きる。 2) デザインプロセスを構造的に計画する基礎を獲得する。
企画構想基礎	選択	1年以上	演習	2	23EXP2S19	後期		○		△			◎	企画構想基礎	企画とは何か。情報収集や課題分析、また多様な発想法によっ て優れたアイデアを生み出し、魅力的で説得力ある企画、課題解 決の方法を提案するための入門授業。マーケティング、データ分 析などの社会考察のメソッド演習、企画書の作成を演習の軸とし ながらデザイン思考の基礎を学ぶ。	1) 情報の考察から、論理的に企画を構想し、企画書を作成する ことができる。 2) 企画を伝えるための的確なプレゼンテーションができる。
企画構想	選択	2年以上	演習	2	23SPC2S20	前期		○			◎	◎		企画構想	デザイン、クリエイションのプロセスにおける、コンセプトメイ キング、アイデア創出に重点を置き、課題制作を通じて、企画、 構想の力を高める。	1) 実践的な手法で情報を収集し分析できる。 2) 構想したアイデアを伝えるために、説得力あるプレゼンテー ションを行なうことができる。
情報デザインプロジェクト基礎I	選択	2年以上	演習	1	23CAR2S21	前期				◎		△	○	情報デザインプロジェクト基礎1	社会課題あるいは企業課題を、多様なリサーチ、デザイン思考、 アウトプットによって解決策を探るプロジェクト型授業（産学公 連携要素含む）。本授業では主にリサーチの基礎を学ぶ。	1) 課題の本質を探索するため、粘り強く対象を調べ、情報を的確 に採集し整理できる。 2) リサーチによって得られた情報を分析し、課題解決に向けた 企画を発案できる。
情報デザインプロジェクト基礎II	選択	2年以上	演習	1	23CAR2S22	前期				◎		△	○	情報デザインプロジェクト基礎2	社会課題あるいは企業課題を、多様なリサーチ、デザイン思考、 アウトプットによって解決策を探るプロジェクト型授業（産学公 連携要素含む）。本授業ではリサーチを重視しつつ、課題解決の ための構想、企画づくりに取り組む。	1) 個と集団による横断的学修によって、主体的に課題探索のため のリサーチをすることができる。 2) リサーチによる分析、構想から創出した企画を的確にアウト プットし、プレゼンテーションできる。
情報デザインプロジェクト基礎III	選択	2年以上	演習	1	23CAR2S23	後期				◎		△	○	情報デザインプロジェクト基礎3	社会課題あるいは企業課題を、多様なリサーチ、デザイン思考、 アウトプットによって解決策を探るプロジェクト型授業（産学公 連携要素含む）。本授業では主に創造的リサーチの基礎を学 ぶ。	1) 課題の本質を探索するため、粘り強く対象を調べ、情報を的確 に集積し編集できる。 2) リサーチを通じて問題を定義し、解決に向けた企画を立案でき る。
情報デザインプロジェクト基礎IV	選択	2年以上	演習	1	23CAR2S24	後期				◎		△	○	情報デザインプロジェクト基礎4	社会課題あるいは企業課題を、多様なリサーチ、デザイン思考、 アウトプットによって解決策を探るプロジェクト型授業（産学公 連携要素含む）。本授業では創造的リサーチを学びつつ、応用 段階へ展開する。	1) 個と集団による横断的学修によって、主体的に課題探索のため のリサーチの質を高めることができる。 2) リサーチによる分析、構想から創出した企画を魅力的にアウト プットし、説得力あるプレゼンテーションができる。
情報デザインプロジェクト基礎V	選択	2年以上	演習	1	23CAR2S25	前期				◎		△	○	情報デザインプロジェクト基礎1	社会課題あるいは企業課題を、多様なリサーチ、デザイン思考、 アウトプットによって解決策を探るプロジェクト型授業（産学公 連携要素含む）。本授業では主にリサーチの基礎を学ぶ。	1) 課題の本質を探索するため、粘り強く対象を調べ、情報を的確 に採集し整理できる。 2) リサーチによって得られた情報を分析し、課題解決に向けた 企画を発案できる。

【1-c】カリキュラムマップ（情報デザイン学科2020年度カリキュラム）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として纏り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

- ◎ DPを達成するために特に重要
- DPを達成するために重要
- △ DPを達成するために望ましい

