ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	隔隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標		
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6						
JOD99-1-009	入門	共通	ベーシックデザイン1	必修	1	演習	2	1Q						30		20	50	視覚設計および視覚表現の基礎スキルを学ぶ1	情報デザイン学科で学修・制作するための基盤となる視覚設計および視覚表現の基礎技術の演習。鉛筆やペンなどを使用した描画、またその他メディアを素材として扱い、基礎的な平面構成や色彩構成を行う。色の三原色、色相環といった色彩にまつわる基本的な知識を学びながら、アナログ描写を基本とするフィジカルなアウトプットを学修する。	視覚設計および視覚表現のための基礎的な知識と技術を活かし、積極的に多様な表現手法を試みる態度を獲得する。それによって目的に応じた視覚表現を提案することができる。形態だけでなく、色彩の知識を用いた効果的な色彩表現及び色彩構成ができる。	1)視覚設計および視覚表現の基礎技術を知る。 2)学んだスキルの特性をいかし、基礎的な視覚表現ができる。
JOD99-1-010	入門	共通	デジタルリテラシー1	必修	1	演習	2	1Q						30		20	50	デジタルリテラシーとデジタル表現の基礎を学ぶ1	PC基本操作・データの管理およびデジタルクリエイティブの基礎知識、「Illustrator」「Photoshop」等の基礎操作を習得する。視覚表現の基礎である、構成やレイアウト、タイポグラフィ、描画、オブジェクト編集等をテーマにデジタルツールでのリテラシーを学ぶ。授業での学びを踏まえ、他者と協力し自ら学ぶ姿勢を身につけ、作品制作へと応用させる力を習得する。	PCの基本操作やデータ管理などデジタルリテラシーを身につけ、「Illustrator」「Photoshop」などのクリエイティブツールを自在に操作することができる。独自のアイデアと学修したスキルを組み合わせ応用させることで、イメージを視覚化することができる。	1)PCリテラシーおよびアプリケーションの基本知識・操作を身につけることができる。 2)デジタルクリエイションの基本知識・操作を理解することができる。
JOD99-1-011	入門	共通	情報デザイン概論	必修	1	講義	2	1Q						20	50		30	情報デザインの現在を概観し、ラーニングリテラシーを学ぶ	大学そして情報デザイン学科で4年間の学修を始めるための入門的授業であり、大学での学び方の基本である(自学自習)を理解することを主な目的とする。広範に拡張しつづける情報デザインという領域を概観する内容を主に、レポートの基礎的な書き方や、他者とのコミュニケーションと共同作業など、ラーニングリテラシー＝大学ならびに情報デザイン学科で学ぶための基礎スキルを学ぶ。	情報デザインの多様な現状と広がり認識し、好奇心を持って探求する向上心がある。ラーニングリテラシーに関して、レポート作成や授業における体験の言語化等、標準の域にとどまらず、独自の考察や提案を明確に文章化できる。また、他者とのコミュニケーションにおいては、共感と理解を基盤にした対話の姿勢を体得できる。	1)情報デザインという分野を概観し、基礎的な知識を身につけている。 2)他者と積極的にコミュニケーションできる。 3)小レポートの基本に則り、適切に文章の記述ができる。
JOD99-1-012	基礎	共通	ベーシックデザイン2	必修	1	演習	2	2Q						30		20	50	視覚設計および視覚表現の基礎スキルを学ぶ2	情報デザイン学科で学修・制作するための基盤となる視覚設計および視覚表現の基礎技術の演習。ベーシックデザイン1で学修したことを応用し、画面上での空間コントロールおよび余白、文字をテーマにレイアウトや文字組などグラフィックデザインの基礎演習を行う。またアナログ表現との相違を理解しつづ、それぞれの利点を活用したデザインを学修する。	「ベーシックデザイン1」の学修を応用し、平面空間のコントロールおよび余白を意識した魅力的なレイアウトや文字組みを展開できる。アナログ表現とデジタル表現の相違を理解し、その利点を活用しながら視覚設計を行うことができる。	1)視覚設計および視覚表現の基礎技術を理解することができる。 2)学んだスキルの特性を理解し、試行を重ね、基礎的な視覚表現に取り組むことができる。
JOD99-1-013	基礎	共通	デジタルリテラシー2	必修	1	演習	2	2Q						30		20	50	デジタルリテラシーとデジタル表現の基礎を学ぶ2	PC基本操作・データの管理およびデジタルクリエイティブの基礎知識、「Illustrator」「Photoshop」「InDesign」等の基礎操作を習得する。視覚表現の基礎である、色彩、画像処理、DTPデザイン等をテーマにデジタルツールのリテラシーを学ぶ。授業での学びを踏まえ、他者と協力し自ら学ぶ姿勢を身につけ、作品制作へと応用させる力を習得する。	デジタルリテラシーで学修したことを応用し、「Illustrator」「Photoshop」「InDesign」などのクリエイティブデザインツールを自在に操作することができる。独自のアイデアと学修したスキルを組み合わせ、それぞれのアプリケーションの違いを理解し、応用させることができる。	1)クリエイティブデザインツールを自在に利用することができる。 2)スキルとアイデアをつなげグラフィックデザインとして表現することができる。
JOD99-1-014	基礎	共通	構想基礎1	必修	1	演習	2	2Q						20	50		30	リサーチと構想1 —観察-思考-発想力基礎1—	デザイン、クリエイションの基盤となるリサーチの入門的授業で、これを体験的に学ぶことを目的とする。また「情報デザイン概論」を継ぎ、個人とグループによるワークを横断することで、共感の意識を高め、デザインを学ぶ創造的姿勢を継続して学修する。対象を多角的に捉えるための観察、思考、発想の方法を主に、情報デザインの領域を概観するテーマも扱う。演習では、観察、思考、発想の実践をワークショップやフィールドワークによっておこない、対象を情報として捉えることを学修する。自らで行動し、調べ、五感を意識し思考すること、また体験の言語化を重ねる。	デザイン、クリエイションの基盤となる観察、思考、発想の技法と知識を習得することができる。他者との共感的なコミュニケーション能力を発展させ、共創的活動を推進することができる。五感の意識を高め、体験や観察を豊かに言語化し、デザインコンセプトやアイデアが生まれる素地を整えることができる。	1)多様な観察の仕方及び、思考と発想の基礎を理解することができる。 2)他者とコミュニケーションし、共創することができる。 3)体験の言語化を習慣化できる。
JOD99-1-015	基礎	共通	構想基礎2	必修	1	演習	2	3Q						30	30	40	リサーチと構想2 —観察-思考-発想力基礎2—	「構想基礎1」につづき、デザイン、クリエイションの基盤となるリサーチの仕方を体験的に学び、さらに深めることを目的とした基礎授業。個人とグループの横断的な学修・制作のスタイルで、他者との共感性を要所において確かめつつ、デザインに向き合う創造的姿勢を身につける。リサーチや情報分析の手法に関する概説を主に、情報デザインの広範な領域を見渡すテーマも含める。演習では、講義を踏まえたディスカッションやワークショップを通じて、五感の意識や体験の言語化をもとに、観察、思考、発想による創作のプロセスによって、構想を深め、対象の本質を探る。	デザイン、クリエイションの基盤となる観察、思考、発想の多様な技法と深い知識を体得しその意義を理解することができる。他者との共感的なコミュニケーションを深化させ、異なる背景や視点を持つ他者との共創的活動を充実させることができる。五感と思考を駆使し、体験や観察による言語化と仮説を繰り返し、デザインコンセプトやアイデアを導き出すことができる。	1)多様な観察の仕方及び、思考と発想の基礎の理解を深めることができる。 2)他者とのコミュニケーションと共創から共感をはかることができる。 3)体験を的確に言語化し豊かに表現できる。	
