[1-c] カリキュラムマップ (情報デザイン学科クロスステックデザインコース)

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 生きるための基礎的力	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
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	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
	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

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	DP達成度					到達目標			
							知識	思考力	行動力	倫理観	発想力				
プロトタイピング基礎	選必	1年以上	演習	2	33EXP1S01	前期						◎	デジタルファブリケーション基礎	デジタルファブリケーション機器をオムニバス的に利用しながら、スピード感を持ったプロトタイピングでのバリエーションの出し方を体験する。 また、複数出力された成果から取捨選択を反復的に行うことで、自身の興味分野の発見の一助とする。	1) デジタルファブリケーションツールの特性を理解できる。 2) 複数の成果を試作的に出力し、そこから取捨選択を行う経験を積むことができる。
プロトタイピング演習	選択	1年以上	演習	2	33EXP2S02	後期						◎	デジタルファブリケーション応用	コンピュータデザイン演習と連動し、デジタルデータを試作し、具体化した成果からデザインにフィードバックをかける手法を実践的に学ぶ。 また、機能部分をデザインするための試作手法の基礎を学ぶ。	1) デザインデータと加工成果を一致させるためのトレーニングを行うことができる。 2) 機能面の試作を行うための手法の基礎を習得できる。
メディアリテラシー基礎	選必	1年以上	演習	2	33CON1S03	前期			○			◎	検索・公開手法基礎	インターネットを利用した、検索からの情報の取得・精査のトレーニングを行う。後半はそこから発展し、日常的な利用、制作活動で利用する基本的なアプリケーションの基礎を学び、それらを総合的に使いながら自身の学習記録を取るためのWebページを開発し公開する。	1) 多様なメディアの活用基礎を作ることができる。 2) 情報の取得から公開までの一連の流れを経験することができる。
クロスステックデザイン概論	必修	1年以上	講義	2	33INT1L04	前期	○	◎					クロスステックデザインの研究領域	クロスステックデザインが扱う研究領域を、講師陣の仕事や研究を通じ解説・ディスカッションを行う。	1) クロスステックデザインが扱う研究領域の一端を知ることができる。
芸術表現論	選択	1年以上	講義	2	33COG1L05	後期	◎	○					現代社会における芸術的アプローチの構築	現代社会における芸術の役割を歴史的な文脈を踏まえ、学修する。	1) アートにおける文脈の理解が可能になる。 2) 芸術的発想への造詣が深まる。
造形技術演習	選必	1年以上	演習	2	33EXP2S06	後期						◎	アイデア伝達手法基礎	実物の素材に触れながら造形技術の基礎を学ぶ。最終成果のクオリティに結びつく、材料の質感や色合いや仕上げの手法を反復的に学習し、自身のアイデアを他者に伝えるための基礎的なスキルを学習する。	1) 抽象的なイメージを具体化するための手法を複数体験することができる。 2) 自身の趣向に合った手法の切り掛けを習得することができる。
ソーシャルデザイン論	選必	1年以上	講義	2	33INT2L07	後期	◎	○					社会的課題の問題発見と解決	社会が抱えている問題を発見し、解決策を生み出すプロセスを学ぶ。国内外の課題の増大、複雑化(エネルギー制約、少子化・高齢化、地域の疲弊、自然災害、安全保障環境の変化、地球規模課題の深刻化など)している現状を「自分事」として捉え、イノベーションによる課題解決の思考を手にする。	イノベーションによる課題解決的思考方法を修得する。
UI/UX論	選択	1年以上	講義	2	33COG2L08	後期	◎						UIとUXの理解	UI(User Interface)とUX(User Experience)の重要性を理解し、その効果的な活用方法を学ぶ。 UIは、ユーザの視覚に触れる全ての情報を意味し、UXは、ユーザが製品・サービスを通じて得られる体験を指す。顧客となるユーザの体験を豊かなものにするために必要なUI/UXの理論を修得する。	顧客となるユーザの体験を豊かなものにするために必要なUI/UXの理論を修得する。