科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ リング	開講期	知 識	思 考 力	行 動 力	倫 理 観	発 想 力	構 想 力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
情報デザインプロジェクト基礎Ⅵ	選択	2年以上	演習	1	23CAR2S26	前期			◎			△	○	情報デザインプロジェクト基礎2	社会課題あるいは企業課題を、多様なリサーチ、デザイン思考、アウトプットによって解決策を探るプロジェクト型授業（産学公連携要素含む）。本授業ではリサーチを重視しつつ、課題解決のための構想、企画づくりに取り組む。	1) 個と集団による横断的学修によって、主体的に課題探求のためのリサーチをすることができる。 2) リサーチによる分析、構想から創出した企画を的確にアウトプットし、プレゼンテーションできる。
情報デザインプロジェクトⅠ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S27	前期			◎			△	○	アートディレクションラボ 「鮮やかな視覚表現でメッセージを伝える」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	アートディレクションラボでは、広告、グラフィックデザインを主に視覚的表現手段を計画、総括し、実現することを体得する。企業、商品、サービス等の課題を解決するための、リサーチ・思考・発想・構想・表現といった広告のプロセス、またクライアントワークの実践等を通じ、効果的な情報伝達の修得、および社会的価値の創造を目指す。	1) 社会への発信力ある企画を立案できる。 2) 企画を的確にアウトプットし、企業等の課題解決の提案をプレゼンテーションできる。
情報デザインプロジェクトⅡ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S28	前期			◎			△	○	ビジュアルクリエーションラボ 「ビジュアルの実験、新たな可能性の探究」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	ビジュアル表現の多様な実験を通じて、グラフィック、イラストレーションの可能性を探索し、自己表現（スタイル）の発見と確立を目指す。国内外のコンペティションへの参加と、展覧会の企画・運営を行う。デザインラボⅧとセット履修。	1) 作品制作と自己テーマの探求を習慣的に行うことができる 2) コンペティション、展覧会へ参加する
情報デザインプロジェクトⅢ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S29	前期			◎			△	○	映像メディア1	映像メディアによる魅力的な表現の探究を軸としたデザインスタディ（基礎編）。 社会に接続し展開できる映像メディアコンテンツ制作に必要な専門的知識と技術を実践的に学ぶ。	1) 映像メディアの特性を認識し、映像コンテンツの企画を立案できる。 2) コンテンツ制作において、質を高めるため、自ら試行錯誤し改善できる。
情報デザインプロジェクトⅣ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S30	前期			◎			△	○	クリティカルデザイン1	現代の社会に対し次なる価値観を提供すべく、問いと「物語」を構築するためのデザインスタディ（基礎編）。 デザインリサーチとその構造化を、ローカリティを起点として学修する。	1) 多様なリサーチによって、主体的に課題を発見し、課題解決のためのアイデアを構築できる。 2) 他者との積極的な協働によって、課題解決に向けたリサーチを適切に可視化することができる。
情報デザインプロジェクトⅤ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S31	前期			◎			△	○	プロデュースデザイン1	企画やカルチャー・エンターテインメントコンテンツをプロデュースすることを軸としたデザインスタディ（基礎編）。主に産学公連携プロジェクトを通じて、企業課題や社会課題を解決するためのプロセスを実践的に学修する。	1) 社会・企業課題を考察し、有効かつ魅力的な企画を立案できる。 2) 課題解決に向けたリサーチと構想、アイデアの創出を、他者と計画的に協働し実行できる。