JOD99-1-017	基礎	共通	デジタルリテラシー3	選択	1	演習	2	3Q						30		20	50	デジタルリテラシーとデジタル表現の基礎を学ぶ3	PC基本操作・データの管理およびデジタルクリエイティブの基礎知識、「Premiere Pro」「After Effects」等の基礎操作を習得する。視覚表現の基礎である、動画編集、アニメーション、モーショングラフィックス等をテーマに、デジタルツールのリテラシーを学ぶ。授業での学びを踏まえ、他者と協力し自ら学ぶ姿勢を身につけ、作品制作へと応用させる力を習得する。	「デジタルリテラシー1・2」で学修したことを基礎とし、「Premiere Pro」「After Effects」などの動画ツールを自在に操作することができる。独自のアイデアとこれまでに学修したスキルを組み合わせ応用させることで、動画編集、アニメーション、モーショングラフィックスなど動画表現をすることができる。	1)動画ツールを自在に利用することができる。 2)スキルとアイデアをつなげ動画表現をすることができる。
JOD26-1-003	基礎	VCD	ビジュアルデザイン基礎1	必修	1	演習	2	3Q						30		20	50	ビジュアルデザイン基礎演習1 —視覚設計基礎—	情報を視覚的且つ適正に伝達する技法習得の入門として、文字の選択、造作、配置など、タイポグラフィの基礎を学ぶ。文字情報が内包する特性や歴史に触れながら、美学的、工学的な基礎知識を深め、ロゴ、レイアウト、グリッドシステムなどを用いた視覚設計の基礎を習得する。画像やイラストを使わずとも、意図する目的が正確に伝達できるような手段と方法を経験し、情報デザインにおける基礎伝達力を高める。	文字情報が内包する目的と役割、また視覚的な魅力を表出できる技法を的確にコントロールすることができる。これにより、デザイン表現の基礎/根幹である情報の視覚的コントロールを身につけ実践することができる。	1)紙面設計の基礎を身につけ、文字情報を適切にレイアウトできる。 2)講義と演習から学んだ知識によってタイポグラフィの基本と概要を理解できる。
JOD22-1-001	基礎	行方	イラストレーション基礎1	必修	1	演習	2	3Q						30		20	50	イラストレーション基礎演習1 —アナログ/デジタル描画を用いた視覚設計と表現—	アクリル絵の具や墨を用いたアナログ描画、またデジタル描画アプリケーション「Fresco」など、メディアと描画方法の違いによって生み出されるイメージや、鑑賞者に与える印象が大きく変わる。この授業では、過去の名作を知ることによってイラストレーションの知識を広げるとともに、クライアントワークを想定した課題制作を通じて、アナログとデジタルそれぞれの描画の特性を体験的に学ぶ。	描画の表現や技術に関して、用途、目的、ターゲットに応じてアナログ・デジタル描画を使い分け、適切な視覚設計、視覚表現をおこなうことができる。	1)アナログ・デジタル描画を用いた基礎的な視覚設計、視覚表現ができる。 2)講義と演習から学んだ知識によってアナログ・デジタル描画やメディアの特性を理解できる。

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標					
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6									
JOD28-1-005	基礎	ゲーム	ゲームクリエイション基礎1	必修	1	演習	2	3Q							30	20	50	ゲームクリエイション基礎演習1 ゲーム分析と視覚設計	概論として、ゲーム史や既存のコンテンツを分析し、「ゲームとは何か。をクリエイター視点で考え始める。ゲーム業界のプロジェクトの構造を知り、世界観やシステムづくり、スタッフィング、制作のプロセスといった基礎知識を学ぶ。また過去の成功例やデザイン要素を考察し、グラフィック、イラストレーションをはじめ、生成系AIやモデリングを含むCGなど、視覚化において必要となるツールと基礎スキルを修得することで、学び手として自信を身につける。	ゲーム制作プロセス全体を理解し、実践的なグラフィックスキルを獲得できる。またゲーム開発において過去の成功例を考察し独自性と創造性を探究することができる。	1)ゲーム制作におけるプロジェクトの構造やプロセスの基本を理解することができる。 2)ゲームデザインを学ぶ上で必要となるグラフィックツールのスキルを習得し、基本操作を行なうことができる。 3)先行事例を考察することで批評性を養い、創造的な発想を生み出すことができる。			
JOD29-1-007	基礎	映像	映像クリエイション基礎1	必修	1	演習	2	3Q							30	20	50	映像クリエイション基礎演習1 モーショングラフィックデザイン基礎	「After Effects」「Premiere Pro」などのデジタルツールや撮影機材の基本操作を学びながら、カメラワークや編集、CG(2D、3D、AI技術)、アナログアニメーションなど、多様な表現を網羅的に学ぶ。アングルやショット、動きの観察、アニメーションの原理、時間操作、VFX、サウンドと映像、実写合成などのワークショップ、課題制作を通して、映像表現の技術や知識、その広がりを感じ取る。	授業で学んだ映像の表現や技術に関して、積極的に情報収集し、演習の経験からアイデア、イメージを着想し、表現を見据え、構想することができる。また、学修した表現や技法を他のモチーフに置き換えて、試作・研究することができる。	1)映像表現の技術・表現を体系的かつ多角的にその概要を知る。 2)多様な映像表現について幅広い視野で、調査、研究、試作する姿勢を持つ。 3)カメラワークや編集、アニメーション等の動画表現の基礎知識・技術を身につける。 4)「After Effects」「Premiere Pro」「Blender」などのデジタルツールや撮影機材の基本操作を身につける。			
JOD99-1-016	入門	共通	進級研究・制作1	必修	1	講義+演習	2	4Q							30	20	10	20	10	20	1年次の学修・制作を統合する	1年次の学修・制作をふりかえり、定着させることを目的として、統合的な制作課題に取り組む。演習では、提示されたテーマについて、調べ、発想、構想し、アウトプットを導き出す、というデザインのプロセスを自らで実行し、学びを深める。知識・情報収集、他者とのコミュニケーション、適切な情報編集と可視化に重点を置く基礎的テーマスタディ課題。講義では、演習課題のリサーチのヒントや発想・構想の強化、制作の完成度向上の援用として、論理的思考、ユーザーエクスペリエンス、デザインリサーチ等の基礎のまとめやデザイン・アートの文化・技術史等の内容を扱う。	情報デザインに関わる事例を視野に入れ、多角的な視点による情報収集と分析による、論理的思考ができる。また、他者とコミュニケーションを積極的にはかり、テーマ考察からの制作プロセスに活かすことができ、企画やアイデア、イメージを的確なクリエイションによって具現化し、説明することができる。	1)1年次の学修の成果を活用し、提示されたテーマを多角的に調べ情報を収集することができる。 2)テーマ考察の一環として、他者とコミュニケーションを意識的に行うことができる。 3)企画やアイデアを、適切に情報編集し可視化できる。
JOD99-1-018	基礎	共通	デジタルリテラシー4	選択	1	演習	2	4Q							30	20	50	デジタルリテラシーとデジタル表現の基礎を学ぶ4	PC基本操作・データの管理およびデジタルクリエイティブの基礎知識、「Maya」, Adobeのグラフィックソフト等、各コース専門基礎の取り組みに関連づけられた各種アプリケーションの基礎操作を習得する。授業での学びを踏まえ、自らで知識を深め、試行を重ねることで、制作へと応用させる力を習得する。	「デジタルリテラシー1・2・3」における学修を基礎とし、「Maya」ほか、各種デジタルクリエイションツールを自在に利用することができる。独自のアイデアと学修したスキルを組み合わせて応用させることで、アウトプットの表現力を高めることができる。	1)専門分野のデジタルクリエイティブに必要な基本知識・操作を理解することができる。 2)スキルとアイデアをつなげる専門的な表現をすることができる。			