コンピューテーション基礎	必修	1年以上	演習	2	33EXP1S09	前期						◎	コンピューター基礎	制作ツールとして強力なツールとなる、コンピュータの基礎を習得する。 一般的な事務作業にとどまらないコンピュータの活用可能性の一端に触れることで、制作のイマジネーションを膨らませるための一助とする。	1) コンピュータの利活用の基礎知識を習得できる。 2) コンピューターを制作活動に応用するための様々な分野を経験することができる。
プログラミング演習	選必	1年以上	演習	2	33CON2S10	後期						◎	プログラミング基礎	既存のサンプルコード等を参考に、自身でコーディングを行うために必要な基本文法やアルゴリズム・データ構造の知識を習得する。 プログラムの改良を通じ、プログラミングの基礎となる論理的思考の基礎を習得する。	1) プログラミングの基本文法とデータ構造の習得ができる。 2) プログラムにおける論理的思考を理解することができる。
スタートアップ論I	必修	1年以上	講義	2	33IMP1L11	前期		◎	○				ビジネスモデルの開発	今までにないイノベーションを通じて、新しいビジネスモデルを開発し、人々の生活と社会を変えることの意義を学ぶ。 実際にStartup企業の事例を学ぶことにより、Startupが困難なものではなく、そこで必要な視点は何かを手にする。失敗を恐れず、仮説と検証を素早く頻りに行い、早期発見と早期学習の姿勢の重要性を理解する。	失敗を恐れず、仮説と検証を素早く頻りに行い、早期発見と早期学習の姿勢の重要性を理解することができる。
スタートアップ論II	必修	1年以上	講義	2	33IMP2L12	後期		◎	○				会社設立	実際の会社設立に必要な制度を学ぶ。 製品やサービスの創出により生まれたビジネスモデルを社会実装するためには、運営体制をどう構築するかが重要となる。そのため、会社設立に必要な手続きを学ぶことで、社会と経済の仕組みも同時に理解する。	会社設立に必要な手続きを学ぶことで、社会と経済の仕組みも同時に理解することができる。
ブランニング基礎	選必	1年以上	演習	2	33IMG1S13	前期						◎	発想とデザイン思考	想像力、創造力、コミュニケーション力、課題探究力を体系化し、デザイン思考を修得する。 デザイナーの感性と手法を用いて、人々のニーズと技術の力を取り持つ領域をクロスさせ、ビジネス戦略にデザインのアプローチを用いて、顧客価値と市場を創出する方法を学ぶ。	想像力、創造力、コミュニケーション力、課題探究力を体系化し、デザイン思考を修得する。
ブランニング演習	選必	1年以上	演習	2	33IMG2S14	後期						◎	企画とディレクション	プレゼンテーションスキル、企画実現のためのディレクションスキルを修得する。 自身が考えた企画やアイデアを実現するためには、周囲の共感を得ることが重要であり、そのために必要なプレゼンテーションスキルを学ぶ。また、ターゲットを明確にしてその対象にどのような行動を促すのか、その方法を修得する。	プレゼンテーションスキル、企画実現のためのディレクションスキルを修得する。
メディア論	選択	1年以上	講義	2	33COG1L15	前期	◎	○					メディアリテラシー	メディアリテラシーを修得する。 情報の記録、伝達、保管に用いられるメディアの構造を学ぶ。私たちの身の回りには様々なメディアの歴史的背景や特性を理解し、そのメディアが人々のコミュニケーションにどのような役割を担っているのかを知り、有効な活用方法を検証する。	情報の記録、伝達、保管に用いられるメディアの構造を理解することができる。
プレゼンテーション基礎	選必	1年以上	演習	2	33CON1S16	前期						◎	企画書作成とプレゼンテーション	クライアントの依頼に応える企画書作成方法、プレゼンテーション力を修得する。 「自己表現」と「社会ニーズ」をマッチングさせるには、依頼する側が何を求めているのかを正しく捉え、結論(企画提案)に対する明確な論拠を形成し、それを言語やビジュアルを用いて伝える能力が必要となる。人の行動につながる説得軸と共感軸の2つの軸の構造を実践の中で理解する。	人の行動につながる説得軸と共感軸の2つの軸の構造を実践の中で理解することができる。
ブランドマーケティング演習I	選必	1年以上	演習	2	33CON2S17	後期						◎	プレゼンテーションとコミュニケーション	コミュニケーションがなければ、プレゼンテーションはうまくいかない。人は何をどのように考え、何を欲するのか、人の心理や行動に及ぼす作用を学びながら、クライアントとの豊かなコミュニケーションをプレゼンテーションに発展させる。	コミュニケーションをプレゼンテーションに発展させることができる。
コンピューショナルデザイン演習	選択	1年以上	演習	2	33EXP2S18	後期						◎	コンピュータ設計基礎	コンピュータを利用した設計を3DCAD、3DCDの分野を超えて学習する。 二つの応用分野を越境することで、それぞれの分野の持つ作法を理解する。	1) 3DCAD、3DCGそれぞれの分野の持つ特性を理解することができる。 2) 制作物に応じたアプローチの選択を行うことができるようになる。