情報デザインプロジェクトⅥ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S32	前期			◎			△	○	デジタルクリエイション1	デジタルの現在と可能性を探索するデザインスタディ（基礎編）。メディアとテクノロジーの活用を軸として、アプリやIoT等、カルチャー、エンターテインメント、サービスコンテンツの企画、制作を通して実践的に学修する。	1) UI/UXのデザインを認識し、課題解決に適したデジタルコンテンツの企画を提案できる。 2) リサーチからアウトプットまで、他者との協働によってプロジェクトを遂行できる。
情報デザインプロジェクトⅦ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S33	後期			◎			△	○	アートディレクションラボ 「鮮やかな視覚表現でメッセージを伝える」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	アートディレクションラボでは、広告、グラフィックデザインを主に視覚的表現手段を計画、総括し、実現することを体得する。企業、商品、サービス等の課題を解決するための、リサーチ・思考・発想・構想・表現といった広告のプロセス、またクライアントワークの実践等を通じ、効果的な情報伝達の修得、および社会的価値の創造を目指す。	1) 社会への発信力ある企画を立案できる。 2) 企画を的確にアウトプットし、企業等の課題解決の提案をプレゼンテーションできる。
情報デザインプロジェクトⅧ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S34	後期			◎			△	○	ビジュアルクリエーションラボ 「ビジュアルの実験、新たな可能性の探究」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	ビジュアル表現の多様な実験を通じて、グラフィック、イラストレーションの可能性を探索し、自己表現（スタイル）を確立させる。継続的に国内外のコンペティションへの参加と、展覧会の企画・運営を行う。デザインラボⅡとセット履修。	1) 作品制作と自己テーマの探求を習慣的に行うことができる 2) コンペティション、展覧会へ参加する 3) 学内外での評価を受け、可能性を見つけることができる
情報デザインプロジェクトⅨ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S35	後期			◎			△	○	映像メディア2	映像メディアによる魅力的な表現の探究を軸としたデザインスタディ（応用編）。 社会に接続し展開できる映像メディアコンテンツ制作に必要な専門的知識と技術を実践的に学ぶ。	1) 映像メディアの特性を理解し、魅力的な映像コンテンツの企画を立案できる。 2) 時間設計、視覚設計の両観点をもって表現を探索し、高次化できる。
情報デザインプロジェクトⅩ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S36	後期			◎			△	○	クリティカルデザイン2	現代の社会に対し次なる価値観を提供すべく、問いと「物語」を構築するためのデザインスタディ（応用編）。 デザインリサーチとその構造化を、ローカリティを起点として学修する。	1) 多様で創造的なリサーチによって課題を洞察し、課題解決のためのアイデアを構築できる。 2) 他者との協働の質・量によって、課題解決に向けたアイデアを明解に可視化する力を修得する。
情報デザインプロジェクトⅪ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S37	後期			◎			△	○	プロデュースデザイン2	企画やカルチャー・エンターテインメントコンテンツをプロデュースすることを軸としたデザインスタディ（応用編）。主に産学公連携プロジェクトを通じて、企業課題や社会課題を解決するためのプロセスを実践的に学修する。	1) 社会・企業課題を深く考察し、魅力的かつ説得力ある企画を立案できる。 2) 課題解決に向けたリサーチと構想、アイデアの創出を、他者との粘り強い協働によって実行できる。
情報デザインプロジェクトⅫ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S38	後期			◎			△	○	デジタルクリエイション2	デジタルの現在と可能性を探索するデザインスタディ（応用編）。メディアとテクノロジーの活用を軸として、アプリやIoT等、カルチャー、エンターテインメント、サービスコンテンツの企画、プロトタイピングを通して実践的に学修する。	1) UI/UXのデザインを理解し、魅力的かつ説得力あるコンテンツの企画を提案できる。 2) リサーチからアウトプットまで、質の高い他者との協働によってプロジェクトを遂行できる。