JOD26-1-004	基礎	VCD	ビジュアルデザイン基礎2	必修	1	演習	2	4Q							30	20	50	ビジュアルデザイン基礎演習2 複合的視覚設計基礎	エディトリアルデザインの制作を通して、構想から視覚設計に至るまでの企画とその展開を主な目的として、レイアウト、紙面設計、ページネーションなどの視覚設計基礎を学ぶ。現代社会においてユーザーが求めるトレンドを意識、調査し、情報の訴求性を高める視覚設計を身につける。また、アウトプットをデジタルパブリッシングとし、メディアとエディトリアルデザインの可能性を探究しはじめる。	編集的な観点を通じて、デザインの表現以前における(観察)(生理)(分析)などの知性分野を磨くと共に、それらの経験を経て表現展開させることにより、客観性、訴求性の高い視覚展開の基礎を習得、実践できる。	1)考案した企画に適した、情報整理と情報編集ができる。 2)適切な視覚的導線やデザイン、情報を魅力的に視覚化できる。			
JOD22-1-002	基礎	イラスト	イラストレーション基礎2	必修	1	演習	2	4Q							30	20	50	イラストレーション基礎演習2 イラストとグラフィックデザイナー	「イラストレーション基礎演習1」で習得したデジタル・アナログ描画方法を用い、ポスターの制作を行う。ターゲットと目的を読み解くことで、最適なメディアと描画方法の検証を定着させる。講義回では、デザイン史上重要な、イラストレーションを用いたポスターの事例を概観することで、グラフィックデザインとイラストレーションの歴史と親和性について学修する。	学修した表現を応用し、扱うメディアを変化させることで、ターゲットと目的に合った魅力的なイラストレーションを展開できる。イラストレーションを用いたポスターの先行事例を積極的に取り入れ、自身の制作にフィードバックできる。	1)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。 2)講義と演習から学んだ知識によって、イラストレーションとグラフィックデザインの関わりについて理解できる。			
JOD28-1-006	基礎	ゲーム	ゲームクリエイション基礎2	必修	1	演習	2	4Q							30	20	50	ゲームクリエイション基礎演習2 ゲーム企画入門	ゲーム制作の軸として、企画を学ぶ。アイデアの発想訓練や企画書の作成を通して、クリエイティブな発想を促進し、独自性と魅力を持ったコンセプトを生み出す方法を修得する。アイデアを論理的に具体化し、他者と共有するためのプロセスを確保することで制作における企画段階の重要性を理解し、効果的なプレゼンテーションを身につける。	企画の重要性を理解し、クリエイティブなアイデアの発想、独自性の追求、効果的なコミュニケーションスキルを体得できる。またコンセプトを論理的に具体化し、他者と共有するためのプレゼンテーションをすることができる。	1)クリエイティブな思考力を用いてゲームの新しいコンセプトを考案できる。 2)具体化したアイデアを、効果的なプレゼンテーションによって適切に他者へ伝えることができる。			
JOD29-1-008	基礎	映像	映像クリエイション基礎2	必修	1	演習	2	4Q							30	20	50	映像クリエイション基礎演習2 ムービクリエイション基礎	「After Effects」「Premiere Pro」などのデジタルツールや撮影機材の基本操作を学びながら、カメラワークや編集、CG(2D、3D、AI技術)、アナログアニメーションなど、多様な表現を網羅的に学ぶ。ロスコープやモーショングラフィック、インフォムービー、リリックビデオ、プロジェクションマッピング、ARなどのワークショップ、課題制作を通して、映像表現の技術や知識、その広がりを体感する。「映像クリエイション基礎演習1」での学びを踏まえ、情報伝達や映像の拡張表現等にも展開する。	授業で学んだ映像の表現や技術に関して、情報収集を充実させ、演習の経験からアイデア、イメージを展開し、表現を見据えた発想や具体的な企画を構想することができる。また、学修した表現や技法を他のアイデアやモチーフに置き換えて、試作・研究を深めることができる。	1)映像表現の技術・表現を体系的かつ多角的にその概要を知る。 2)多様な映像表現について幅広い視野で、調査、研究、試作する姿勢を持つ。 3)撮影・編集における映像技法や加工・効果などの動画表現の基礎知識・技術を身につける。 4)「After Effects」「Premiere Pro」「Blender」などのデジタルツールや撮影機材の基本操作を身につける。			
JOD99-2-019	応用	共通	企画と構想1	必修	2	演習	2	1Q							20	40	40	企画と構想1	人々の生活やニーズ、社会における課題、文化や経済等の題材を、情報デザインの観点をもって企画構想するための基礎学修。情報収集や課題分析から多様な発想法によってアイデアを生み出し、的確な企画と課題解決の方法を提案する。マーケティングリサーチやデザインリサーチなどの実践的手法を学ぶとともに、キャリアデザインに関するテーマも扱う。演習では、課題テーマに対するリサーチの実践やディスカッションをおこなう。また、プレゼンテーションや企画書作成の基礎技術を身につける。	提示された課題に対して、情報を収集、分析することでその本質を捉えることができる。情報デザインの観点から、仮説し、企画を生み出す技能を身につける。他者との協働の中でアイデアを広げ、また整理することでプレゼンテーション力を高めることができる。	1)実践的な手法で情報を収集し分析できる。 2)構想したアイデアが他者に伝わるプレゼンテーションや企画書作成がおこなえる。			
JOD99-2-022	応用	共通	ビジュアルデザイン応用1	選択	2	演習	2	1Q							30	40	30	ビジュアルデザイン応用演習1 UXデザイナー	UXに焦点を当て、オンラインコミュニケーションに必要なスキルと表現を学ぶ。体験によるビジュアルコミュニケーションの可能性を素地に、ユーザー体験に基づいた視覚設計に取り組む。企画から編集、アウトプットまでのプロセスを体験化させるビジュアルデザインとして捉えUX/UXとしての意識を高めながら、デジタルメディアによる視覚設計とその展開に取り組む。	現代社会において、実用性の高いUI/UXの理解を深めることにより、体験をデザインすることの価値基準を高めることができる。また、UI/UXの要素を含めることで、立体的なデザイン表現と思考を具体化する能力を身につけ、主体的に表現研究および実作に取り組むことができる。	1)課題制作を通して、UI/UXデザインの役割、機能を理解することができる。 2)立案したコンセプトを的確に視覚化できる。			

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標		
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6						
JOD99-2-023	応用	共通	イラストレーション応用1	選択	2	演習	2	1Q						30		40	30	イラストレーション応用演習1 ー視覚設計とビジュアル表現ー	書籍の装丁を通じて、レイアウト、文字組みといったグラフィックデザインの基礎を学ぶ。イラストレーションと共に、手書き文字が採用されている事例を収集し分析するリサーチによって、イラストレーションの一部として文字を扱うことを理解する。機能的で効果的な作字の修練をおこなうとともに、購買層を想定したイラストレーションを展開する能力を体得する。	レイアウト、文字組みといったグラフィックデザインの基礎を活用し、魅力的な書籍の装丁を制作できる。文字をイラストレーションの一部として扱い、ユニークな作字を制作することで、訴求力を持った制作物を展開できる。	1)先行事例を収集、分析し、柔軟な発想をもって魅力的な作字ができる。 2)講義と演習から学んだ知識によって、イラストレーションとグラフィックデザインの役割と機能について理解できる。