試作技術応用I	選択	2年以上	演習	2	33EXP2S19	前期						◎	試作技術の応用手法基礎	アイデア伝達を行うためのプロトタイピング手法を学習する。 試作におけるイテレーション(反復)をさせながら、アイデアを研鑽する手法をトレーニングする。	1) 制作手法の特性を理解することができる。 2) アイデアを具体化するための手法選択ができるようになる。
試作技術応用II	選択	2年以上	演習	2	33EXP2S20	後期						◎	試作技術の応用手法実践	アイデア伝達から建設的ディスカッションを行うためのプロトタイピング手法を学習する。 試作におけるイテレーション(反復)をさせながら、他者の意見も取り込みアイデアを積み上げ、研鑽する手法をトレーニングする。	1) 設計に合わせた制作手法を選択することができるようになる。 2) 完成までの技術的工場の算段ができるようになる。
アプリケーション開発演習I	選択	2年以上	演習	2	33CON2S21	前期						◎	Webアプリ開発1	webアプリケーションの開発を軸にフロントエンド(PC側)の開発を行う。 既存フレームワークを使い、一連の開発工程を踏むことで、プログラム開発の全体感を掴む。	1) Webアプリ開発環境の構築をすることができる。 2) フレームワークを利用した開発手法を理解することができる。
アプリケーション開発演習II	選択	2年以上	演習	2	33CON2S22	後期						◎	Webアプリ開発2	webアプリケーションの開発を軸にバックエンド(サーバー側)の開発を行う。 反復的学習により、プログラム開発のための基礎体力を養う。	1) サーバー開発環境を構築することができる。 2) データベースの活用を学習することができる。

[1-c] カリキュラムマップ (情報デザイン学科クロスステックデザインコース)

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 生きるための基礎力	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
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	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
	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

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	DP達成状況							テーマ	授業概要	到達目標			
							知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力						
情報技術応用I	選択	2年以上	演習	2	33EXP2S23	前期											情報技術の応用手法基礎	オープンソース化された先端技術を利用し、開発環境の構築、試験的利用や改良を行う。 分野を横断し広く体験を積むことで、技術の持つ特性の理解を深める。	1) 選定分野の開発環境構築ができる。 2) 選定分野の技術の特性を理解することができる。
情報技術応用II	選択	2年以上	演習	2	33EXP2S24	後期											情報技術の応用手法実践	オープンソース化された先端技術を利用し、実践的な開発を行う。 技術の持つ特性を活かしたアプリケーションの設計手法を学ぶ。	1) 設計に合わせた開発環境を選択することができるようになる。 2) 完成までの技術的工数の算段ができるようになる。
社会実装演習I	選択	2年以上	演習	2	33IMG2S25	前期											ビジネスモデルの立案	クライアント対応型演習及びビジネスモデルの応用研究を行う。 実際に寄せられた案件をもとに、クライアントの観察を通じて、依頼主が気づいていない本当の目的や課題を抽出し、それを可視化して共有するプロセスを実践を通じて学ぶ。その過程で抽出された目的や課題をベースにアイデアやコンセプトの創造を行いビジネスモデルの立案を行う。	実際の案件をもとに、クライアントの観察を通じて、依頼主が気づいていない本当の目的や課題を抽出し、ビジネスモデルの立案を行う力を修得する。
社会実装演習II	選択	2年以上	演習	2	33IMG2S26	後期											会社設立及び事業シミュレーション	会社設立に必要な理念、事業シミュレーションを実践の中で構築する。 その事業を行うことにより、人々の生活や社会をどう変革したいのか、なぜその事業を行うのか等、創業動機形成の重要性を理解する。また、事業の内部分析、外部分析の手法を学び、どのエリアの、どのようなユーザーを対象とするのかを明確にし、事業計画を立案する方法を学ぶ。	事業を行うことにより、人々の生活や社会をどう変革したいのか、なぜその事業を行うのか等、創業動機形成の重要性を理解することができる。
