

進路		アートディレクター	WEBデザイナー	映像クリエイター	アニメーター	イラストレーター	プランナー	デジタルマーケッター
		グラフィックデザイナー	UI/UXデザイナー	モーションデザイナー 2D, 3DCGデザイナ	ゲームデザイナー	アーティスト グラフィックレコーダー	クリエイティブディレクター ブランディングデザイナー	DTPオペレーター ポスプロオペレーター
DP		人間力				創造力		
		知識／思考力		行動力／倫理観		発想力／構想力／表現力		
4	8	卒業研究・制作(4) ゼミ ※後期集中						
	7	[講義]デザイン研究Ⅲ(4) ゼミ ※前期集中						
3	6	[講義] 情報デザイン論Ⅺ(2) ※後期集中					イラスト演習またはⅡより2単位以上選択必修 ※原則、イラスト演習Ⅰ・Ⅲはセット履修	
		[講義] 情報デザイン論Ⅻ(2)		情報デザインプロジェクトⅦ-Ⅻ(2) ※11	デザイン研究Ⅱ(2) キャリアデザイン ブレ卒制・進路・ポートフォリオ		イラストレーション演習Ⅱ(2) 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	
5		[講義] 情報デザイン論Ⅹ(2) ※前期集中		※原則、情報デザインプロジェクト 前期・後期はセット履修	情報デザイン演習Ⅰ(2) 学生作品展、計画・運営・展示設営 ※夏期集中			
			情報デザインプロジェクトⅠ-Ⅵ(2) ※11	デザイン研究Ⅰ(2) キャリアデザイン ブレ卒制・進路・ポートフォリオ		イラストレーション演習Ⅰ(2) 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		
4		[講義] 情報デザイン論Ⅷ(2) ソーシャルデザイン論 ※後期集中						
		[講義] 情報デザイン論Ⅸ(2) コミュニケーションデザイン論 ※後期集中 ※3			Ⅰ-Ⅸより2単位以上選択必修			
2		[講義] 情報デザイン論Ⅲ(2) 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	[講義] 情報デザイン論Ⅵ(2) 広告論	<クォーター科目> 情報デザインプロジェクト基礎Ⅲ・Ⅳ・ Ⅵ(Ⅰ) ※8 社会実装	プロフェッショナル研究Ⅱ(2) キャリアデザイン デザイナー、クリエイター研究・ゲス ト講義など	表現技法Ⅰ-Ⅸ(2) 印刷・版表現 写真 映像 UI/UX、WEB モーションデザイン アニ メーション Photoshop マテリアル表現から1つを選択	グラフィックデザイン基礎Ⅳ(2) グラフィックデザイン展開 デジタルテクニックによる視覚展開 ※7	構想設計(2) ※6 「フィールド」ごとの課題制作を通じ、 構想・設計の力を高める
	情報デザイン論Ⅰ～Ⅲより2単位 以上選択必修	[講義] 情報デザイン論ⅩⅢ(2) アートディレクション論 ※前期集中				表現技法Ⅰ-Ⅸ(2) 印刷・版表現 写真 映像 UI/UX、WEB モーションデザイン アニ メーション Photoshop マテリアル表現から1つを選択		表現基礎技法Ⅲ(2) ※夏期集中
3		[講義] 情報デザイン論Ⅳ(2) デジタルクリエイション1→造形と時 間のデザイン ※夏期集中						
	[講義] 情報デザイン論Ⅱ(2) イラストレーション論	[講義] 情報デザイン論Ⅴ(2) 映像メディア論						企画構想(2) ※5 「フィールド」ごとの課題制作を通じ、 企画・構想力を高める
1		[講義] 情報デザイン論Ⅰ(2) 情報デザインを考究するための 基礎知識を学ぶ	[講義] 情報デザイン論Ⅶ(2) デジタルクリエイション2→インタラク ション ※前期集中 ※3	<クォーター科目> 情報デザインプロジェクト基礎Ⅰ・Ⅱ・Ⅴ (Ⅰ) ※8 社会実装	プロフェッショナル研究Ⅰ(2) キャリアデザイン デザイナー、クリエイター研究・ゲス ト講義など		グラフィックデザイン基礎Ⅲ(2) グラフィックデザイン応用 ポスター・ビジュアル表現など ※4	【講義】 XRデザインⅠ(2) ※夏期集中
	2				[講義] キャリアデザイン基礎(Ⅰ) ロールモデル研究 ※後期集中		アプリケーション基礎Ⅱ、グラフィック デザイン基礎Ⅱより、2単位以上選択 必修	
1						グラフィックデザイン基礎Ⅱ(2) グラフィックデザイン基礎2 ※2	情報基礎技法(2) WEBデザイン基礎	
	[講義] 情報デザイン概論Ⅱ (2) 情報デザインの現在位置を知 る2				デザイン基礎ⅡB(2) イラストレーション表現基礎2	アプリケーション基礎Ⅱ(2) DTPアプリケーション基礎2	表現基礎技法Ⅱ(2) イラストレーションを用いた伝達手 法	企画構想基礎(2) ※1
1							グラフィックデザイン基礎Ⅰ(2) グラフィックデザイン基礎1	構想設計基礎(2) 観察・リサーチ
	[講義] 情報デザイン概論Ⅰ (2) 情報デザインの現在位置を知 る1				デザイン基礎ⅡB(2) イラストレーション表現基礎1	アプリケーション基礎Ⅰ(2) DTPアプリケーション基礎1	表現基礎技法Ⅱ(2) 視覚デザインの基礎表現技法	アプリケーション基礎Ⅰ、グラフィック デザイン基礎Ⅰ、表現基礎技法Ⅰ、構 想設計基礎より、4単位以上選択必 修

※11 2019年度提出時の「6つのラボ」構想は内容の見直しを適宜検討。(2019年度提出時点では、アートディレクション・ビジュアルクリエイション・プロデュースデザイン・デジタルクリエイション・映像メディア・スペキュラティブデザイン)

※10 内容を、2019年度提出時から見直し(グラフィックデザインA・グラフィック・デザインB・UI/UX、WEB・映像デザイン)

※9 後期集中→夏期集中に

※8 「※12」に関連し内容見直し。2019年度時点では、「6つのラボ」構想の基礎的位置付けだったところ、科目名のとおり、学科プロジェクト授業に。(2019年提出時点「6つのラボ」=デジタルクリエイション・映像メディア・スペキュラティブデザイン・アートディレクション・ビジュアルクリエイション・プロデュースデザイン)

※7 内容を見直し。「プロモーション」→デジタルテクニックによる視覚展開へ((AR、VR、Adobe Character Animator ほか))

※5 ※6 2019年度提出時の「6つのラボ」構想の内容を見直すことに関連し、この2科目についても、授業内容を計画しなおす。2コースそれぞれの、高年次用設計「フィールド」による制作・学修

※4 内容見直し。「ポスター・ビジュアル表現」→企画・編集・デザイン(デジタルメディアでの展開)

※2 内容を一部見直し。“企画、コンセプトメイク”を学ぶ内容を序盤に追加

※1 休講