JOD99-2-024	応用	共通	ゲームクリエイション応用1	選択	2	演習	2	1Q						30		40	30	ゲームクリエイション応用演習1 ーゲーム企画とプロセスー	ゲームクリエイションの入門として、アナログゲームの企画と制作を学ぶ。基礎的なプロセスを通じて、シナリオの構築やルール設計、レベルデザイン(地形やMAP、アイテムの配置)、キャラクターデザインなど広くクリエイターの役割を理解する。クリエイターとプレイヤー、両者の視点を持ち、思考力とスキルを高め、新たなゲーム制作を実践的に学ぶ。	アナログゲーム制作の基本的なプロセスを習得し、クリエイターの役割を包括的に理解できる。またプレイヤーとクリエイターの視点を両立させ、創造的な思考力と実践的なスキルを高めることができる。	1)シナリオの構築やルール設計、キャラクターデザインなど実践的なスキルを身につけ、視覚化することができる。 2)クリエイティブな思考力を養いゲームコンセプトを発想・具現化することができる。
JOD99-2-025	応用	共通	映像クリエイション応用1	選択	2	演習	2	1Q						30		40	30	映像クリエイション応用演習1 ーモーションデザイン応用-2Dー	2Dデジタルアニメーションの制作を(インフォメーション)と(エンターテインメント)双方の視点から演習に取り組む。「After Effects」「Premiere Pro」「Illustrator」「Photoshop」等のツールを連携的に扱いながら、モーションデザインによる情報の可視化と視覚表現の探求、視線誘導や動きのリリアティ、ユーザーエクスペリエンスの基本を習得する。モーショングラフィックスを広義に捉え、マイクロインタラクションやマテリアルデザイン等のUI/UXの分野やインフォグラフィックスの観点から学ぶことも視野に入れる。	授業で学んだ映像の表現や技術に関して、情報収集を豊富におこない、(インフォメーション)と(エンターテインメント)双方の視点に意識的であるとともに、UXを踏まえたモーションデザインを構想することができる。また、学修した表現や技法から更に知識を上げ、主体的に表現研究および実作に取り組むことができる。	1)「After Effects」「Premiere Pro」「Photoshop」「Illustrator」等のツールの連携的な操作を行なうことができる。 2)視線誘導や動きのリリアティなどのモーションデザインの基礎を理解し表現できる。 3)2Dデジタル表現のモーションデザインを発想し、具現化できる。
JOD99-2-026	応用	共通	表現演習1	選択	2	演習	2	1Q						30		40	30	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習1	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした、超域科目系統の第1段階。(ビジュアルデザイン)(イラストレーション)(ゲームクリエイション)(映像クリエイション)、主に4つのコースの専門性を軸に出題されるテーマを、自身の学修計画に照らして選択し学修する。アイデア、イメージを可視化するための技術および関連するメディア・テクノロジーの知識を学び、試行を重ね、発想・構想力と表現力を修得することを目的とする。	情報デザイン学科の専門性に関する表現技法およびメディア・テクノロジーの活用から、新たなアイデアや表現の可能性を広げるための課題制作によって、専門的知識を深め、超域的に学修することができる。構想と試作によって、アイデアの創発からアウトプットまで、質の高い取り組みができる。	1)表現技法、メディア・テクノロジーの特性を理解し、デザイン、クリエイションを考案できる。 2)構想と試行によってアイデアを生み出し、可視化できる。
JOD99-2-020	応用	共通	企画と構想2	必修	2	演習	2	2Q							20	40	40	企画と構想2	「企画と構想1」をもとに、文化や社会、経済等各分野の専門的課題を題材として、情報デザインの観点による企画構想を展開的に学ぶ。情報収集や課題分析、多様な発想法によって、説得力ある企画と課題解決の方法を提案する。先行事例の考察を参考に企画に関する知識を深めることを基本に、キャリアデザインに関するテーマを含める。演習では、課題テーマに対するリサーチやディスカッションを通して論理的思考力および言語化の質を高める。	提示された課題に対し、情報の収集と分析、統合等によって、その本質を洞察することができる。情報デザインの観点から、独自の視点と説得力を持った企画を生み出す技能を身につける。他者との協働の中で構築されたアイデアを明確かつ魅力的に伝達するプレゼンテーション力を高め、デザインの中で社会的な課題に向き合う姿勢を会得する。	1)実践的な手法で情報収集、分析し、適切な企画書を作成することができる。 2)構想したアイデアが、他者に説得力をもって伝わるプレゼンテーションを行なうことができる。
JOD99-2-027	応用	共通	ビジュアルデザイン応用2	選択	2	演習	2	2Q						20		40	40	ビジュアルデザイン応用演習2 ーデジタルテクニックの社会展開ー	UI/UXを広義に捉え、インターネットにおける新たなサービスデザインの可能性を探る。SNSやソーシャルアプリ等、現在のオンラインサービスのリサーチはもとより、メディア・テクノロジーの変遷に関する社会事象やトレンドの変化といった文化と社会経済またデザインの歴史を考察し、魅力的なサービスコンテンツを考案し、プロトタイプを作成する。	「ビジュアルデザイン応用演習1」での経験を経て、提案のデザインを前提とすることで、現代社会における過不足の理解を伴うデザイン表現ができる。またそれらの問題や意識をサービスという観点で紐づけることにより、資本経済を前提とした具体的な表現を積極的に展開することができる。	1)学んだスキルをもとに構想を描き、独自性あるコンテンツを発案できる。 2)UI/UXのプロトタイプ制作を主に、アイデアを的確に視覚化できる。
JOD99-2-028	応用	共通	イラストレーション応用2	選択	2	演習	2	2Q						20		40	40	イラストレーション応用演習2 ー視覚設計とビジュアル展開ー	アートディレクションの視点を学ぶため、菓子、飲料、食品、文具、プロダクトといったイラストレーションが展開されたパッケージデザインの事例を研究し、企画を考案し実践する。クライアントワークを想定した制作を通じ、ゴールや目的、展開の重要性を意識づけ、イラストレーションを俯瞰的に捉えることを学修する。	授業で学んだ、イラストレーションが展開されたパッケージデザインのリサーチを深め、踏襲することで、アートディレクションの視点を持って独自の企画を考案することができる。	1)研究した先行事例を活かし、企画の考案ができる。 2)習得したスキルを用いてイラストレーションを展開させ、適切なレイアウトができる。 3)アートディレクションの視点を持ってデザインワークを実践できる。
JOD99-2-029	応用	共通	ゲームクリエイション応用2	選択	2	演習	2	2Q						20		40	40	ゲームクリエイション応用演習2 ープログラミング入門ー	デジタルゲーム制作の入門として、プログラミングの基礎を学ぶ。同時にUI/UXにも焦点を当て、デジタルゲーム制作に必要な基礎的スキルを学ぶ。Unityを含むゲーム開発に必要なプログラミングの基礎知識を身につけ、簡易デジタルゲームの制作とデバッグとけられる修正工程など実際のゲーム制作におけるプロセスを経験する。またプレイヤー視点で操作が行いやすく、かつ魅力的なゲームインターフェースの設計方法を併せて修得する。	デジタルゲーム制作におけるプログラミングの基礎知識を習得し、UI/UXデザインの重要性を理解する。またプログラミングとUI/UXデザインの統合的なアプローチを通じて、高品質なゲーム体験を創造することができる。	1)デジタルゲーム制作に必要な基本スキルを身につけ、制作することができる。 2)基礎的なゲームプログラムを作成することができる。 3)テストプレイやフィードバックを通じて、改善を加える姿勢を体得できる。