表現技法Ⅰ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S39	前期	△					○	◎	写真	写真基礎を踏まえ、デジタルテクノロジーにより可能性の広がった写真表現と、写真と社会との関係を、各課題制作と展示を通して学修する。	1) 発想を写真により表現することができる。 2) 自分のスタイルを探索し、新求力のある写真を撮ることができる。
表現技法Ⅱ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S40	前期	△					○	◎	Photoshopスキル	Photoshopを中心に、魅力的なグラフィックイメージの構築や新たなデジタル表現を各課題を通して探索し、表現の幅を広げる。	1) Photoshopを中心としたデジタルの知識と技術を生かした表現ができる。 2) デジタル表現の幅と視野を広げ、新しい表現やコミュニケーションの方法を身につけたデザインやイラストレーションの制作ができる。
表現技法Ⅲ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S41	前期	△					○	◎	印刷・版表現	シルクスクリーンやドライポイントなどの版画技法や、ウルトラファクトリーの機材を使用した版表現の実験など、各課題のメディア体験に基づいて学習し、表現の幅を広げる。	1) 各印刷技法について理解し制作ができる。 2) テーマに対して自由に柔軟に発想・構想し、様々な印刷方法により魅力的な表現ができる。
表現技法Ⅳ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S42	前期	△					○	◎	映像	テクノロジーの進化に伴う多様な映像メディアの可能性を踏まえ、自身の表現手段として活用するための基礎を養う。	1) ビデオカメラによる撮影法の基礎を身につける 2) Premiere Proを使用した映像編集の基礎を身につける。 3) 自ら設計した作品企画に従って計画的に映像製作が行える。
表現技法Ⅴ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S43	前期	△					○	◎	アニメーション	アニメーション表現における描画、撮影、編集、演出を、主にアナログ技法の実習を通して知識と技術の基礎を体得する。	1) アニメーションの基本原理の知識と技術を身につけ、動きと時間の表現が具現化できる。 2) 短編アニメーション作品を独力で制作することができる。
表現技法Ⅵ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S44	前期	△					○	◎	3DCG	2Dデジタルアニメーションの制作と3DCGイラストレーションの制作を、AfterEffects及びCINEMA4Dの基本操作を学びながら行う。	1) AfterEffects及びCINEMA4Dの基本操作を習得する。 2) 自身のアイデアをデジタルツールを用いてアニメーションすることができる。 3) 3DCGの基本概念を理解し、オリジナルのイラストレーションが描けるようになる。
表現技法Ⅶ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S45	前期	△					○	◎	UI/UX、WEB	WEBサイトの制作を通して、UI/UX・WEBデザインの基礎を学ぶ。	1) HTMLによる基礎コーディングができる 2) UI/UXの基礎知識の習得とデザインができる
表現技法Ⅷ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S46	前期	△					○	◎	デジタルクリエイション基礎	プログラミング入門。ゲームエンジンUnityを通して、プログラミングを体験的に学習する。	1) プログラミングの基本を理解できる。 2) プログラミング言語「C#」の基本を理解できる。
表現技法Ⅸ	選必	2年以上	演習	2	23EXP2S47	前期	△					○	◎	空間表現	情報、アイデアを形にし伝達する表現は多様である。マテリアルと空間に主眼をおき、その技法の習得を通じ、表現の幅を広げる。	1) 学んだ素材、修得した技法によって、基礎的な造形ができる。 2) 修得した表現技法を応用し、空間的表現として、情報を視覚化できる。