スタートアップ論III	必修	2年以上	講義	2	33IMP2L27	前期											会社運用	設立した会社の運用を行う。 サービスの運用開始とともに、多様な課題に対応し、解決しながらよりよいサービスへと消化させる必要がある。実践の中で会社運用のための知見を養いつつ、会社の基盤を育てる。	実際の会社運用を体験し、運用における課題解決方法を学べる。
スタートアップ論IV	必修	2年以上	講義	2	33IMP2L28	後期											会社発展	会社をさらに発展させる。 運用を行い、基盤を得たサービスをさらに発展させるために新たな企画、サービスの創出を行う。	会社が持つ、基盤を活かしながら、新しいサービスを創出し、発展させる方法を習得する。
生産技術論	選択	2年以上	講義	2	33COG2L29	後期											製品評価	品質には、色や形だけでなく、安全性や性能、実用性などが含まれる。 耐久試験機を用いての評価を経て、製品が品質を確保するために、どのような生産技術が使われているかを学ぶ。	製品の品質に関する知識及び、耐久試験機を用いた評価手法の習得
デザインアプローチ論	選択	2年以上	講義	2	33INT2L30	前期											デザインリサーチ入門	研究分野において実践されてきたデザイン手法を、歴史的側面も踏まえながら実践的な学習を行う。アプローチ手法を広く学ぶことで、それぞれの手法を相対化しプロジェクトディレクションの一助となる知識を養う。	1) デザインリサーチにおける手法を実際の現場において活用できるようになる。 2) 状況に合わせた手法の改良を行えるようになる。
メディア表現演習I	選択	2年以上	演習	2	33EXP2S31	前期											チームでの製品・サービスの創出1	チームで製品・サービスを創出する。 これまで学んできたことを活用し、アイデア・表現を社会実装につなげる。 自分（たち）が欲しいモノやサービスを自分（たち）の手で生み出すことを通じて、同じモノやサービスを欲する人に向けた事業モデルの創出につなげることができるようになる。	自分（たち）が欲しいモノやサービスを自分（たち）の手で生み出すことを通じて、同じモノやサービスを欲する人に向けた事業モデルの創出につなげることができるようになる。
メディア表現演習II	選択	2年以上	演習	2	33EXP2S32	後期											チームでの製品・サービスの創出2	チームで製品・サービスを創出する。 これまで学んできたことを活用し、アイデア・表現を社会実装につなげる。「メディア表現演習I」では、自身のニーズを実装することを目標としたが「メディア表現演習II」では、企業から提供された技術やデータの活用、またはリサーチをもとにした製品やサービスの創出を行う。	企業から提供された技術やデータの活用、またはリサーチをもとにした製品やサービスの創出ができるようになる。
ソフトウェア開発演習I	選択	2年以上	演習	2	33CON2S33	前期											フィジカルコンピューティング基礎	フィジカルコンピューティングを基盤に、機械の挙動を制御し感情的に表現するための手法を学ぶ。	1) フィジカルコンピューティングの開発環境を構築することができる。 2) センサーやアクチュエーターの特性を理解した設計を行うことができる。
ソフトウェア開発演習II	選択	2年以上	演習	2	33CON2S34	後期											ゲーミングエンジン基礎	ゲーミングエンジンを利用した開発の基礎を学習する。	1) 開発環境を構築することができる。 2) プラットフォームを応用し開発を行うことができる。
プレゼンテーション演習	選択	2年以上	演習	2	33CON2S35	前期											プロジェクトマネジメントとブランニング技法	プロジェクトマネジメントとブランニングの技法、ノウハウの実践的学習を行う。 チームの掲げる目標を達成するために、人材・資金・設備・物資・スケジュールの調整と全体の進捗管理の方法を実践の中で学ぶ。	実践の中で、人材・資金・設備・物資・スケジュールの調整と全体の進捗管理の方法を修得する。
ブランドマーケティング演習II	選択	2年以上	演習	2	33CON2S36	後期											プロモーションとディレクション演習	プロモーションディレクションスキルの修得とディレクション演習を行う。 「メディア表現演習I・II」「クロスステックデザイン基礎・応用」で生み出した製品やサービスの認知の拡大や顧客への購入の動機付け、新規顧客の獲得の方法を実践を通じて修得する。	新規顧客の獲得の方法を実践を通じて修得する。
キャリアデザインI	選択	2年以上	講義	2	33CIV2L37	前期											クロスステックデザインコースにおけるキャリアデザイン	クロスステックデザイン学科における「キャリアデザイン」。 StartUPを目指す学生に、企業や公務員等への就職を志す学生もいる。いずれの学生にも共通するのは、「自身をいかにプロデュースするか」という視点の重要性である。1)実現したい目的・目標を明確にする→2)現状の自身のポジショニングを分析する。	自身をプロデュースする方法論を修得する。