JOD99-2-030	応用	共通	映像クリエイション応用2	選択	2	演習	2	2Q						20		40	40	映像クリエイション応用演習2 ームービーデザイン応用ー	実写映像の制作フローの実践を通して、映像メディアによる魅力的な表現の探究をおこなう。メッセージを効果的に伝えるための視覚設計やストーリーテリング、映像のクオリティを上げるための色彩設計やサウンドデザイン等、広告映像(CMやサイネージ)を想定した作品企画やシナリオ制作などをテーマに演習する。またスタジオワーク(ライティングやクロマキー合成)やカラーグレーディングなどの画像処理等も体験し、社会に接続し展開できる映像コンテンツの制作に必要な専門的知識と技術を実践的に学ぶ。	授業で学んだ映像の表現や技術に関して、的確な情報収集を豊富におこなうことができる。また、プリプロダクションにおいて、作品の完成イメージが他者にとけりかつ伝わるかたちで計画することができ、学修した表現や技法から更に知識を広げ、表現研究および実作を積極的に展開することができる。	1)「映像クリエイション基礎1」の学修を踏まえ、カメラワークや編集などの基礎技術と知識の理解を深められる。 2)映像メディアの特性を踏まえ、企画に応じた視覚設計やストーリーテリングを立案、制作できる。 3)コンテンツ制作において、質を高めるため、演習での学修を活かし自ら試行錯誤し改善できる。
JOD99-2-031	応用	共通	表現演習2	選択	2	演習	2	2Q						30		40	30	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習2	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした、超域科目系統の第2段階。(ビジュアルデザイン)(イラストレーション)(ゲームクリエイション)(映像クリエイション)、主に4つのコースの専門性を軸に出題される課題テーマから、個々の学修計画に沿って選択する。アイデア、イメージを的確に視覚化するための技術ならびにメディア・テクノロジーの知識を深め、実験を繰り返すことによって、創造的な思考力を鍛え、新たな表現手段を体得することを目的とする。	情報デザイン学科の専門性に関する表現技法およびメディア・テクノロジーの活用から、新たなアイデアや表現の可能性を広げるための課題制作によって、専門的知識また超域的な学修を自らで深めることができる。構想と試作を通して、アイデアの創発からアウトプットまで、説得力ある取り組みをおこなうことができる。	1)表現技法、メディア・テクノロジーの特性を会得し、条件に応じたデザイン、クリエイションを考案できる。 2)構想と試行によって課題の本質を捉えることで、アイデアを的確に視覚化できる。

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
JOD99-2-032	応用	共通	統合計画	選択	2	演習	2	3Q							「進級研究・制作2」のためのテーマ研究	「進級研究・制作2」の前段として、「企画と構想」やコース専門科目系統等の全体を見渡し、テーマ探究に着手し、自身を取り組むテーマの検討～設定を目的とする。社会課題ならびにデザイン、クリエイションにおける現在の課題を先行研究の対象とする。演習では、テーマの仮設定を目指し、多様なリサーチおよび企画立案を試行錯誤し、他者とのコミュニケーションや要所の協働で進捗を確かめつつ、計画を推し進める。	社会やデザイン、クリエイション領域の現在の課題を探索し、独自のテーマを導き出すための知識を自ら深めることができる。多様なリサーチ手法を駆使し、得た情報を基に企画や計画の質を高めることができる。他者との協働の中で、共感や新しい視点を引き出すコミュニケーションの態度を養いながら、論理的かつ創造的な発想でテーマを仮説し、説得力のある企画に展開することができる。	1)「進級研究・制作2」の準備として、これまでの学修・制作をいかし、他者の共感をはかりながら自らでテーマを模索することができる。 2)テーマに適した企画、計画を的確な言語と論理で立案できる。	
JOD99-2-033	応用	共通	ビジュアルデザイン応用3	選択	2	演習	2	3Q							ビジュアルデザイン応用演習3ーアートディレクションー	プランニング思考を素地に、広告の戦略と展開を意識したアートディレクションの専門性を高める実践授業。"1→10、のデザイン思考と展開。アートディレクションの視点を持って、デザインの思考で問題解決と訴求性の獲得を目指す。ターゲットリサーチ、行動心理などを学び、デザインプロセスにおける具体的な方向性を意識する。課題における適切な媒体選択の検証をおこない、(具体的なデザイン)を目指す。	課題が示す問題に対して十分な分析と検証を重ね、最も有効な手段と方策を導き出すことができる。デザイン・フローにおいて「つくる」以前のイメージを具体的にし、それらを美的観点と社会通念に根差しながら適切な媒体をつくり出すことができる。	1)美的且つ創造的な視点によって、学んだスキルをいかし、テーマを探究することができる。 2)持続的な制作と学修によって、情報を豊かに視覚設計し、魅力的な視覚表現をすることができる。	
JOD99-2-034	応用	共通	イラストレーション応用3	選択	2	演習	2	3Q							イラストレーション応用演習3ーアートディレクションー	アートディレクションの視点を広げることを目的として、自身のブランドを立ち上げる、制作課題を通じ、ターゲットの設定や演出といったデザインのプロセスを学ぶ。3Dプリンターやレーザーカッター、シルクスクリーンといった技法を駆使し、作字を用いたロゴ、イラストレーションを用いたポスター、グッズなどに展開させることで、幅広いメディアへのアウトプットスキルを習得する。	授業での学修を通じ、ターゲットの設定や演出といった、アートディレクションの視点を身につけ、制作物に展開できる。また、3Dプリンターやレーザーカッター、シルクスクリーンといった技法を習得、展開することで独自の表現を獲得できる。	1)アートディレクションの視点を広げ、説得力のある企画を立案できる。 2)イラストレーションの特性を理解し、幅広いメディアを用いて展開できる。 3)デジタルファブリケーションの応用を理解できる。	
JOD99-2-035	応用	共通	ゲームクリエイション応用3	選択	2	演習	2	3Q							ゲームクリエイション応用演習3ーゲーム企画・制作応用ー	ゲームを複数のメンバーと共に企画し制作する、チームビルディングとプロセスを実践的に学ぶ。互いに協力しながらクリエイティブなアイデアを具現化し、実践的な制作スキルを磨く。プランナー、デザイナー、ディレクター、マネージャー、イラストレーター、プログラマーなど、実際のゲーム制作で必要となる役割を体験し、チームワークを駆使して、魅力的なゲームを共同で創り上げる経験を積む。	協力とチームワークの重要性を理解し、異なる役割を体験、実際のゲーム制作に必要なスキルを磨くことができる。またクリエイティブなアイデアを協力しながら具現化し、プロジェクトを計画、進行させ、管理する能力と効果的なコミュニケーションスキルを発揮できる。	1)チームワークを駆使して、ゲームを共同で創り上げることができる。 2)デザイン思考と論理的問題解決能力を身につけ、制作に役立てることができる。	