情報デザイン演習Ⅰ	選択	3年以上	演習	2	23CAR3S48	前期			◎	○		△		空間プレゼンテーション	展示計画から、搬入・展示・来場者対応、搬出まで、展覧会を総合的なプレゼンテーションの場と捉え、他者との協働と共創によって実現する。	1) 実施計画を適切に実行し、他者と協働し、展覧会を共創できる。 2) 活動成果を振り返り、文章にまとめ、アーカイブ化する力を養う。

【1-c】カリキュラムマップ（情報デザイン学科2020年度カリキュラム）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー			
自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	人間力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
		思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
		行動力	自らを律しながら、設定した課題に強く継続的に取り組むことができる
		倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザイン力の力を活かすことができる
		発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにもとめることができる
芸術の力を 社会のために活かす		構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
		表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

														◎ DPを達成するために特に重要 ○ DPを達成するために重要 △ DPを達成するために望ましい									
科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ リング	開講期	知 識	思 考 力	行 動 力	倫 理 観	発 想 力	構 想 力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標							
情報デザイン概論I	必修	1年以上	講義	2	23KNW1L49	前期	◎	○						情報デザインの現在位置を知る1 デザイン史、イラストレーション史、アート・カルチャー論を主に	デザイン史、イラストレーション史、アート・カルチャー論を中心に、情報デザインの現在位置を確める。	情報デザインおよび関連する重要分野の歴史を根拠するとともに、基礎知識を獲得する。							
情報デザイン概論II	必修	1年以上	講義	2	23KNW1L50	後期	○	◎						情報デザインの現在位置を知る2 メディア史、デジタル、テクノロジー論、知 財著作権等の社会的観点から	メディア史、デジタル、テクノロジー論、知 財著作権等の社会的観点から、これからのデザインを考察するための、基礎知識を獲得する。	情報デザインおよび関連する重要分野の現代の諸事例を学び、これからのデザインを考察するための、基礎知識を獲得する。							
情報デザイン論I	選必	2年以上	講義	2	23KNW2L51	前期	◎	○						情報デザインを考究するための基礎知識を学 ぶ	現在のデザインに深く関連する多様な分野の基礎知識と理論から、これからのデザインが担うべき課題を考察する。情報論、身体論、心理学、社会学、民俗学、生活文化、考現学、環境学などを横断的に学修する。	1)デザインに関わる複数の分野について、その基礎知識を獲得する。 2)社会、文化における重要事例を、デザインの現況を俯瞰しながら論じることができる。							
情報デザイン論II	選必	2年以上	講義	2	23KNW2L52	前期	◎	○						イラストレーション論	イラストレーションとは何か。基礎知識、過去から現在に至る多様な制作事例、文化、芸術、デザインなど、関連する分野の歴史と照合しながら、イラストレーションを考察する。	1)イラストレーションの歴史を学び、基礎知識を獲得する。 2)イラストレーションの現在位置を認識し、その可能性を論ずることができる。							
情報デザイン論III	選必	2年以上	講義	2	23KNW2L53	後期	◎	○						マーケティングの視点から、これからのコ ミュニケーションデザインを考える。	生活者の価値観や消費動向が急速に変化する現代において、溢れる情報の中から時代を読み解き、未来を予測する仮説をたて、市場を予測する。マーケティングの基礎理論の理解から、さまざまな領域における事例紹介を通じ、実践的手法を身につける。	1)マーケティングの基礎理論を理解できる。 2)マーケティングの実践的手法の基礎を修得する。							