キャリアデザインII	選択	2年以上	講義	2	33CIV2L38	後期											クロスステックデザインコースにおけるキャリアデザイン	クロスステックデザイン学科における「キャリアデザイン」。 StartUPを目指す学生に、企業や公務員等への就職を志す学生もいる。いずれの学生にも共通するのは、「自身をいかにプロデュースするか」という視点の重要性である。→3)取り組むべき課題を明確にする→4)効果的な発信方法を考える。その過程を通じて自身をプロデュースする方法論を修得する。	自身をプロデュースする方法論を応用・活用する。
クロスステックデザイン基礎	必修	3年以上	演習	2	33ALL3S39	前期											合同レビュー・領域ゼミ	自身の目的・目標・興味・関心をもとに合同でのレビューと、少人数のゼミナール形式での学習を並行して行う。研究・制作テーマの焦点を定めるため、これまでの制作を振り返りながら自身の関心領域へのリサーチを行う。	関心領域での研究・制作テーマの焦点設定を行う力をつける
クロスステックデザイン応用	必修	3年以上	演習	2	33ALL3S40	後期											合同レビュー・領域ゼミ	自身の目的・目標・興味・関心をもとに合同でのレビューと、少人数のゼミナール形式での学習を並行して行う。自身で研究・制作テーマをリサーチするため、フィールドワークも取り入れながら掘り下げを行い、4年次への「クロスステックデザイン研究」「卒業研究・制作」へ繋ぐ。	関心領域での研究・制作テーマの掘り下げたリサーチを行える力をつける
領域横断演習I	選択	3年以上	演習	2	33IMP3S41	前期											他領域との実践的連携	現代のサービス開発において重要となる、他領域のプロフェッショナルとの連携を実践的に学ぶ。 自身の専門分野と他分野での作法・言語の違いを感じ、対策を考えるためのトレーニングを行う。	自身の専門分野の独自性を理解できる
領域横断演習II	選択	3年以上	演習	2	33IMP3S42	後期											他領域との実践的連携	現代のサービス開発において重要となる、他領域のプロフェッショナルとの連携を実践的に学ぶ。 領域横断の際に重要となる、共通言語の発見・開発を体験することで、自身のプロジェクトへの貢献方法を模索する。	自身の専門分野の独自性を他分野の者に説明できるようになる
展覧会設計演習	選択	3年以上	演習	2	33CON3S43	前期											空間プレゼンテーション・学生作品展をつくる～	学園祭にて開催される「学生作品展」に参加する。この展覧会を学びとデザイン思考を社会化する実験の場であり、また4年次に控える「卒業展」を見据えた先行演習としてののらりも含んでいる。単に出展参加するだけでなく、展示企画、空間設計、会期中の運営・管理と来場者への対応、搬入出など、展覧会におけるすべての仕事とプロセスを体験し、これら実践を通して総合的に空間プレゼンテーションを学ぶ。	他者と協働し、学びを社会化する意識を習得する。空間をデザインし、展示を通して伝える力を身につけることができる。
クロスステックデザイン研究	必修	4年	演習	4	33ALL3S44	前期											卒業研究・制作に向けたリサーチ及びブランニング	卒業研究・制作に向けたリサーチ及びブランニング。 自身の目的・目標・興味・関心をもとに少人数のゼミナール形式での学習を行う。この研究・制作テーマを探究していくのかを明確にし、厚みを持たせるために十分なリサーチを行った上で、ブランニングを行う。	これまでの学びに厚みを持たせるために十分なリサーチを行った上で、クロスステックデザインのブランニングを行うことができる。

【1-c】カリキュラムマップ (情報デザイン学科クロスステックデザインコース)

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 生きるための基礎の力	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

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	到達目標						テーマ	授業概要	到達目標	
							知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力				表現力
卒業研究・制作	必修	4年	演習	4	33ALL3S45	後期	○	○	○	○	○	○	○	卒業研究・制作	卒業研究・制作。 新しい製品、サービスの社会実装、StartUPの創出を通じて、様々な分野・領域を横断したテクノロジーにデザインの価値を交差（クロス）させることによって、日常生活におけるサービスや、ビジネスシーンにおいてイノベーションを創出し、新たな社会的価値や経済的価値を生み出す研究・制作を実現する。	日常生活におけるサービスや、ビジネスシーンにおいてイノベーションを創出し、新たな社会的価値や経済的価値を生み出す研究・制作を実現することができる。