JOD99-2-036	応用	共通	映像クリエイション応用3	選択	2	演習	2	3Q							映像クリエイション応用演習3ーモーションデザイン応用-3Dー	3Dデジタルアニメーションの制作を、「Cinema 4D」「Blender」「After Effects」等のツールを連携的に扱いながら、3DCGの幅広い可能性を探索し、映像表現の新しい展開を体験的に試行する。3DCG制作の導入として、基礎的なスキルとなる、モデリング・レンダリング・カメラワーク・コンポジット等を学び、立体・空間の認識を踏まえたモーションデザインの感性を磨くことを視野に入れる。また、実写との合成表現、VFXの演習を体験し、映像表現の拡張、DXなどのニューメディアへの展開についても視野を広げる。	授業で学んだ映像の表現や技術に関して、的確な情報収集を豊富におこなうことができる。また、3Dデジタルアニメーションの表現の特性を踏まえた発想を、高度に具現化することができ、学修した表現や技法から更に知識を広げ、表現研究および実作を積極的に展開することができる。	1)「Cinema 4D」「Blender」「After Effects」等のツールの連携的な操作を行なうことができる。 2)3Dデジタルアニメーションおよび、実写との画像合成を用いた表現の一連のフローを理解し、実作できる。 3)課題制作において、質を高めるため、演習での学修を活かし自ら試行錯誤し改善できる。	
JOD99-2-037	応用	共通	表現演習3	選択	2	演習	2	3Q							表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習3	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習3	情報デザイン学科の専門性に関わる表現技法およびメディア・テクノロジーの活用から、新たなアイデアや表現の可能性を広げるための課題制作によって、専門的知識また超域的な学修を自らで深く掘り下げることができる。構想と試作を横断し、アイデアの創発からアウトプットまで、社会的価値を視野に入れた制作を実行できる。	1)表現技法、メディア・テクノロジーの特性を体得し、条件に適応した説得力あるデザイン、クリエイションを考案できる。 2)本質を捉えたアイデアを創発し、具現化できる。 3)制作を通して社会的価値を思惟することができる。	
JOD99-2-021	基礎	共通	進級研究・制作2	必修	2	講義+演習	4	4Q							2年次までの学修・制作を統合する	2年次までの学修・制作をふりかえる。学修成果の活用と定着を目的とし、学生自身が企画ならびに制作を主体的に設計し実践するプロジェクト。演習では、「統合計画」で着手したテーマをさらに展開し、企画や目的に基づいたリサーチと思考のプロセス、および他者とのコミュニケーションによって、創造的なクリエイションをおこなう、テーマスタディの応用編。講義では、演習課題のリサーチのヒントや発想・構想の強化、制作の完成度向上の援用として、各コースの専門知識や「企画・構想」についての知識(デザイン思考/アート思考、ユーザーエクスペリエンス、コミュニケーションスキル等)について扱う。	情報デザインという専門分野を念頭に、デザイン思考/アート思考を踏まえ、主体的に表現の試行・研究をおこない制作を進めることができる。他者とコミュニケーションを積極的にし、多様な視点からの考察によって、説得力のある成果物を生み出すことができる。また、企画やアイデア、イメージを的確に魅力的なクリエイションによって具現化し、プレゼンテーションすることができる。	1)2年次までの学修・制作をふりかえり、自らが取り組む統合的な制作テーマを、情報収集を元に設定することができる。 2)制作のプロセスにおいて、他者と協働し活動できる。 3)テーマに適した企画やアイデア、イメージを適切に具現化し、プレゼンテーションすることができる。	
JOD99-2-038	応用	共通	情報デザイン講義1	選択	2・3	講義	2	1Q	双方向遠隔						デザインのパースペクティブ1	情報デザインを考究するための教養を身につけることを目的として、主に、デザイン学を中心に、グラフィックデザイン、ビジュアルコミュニケーション、メディア&テクノロジーの歴史と現在を学ぶ。授業においては、レポートを定期的な課題とする。講義でのノートテイクをもとに、さらに情報を収集する等おこない、自らで授業テーマを深く掘り下げることで論理的思考力を修練する。	レポート作成においては論理的思考を主に、批評的かつ創造的な視点によって、テーマと情報デザインの可能性と課題を捉えることができる。情報デザインの歴史と現在、デザイン学やグラフィックデザイン、ビジュアルコミュニケーション、メディア&テクノロジー等の各領域の本質を探究することができる。	1)ノートテイクからレポート作成の過程を通して、本質的な問いを押しさえることができる。 2)情報デザインに関連する応用科学分野の諸事象に関心を持つとともに、情報デザインの可能性を推論することができる。	
JOD99-2-039	応用	共通	デザイン・スタディ1	選択	2・3	演習	2	1Q							デザインプロジェクト1	社会や企業の課題に対し新たな価値を提供すべく、〈問いと物語〉を構築するためのデザインスタディ、産学連携プログラム(社会実装)となることを想定し、課題解決のためのデザイン提案を目的とする。デザインリサーチの高次化と構造化を、実践的な取り組みを通じて学修する入門編。課題解決の立案を目指し、グループワークによるリサーチと情報分析を主に解決策を仮設することが本授業における基本形となる。	社会・企業課題の考察を掘り下げ、解決に向けた、創造的な企画を考案できる。課題解決に向け、課題の本質を探るための多様なアプローチとボリュームを伴う充実したリサーチをおこなうことができる。	1)社会・企業課題を考察し、解決に向けた企画を考案できる。 2)課題解決に向けた適切なリサーチができる。	
JOD99-2-040	応用	共通	情報デザイン講義2	選択	2・3	講義	2	2Q	双方向遠隔						デザインのパースペクティブ2	情報デザインを考究するための教養を身につけることを目的として、関係の深い重要分野を学ぶ。この講義では主に、経済、知的財産、社会学、ゲーム理論、人権など、社会科学の各観点から、現在そしてこれからの情報デザイン分野に関わる題材を考察し、クリエイションの可能性を考える。授業においては、レポートを定期的な課題とする。講義でのノートテイクをもとに、さらに情報を収集する等おこない、自らで授業テーマを深く掘り下げることで論理的思考力を修練する。	レポート作成においては論理的思考を主に、批評的かつ創造的な視点によって、テーマと情報デザインの可能性と課題を捉えることができる。情報デザインの視座から、経済、知的財産、社会学、ゲーム理論、人権などの社会科学分野を深く考察し、自らの知識として統合することができる。	1)ノートテイクからレポート作成の過程を通して、本質的な問いを押しさえることができる。 2)情報デザインに関連する社会科学分野の諸事象に関心を持つとともに、情報デザインの可能性を推論することができる。	

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学習目標	到達目標						
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6										
JOD99-2-041	応用	共通	デザイン・スタディ2	選択	2・3	演習	2	2Q							30	40		30	デザインプロジェクト2	社会や企業の課題に対し新たな価値を提供すべく、〈問いと物語〉を構築するためのデザインスタディ。産学連携プログラム(社会実装)となることを想定し、課題解決のためのデザイン提案を目的とする。デザインリサーチの高次化と構造化を、実践的な取り組みを通じて学修する。基礎段階と位置付ける。グループワークによる多様なリサーチと情報分析によって仮説を重ね、創造的な解決策を模索する。	社会や企業の課題の考察を深く掘り下げ、解決に向けた、創造的で実現可能な企画案を粘り強く構想できる。グループワークによるリサーチの充実を目指し、質の高いコミュニケーションの場づくりに貢献できる。	1)社会・企業課題を考察し、解決に向けた的確な企画を考案できる。 2)課題解決に向けたリサーチと構想を、他者と共同し実行できる。			