情報デザイン論IV	選択	2年以上	講義	2	23KNW2L54	前期	○	◎						デジタルクリエーション1-造形と時間のデザ イン	デジタルクリエーションの基礎を理解するため、Cinema4Dの演習を交えながら、3Dモーションデザインによる情報の可視化と視覚表現を探究する。	1)3DCGによるデジタル表現の基礎理論を理解できる。 2)3DCGによるデジタル表現を活用したアイデア、またビジュアルイメージを発想できるようになる。							
情報デザイン論V	選択	2年以上	講義	2	23KNW2L55	前期	◎	○						映像メディア論	映像メディアの歴史と現在を知り、映像メディアの可能性を考察する。	映像メディアの観点で、社会におけるメディアの本質、デザインとの関わりを論じることができる。							
情報デザイン論VI	選択	2年以上	講義	2	23KNW2L56	後期	◎	○						広告論	広告の歴史、現在を知り、広告の持つビジュアルコミュニケーションの可能性について学ぶ。	広告制作の方法を学ぶことで、対象を想定した、視覚的なメッセージ伝達の基礎を修得する。							
情報デザイン論VII	選択	2年以上	講義	2	23KNW2L57	前期	◎	○						デジタルクリエーション2-インタラクション	デジタルクリエーションの基礎を理解するため、インタラクションのシステム構築を学ぶ。基礎学習としてTouchDesignerを使用しノードベースのビジュアルプログラミングから始め、クリエイティブコーディングへと進め、インタラクションを主としたデジタルクリエーションを体系的に習得する。	1)プログラミングの基本を理解し、基礎的なコーディングができる。 2)インタラクションを活用したアイデアを発想できるようになる。							
情報デザイン論VIII	選択	2年以上	講義	2	23KNW2L58	後期	◎	○						ソーシャルデザイン論	社会、産業、経済、国際情勢など、世界を形成する多様な分野におけるデザインの必要性と可能性を学ぶ。企画構想、事を起こすソーシャルデザインの観点から、多様な社会実例を参照し知見を広げる。	広範な社会的観点から、現在そしてこれからの社会に求められるデザインの役割、その可能性についての認識を広げ、論じることができる。							
情報デザイン論IX	選択	2年以上	講義	2	23KNW2L59	後期	◎	○						コミュニケーションデザイン論	メディア、テクノロジー、社会動向など多様な要素、分野、背景やその変遷に伴って、人とモノ、人とこと、人と人をつなぐデザインは変化を遂げてきた。拡張しつづけるコミュニケーションデザインの現在から未来を読み解く。	コミュニケーションデザインの現在と周辺分野を考察し、これからの時代を担うべきデザインの在り方を論じることができる。							
情報デザイン論X	選択	3年以上	講義	2	23KNW3L60	前期	◎	○						グラフィックデザイン論	一般に、19世紀後半に起こった産業革命に伴う大量生産の反動によってデザインの歴史が始まったとされる。こうした歴史や産業、運動潮流の変遷を背景に、変化してきたグラフィックデザインの歴史を学び、また近年の事例にも触れながら、これらのグラフィックデザインについて考察する。	グラフィックデザインの歴史と現在を学修し、今後の可能性について論じることができる。							
情報デザイン論XI	選択	3年以上	講義	2	23KNW3L61	後期	◎	○						ビジュアルクリエーション論	イラストレーション、グラフィックアート、様々な視覚文化、芸術表現の歴史と現在、未来について考察し、その可能性を考える。	ビジュアルクリエーションの多様な分野と歴史を学修し、今後の可能性について、自身の現在位置に関連付けて論じることができる。							
情報デザイン論XII	選択	3年以上	講義	2	23KNW3L62	後期	◎	○						デザイン・パースペクティブ	政治、産業、生活、文化等、デザインを取り巻くさまざまな分野を視野に、その歴史、現在について、さまざまな重要事例と理論を考察し、デザインの今後を展望する。	デザインの知見を広げ、深めることで、自身の学修・制作を、社会的視点によって位置付けることができる。							
情報デザイン論XIII	選択	2年以上	講義	2	23KNW2L63	前期	◎	○						アートディレクション論	広告に関する視覚表現を主に、近年から現在に至る、アートディレクションの事例を考察し、視覚伝達におけるメッセージの構築仕方と可能性を探究する。	アートディレクションにおける重要人物と事例からその構造を理解し、論じることができる。							