JOD99-2-042	応用	共通	メディア演習1	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20				80	デッサン力強化	視覚表現の基礎力強化として、デッサン・図法の技術習得によって、観察および描画力を高めるとともに、現実の三次元空間を紙面の二次元空間へ定着させる。平面設計ならびに空間認識力を高めることを目的とする。また、キャリアデザインの観点において、ゲーム分野では、職種によってデッサン力が必須条件となることある等、幅広くキャリアイメージも描きながら、課題制作に取り組み。	観察から描画の技術に関して、感覚と思考を横断し、一連の行為を体得することで視覚表現の基礎を確立できる。デッサン・図法技術の深い知識を持つことで、三次元から二次元への視覚情報の変換、空間認識と平面設計を科学的に紐解き、視覚という五感への関心を高め、その基本的構造について理解、展開できる。	1)対象を正確に観察し描き出すことができる。 2)習得した技法・図法を応用し表現することができる。			
JOD99-2-043	応用	共通	メディア演習2	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20				30	50	3DCG、VR、モーショングラフィックス基礎 —Cinema4D—	デジタルクリエイションの基礎を理解するため、3DCGデザインアプリケーション「Cinema 4D」の基礎知識と技法を習得する。課題制作を通して、3DCGや3Dモーショングラフィックス、またXRコンテンツ等、訴求力の高い情報の可視化を学び、拡張しつづける映像分野、ゲーム分野はもとより、現代的な情報デザインの表現手法として、その可能性を探究する。	3DCGデザインアプリケーションの技術に関して、理論を深く探求し、その原理を会得する。この理解をもとに、実践的に3DCGの表現技法に触れ、形・動き・時間を横断的に意識した造形の意識を高めるとともに、新しいビジュアルコンセプトやアイデアを生み出す探究的姿勢を獲得し、実作を積極的に展開することができる。	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、ビジュアルイメージを発想し表現できる。		
JOD99-2-044	応用	共通	メディア演習3	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20				30	50	プログラミングとインタラクション —TouchDesigner—	デジタルクリエイ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、ノードベースのプログラミング環境(※)である「TouchDesigner」を使用、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順次進め、インタラクションを主としたデジタルクリエイションを体験的に学修する。	インタラクションデザインの演習を通じて、プログラミングの応用的な知識と技術を十分に深めることができる。「TouchDesigner」におけるビジュアルプログラミングを習得することによって、インタラクションの可能性はもとより、多様な課題に対応できるクリエイティブな解決策を探究、展開することができる。	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。		
JOD99-2-045	応用	共通	メディア演習4	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20					50	30	写真	視覚メディアとしての写真の基礎を学ぶこと、デジタルテクノロジーによって可能性の広がった写真表現と、写真と社会との関係を、各課題制作を通して学修する。	写真の基礎知識とカメラ操作の技能を深めるとともに、デジタルテクノロジーの現在を視野に写真表現の可能性を追求できる。また視覚メディアとしての写真の社会的役割や影響を洞察することができる。	1)写真の基礎知識を持ち、カメラとレンズを適切に扱い、撮影操作を行なうことができる。 2)学んだ表現メディアと技法の理解を深め、訴求力のある写真を撮ることができる。	
JOD99-2-046	応用	共通	メディア演習5	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20						50	30	プログラミングとゲーム —Unreal Engine—	ゲームエンジン「Unreal Engine」の入門的演習を通して、プログラミングを体験的に学ぶ。Unreal Engineは、ゲーム開発だけでなく、3Dモデリングやアニメーション等、さまざまな用途に活用が広がっているが、プログラミングの知識が十分になくともゲーム開発が可能であること、3DCG映像製作の機能が充実していることを特長とする。この授業では、シンプルなゲーム制作とアニメーション制作を演習課題を通じて、「Unreal Engine」の基礎知識と基本操作を身につける。	「Unreal Engine」の操作に関し、習熟するとともに自らで知識を蓄え、高度な機能と多様な可能性に関する理解を深めることができる。またプログラミングの観点から、デザイン原理やユーザーエクスペリエンスまたインタラクションを洞察し、ゲーム、映像のクリエイション、またビジュアル表現に応用、展開することができる。	1)「Unreal Engine」の基礎知識を持ち、基本操作を行なうことができる。 2)プログラミングの基本を理解できる。
JOD99-2-047	応用	共通	メディア演習6	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20					30	50	デジタルファブリケーション基礎	ULTRA FACTORYのデジタルファブリケーション機材を活用した造形入門。情報やアイデアを形にし、伝達する表現は紙面やディスプレイに限らない。レーザー加工機やUVプリンタ等の機材は、「Illustrator」で作ったデータを紙出力することと同じように、アクリル板や木材等の様々なマテリアル(素材)を精緻にカットし、印刷することができる。この授業では、マテリアルと造形(視覚表現の空間的展開)を主に、デザイン表現の幅を広げることとを目的とする。	デジタルファブリケーション機材の知識と技術に関し、多様なマテリアル双方の見識を広げることができる。それらの活用をもって、二次元から三次元へ、データやアイデアを物質的、空間的に展開できる表現の豊かさ、アウトプットを起点にデザインする視点をとともに身につけ、発想と試行を軽やかに横断し表現する力を体得、表現研究および実作に取り組むことができる。	1)素材とデジタルファブリケーション機材に関する基礎知識を持ち、基本操作を行なうことができる。 2)学んだ技法を応用し、空間的表現として情報を視覚化できる。	
JOD99-2-048	応用	共通	メディア演習7	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20						50	30	UI/UX、WEB基礎	インターネットが私たちの生活の一部となった現在、UI/UX(ユーザーインターフェイス/ユーザーエクスペリエンス)という概念も定着しつつあり、社会的需要も高い状況が続いている。この授業では、UIデザインツールのスキルとノウハウを習得し、Webデザインやソーシャルアプリの開発を体験的に学ぶ課題制作を通して、UI/UXの理解を深めるとともに、サービスデザインを考案する論理的思考力を身につける。	UI/UX設計のワークフローと基礎技術を習得し、基本原理を十分に理解することができる。高度なプロトタイプング能力を獲得し、ユーザー中心のデザイン思考を基盤として新しいサービスデザインの可能性を模索し、創造的アイデアと論理的表現力を展開し、実践することができる。	1)HTMLによる基礎的なコーディングができる。 2)プロトタイプングツールを使って、UI/UXの基礎知識と制作方法から、コンテンツの企画と具体的な設計を思案することができる。