キャリアデザイン基礎	選択	1年以上	演習	1	23SPC2S64	後期	△	○	◎					キャリアデザイン基礎	就活を主とした進路活動に関するセミナーと講義によってキャリアデザインをスタートし、大学における学修モチベーションを形成する。	4年間の大学生活における進路計画の立て方について、その基礎知識を獲得する。							
プロフェッショナル研究I	必修	2年以上	演習	2	23SPC2S65	前期	△	○	◎					プロフェッショナル研究1	デザイナー、クリエイター研究と関連演習。ゲスト講義や過去・現在のデザイナー、クリエイター、そのデザインワークやプロジェクト等先達を研究することで視野を広げ、演習を通じ、自らの専門性を深めていくヒントを探る。	1)社会とデザイン、イラストレーションのつながりについて関心を高め、業界の知識を身につける 2)インプットによる集積を制作に反映することができる							
プロフェッショナル研究II	必修	2年以上	演習	2	23SPC2S66	後期	△	○	◎					プロフェッショナル研究2	「プロフェッショナル研究I」での学びを発展させ、継続的なリエーター研究と関連演習。ゲスト講義や演習を通じ、自らの専門性を深める。	1)過去の知識だけでなく、流行などを習慣的に知識として取り込む姿勢が身についている 2)制作過程において、事例を参考にアウトプットの質を高めることができる							
デザイン研究I	必修	3年以上	演習	2	23SPC3S67	前期		◎	○	◎				デザインスタディの統合と進路研究1	・自身が専門とする学びの分野からテーマを深め、卒業制作を見据えた準備を行う。 ・進路研究をベースとし、自身の考えやアイデアが伝わる「プレゼンテーションツール」としてのポートフォリオを制作する。	1)研究テーマを設定し、持続的な制作が行える。 2)進路目標に向け、情報の収集と編集を行い、進路計画を立てることができる。 3)セルフプロモーションとしてのポートフォリオを作成し、プレゼンテーションすることができる。							
デザイン研究II	必修	3年以上	演習	2	23SPC3S68	後期		◎	○	◎				デザインスタディの統合と進路研究2	・企業や業界についてのリサーチによる情報収集をもとに、自己のキャリアイメージを整理し、進路希望に沿って具体的な行動の開始を行う。 ・情報デザイン研究Iで作成したポートフォリオのブラッシュアップを行う。	1)明確な進路目標と計画を設定し、その実行に向けて行動を行っている。 2)多くの情報を待ち寄り、他者と共有することから進路についての幅を広げることができる。							
デザイン研究III	必修	4年	講義	4	23CAR3L69	前期	△		◎	○				進路研究および卒業制作リサーチ	進路活動を的確に計画、実行する。並行して、卒業制作のためのテーマリサーチ、構想、試作を継続的に行なう。	1)進路計画を着実に実行し、キャリアデザインの成果を獲得する。 2)卒業制作のテーマを言語化し、テーマに即した表現や方法を見つけることができる。							
卒業研究・制作	必修	4年	演習	4	23ALL3S70	後期	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	卒業制作	学修した情報デザインの集大成として、デザイン、イラストレーション、芸術、文化、社会、産業、経済はか今の世界を洞察し、培ってきた多様なアプローチによってテーマを設定、的確な表現や方法によって、課題解決あるいは新たなビジョンを提示する。	1)設定したテーマを、持続的な探究によって、的確且つ開かれた表現によってかたにできる。 2)リサーチ、企画、表現、伝達等、それら貫く高い意識と実行によって、社会に向けてビジョンを具現化できる。							
XRデザインI	選択	2年以上	講義	2	23EXP2S48	前期	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	XRデザイン	・他学科との連携授業 ・産学連携プロジェクトとしての制作課題等に取り込む	1)他と集団による横断的学修によって、主体的に課題探求のためのリサーチの質を高めることができる。 2)リサーチによる分析、構想から創出した企画を魅力的にアウトプットし、説得力あるプレゼンテーションができる。							
学科特殊演習I	選択	1年以上	演習	2																			