JOD99-2-049	応用	共通	メディア演習8	選択	2・3	演習	2	夏期集中						20						30	50	サウンド・楽曲制作入門	音楽は歴史のある時間芸術表現の一つであり、文化、産業の一分野であるだけでなく、情報デザイン学科の専門分野である。映像、アニメーション、ゲーム、ソーシャルアプリ等にも欠かせない重要な要素である。この授業は、PCを使った楽曲制作＝DTM(デスクトップミュージック)の初心者向け講座として、実際に楽曲制作に取り組みながら、その基礎知識および音のデザインならびに作曲のノウハウを体験的に学ぶ。	DTMの知識と基礎技術に関し、その修得により情報デザインにおける聴覚情報、音楽の重要性について理解を深めることができる。また楽曲制作を通じて、音、楽曲に対する感性と分析力を養い、音や音楽と他のメディアとの融合およびその可能性を探り、創作的に構想し表現する力を獲得し、主体的に表現研究および実作に取り組むことができる。	1)学修したDTMの基礎知識と技法によって、基本操作をおこなうことができる。 2)試作を重ねることで、音声や曲として、イメージやアイデアを具体化することができる。
JOD99-2-050	応用	共通	情報デザイン講義3	選択	2・3	講義	2	3Q	双方向遠隔						50					10	40	デザインのパースペクティブ3	情報デザインを考究するための教養を身につけることを目的として、関係の深い重要分野を学ぶ。この講義では、たとえば、脳科学、形態学、宇宙など、自然科学的な観点から、現在そしてこれからの情報デザイン分野に関わる題材を考察し、クリエイションの可能性を考える。授業においては、レポートを定期的課題とする。講義でのノートテイクをもとに、さらに情報を収集する等おこない、自らで授業テーマを深く掘り下げることで論理的思考力を修練する。	レポート作成においては論理的思考を主に、批評的かつ創造的な視点によって、テーマと情報デザインの可能性と課題を捉えることができる。情報デザインの視座から、脳や宇宙、形態学等、自然科学的領域へ関心を広げ、自らの知識として定着させるとともに、講義テーマで学んだ各事象と情報デザインの交差による新たなクリエイションの可能性を考究できる。	1)ノートテイクからレポート作成の過程を通して、本質的な問いを押しさえることができる。 2)情報デザインに関連する自然科学分野の諸事象を持つとともに、情報デザインの可能性を推論することができる。

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標			
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6							
JOD99-2-051	応用	共通	デザイン・スタディ3	選択	2・3	演習	2	3Q							30	40		30	デザインプロジェクト3	社会や企業の課題に対し新たな価値を提供すべく、〈問いと物語〉を構築するためのデザインスタディ。産学連携プログラム(社会実装)となることを想定し、課題解決のためのデザイン提案を目的とする。デザイナーとしての高次化と構造化を、実践的な取り組みを通して学修する。応用的段階と位置付ける。グループワークによる多角的なリサーチによって仮説した企画を、試行やプロトタイプング等によって検証することで、プロジェクトの実現を見据えた課題解決策を構築する。	社会や企業の課題の本質に迫り、洞察に基づいた説得力のある創造的解決策を提案できる。学修してきたデザインの知識を、リサーチ、分析、アイデア創出の各フェーズで活かし、持続的な他者との共創によって、プロジェクトを推進できる。	1)社会・企業課題を深く考察し、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、他者と共同し実行できる。
JOD99-2-052	応用	共通	情報デザイン講義4	選択	2・3	講義	2	4Q	双方向 遠隔		50			10	40				デザインのパースペクティブ4	情報デザインを考究するための教養を身につけることを目的として、関係の深い重要分野を学ぶ。この講義では主に、芸術、心理学、文化人類学など、人文科学的な観点から、現在そしてこれからの情報デザイン分野に関わる題材を考察し、クリエイションの可能性を考える。授業においては、レポートを定期的課題とする。講義でのノートワークをもとに、さらに情報を収集する等おこない、自らで授業テーマを深く掘り下げることで論理的思考力を修練する。	レポート作成においては論理的思考を主に、批評的かつ創造的な視点によって、テーマと情報デザインの可能性と課題を捉えることができる。情報デザインを基点として、人文科学に関する諸分野の見識を広げ、それをもとに、デザイン、クリエイションにおける新しい解釈やアプローチを生み出す思考の素地を生み出すことができる。	1)ノートワークからレポート作成の過程を通して、本質的な問いを押し返すことができる。 2)情報デザインに関連する人文科学分野の諸事象に関心を持つとともに、情報デザインの可能性を推論することができる。
JOD99-2-053	応用	共通	デザイン・スタディ4	選択	2・3	演習	2	4Q						30	40		30		デザインプロジェクト4	社会や企業の課題に対し新たな価値を提供すべく、〈問いと物語〉を構築するためのデザインスタディ。産学連携プログラム(社会実装)となることを想定し、課題解決のためのデザイン提案を目的とする。デザイナーとしての高次化と構造化を柱として、実践的に学修してきた取り組みを実行に移す展開的段階と位置付ける。グループワークによって探究してきたプロジェクトテーマを、具体的に説得力ある課題解決策としてまとめあげ、真価を確かめる。	社会や企業の課題の本質を捉え、深い洞察に基づいた説得力のある創造的解決策を提案できる。学修した広範なデザインの知識を、リサーチ、分析、アイデア創出の各フェーズで応用するとともに、持続的な他者との共創によって、プロジェクトを質高く実現することができる。	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。
JOD99-3-059	発展	共通	ビジュアルデザイン展開	選択	3	演習	2	1Q							30	40	30		ビジュアルデザイン展開演習 ークリエイティブディレクションー	プランニング思考を素地に、ブランディングを意識したクリエイティブディレクションの専門性を高める実践授業。1ー10、のデザイン思考と展開を高次化する。エシカル思考に根差した視点を持って、新たな価値創出のための企画と具体化の獲得を目指す。身の回りにあるものを検証し、差異化を際立て、デザインのカによる新たな価値付与を目指す。また、差異化されたものの共有可能性と訴求性を導き出し、既存の枠にとらわれない思考実践をおこなう。	“価値が低い、”無価値、とされるもの(価値に気づいていない状態)を注意深くリサーチし、それらのポテンシャルを高めるための計画を立案し実行に移すことができる。その観点や考えが恣意性を超えて、社会一般の理解を得られるところまで、説得力を持たせることができる。	1)創造的かつ洞察的な視点によって、学んだスキルをいかし、テーマを探究することができる。 2)持続的な制作と学修によって、情報を豊かに視覚設計することができる。
JOD99-3-060	発展	共通	イラストレーション展開	選択	3	演習	2	1Q							30	40	30		イラストレーション展開演習 ー社会展開ー	イラストレーションの社会的展開を実践的に学ぶ。アートイベント、ギフトショー、展示会といったイベントへの出展を想定した制作課題に取り組み、社会の中で効果的に機能するイラストレーションの可能性を探究することで、コンセプト立案、アートディレクション、世情のリサーチ、プレゼンテーションといった、卒業制作に必要とされる総合的な能力を身につけていく。	アートイベント、ギフトショー、展示会といったイベントへの出展を想定した制作課題を通じ、コンセプト立案、アートディレクション、世情のリサーチ、プレゼンテーションといった、卒業制作に必要とされる総合的な能力を身につけていく。	1)アートディレクションの視点を高め、オリジナリティのある企画を立案できる。 2)世情のリサーチを行い、実施計画をもとに魅力的な展覧ができる。 3)自身の展示計画を的確な言語と理路でプレゼンテーションできる。
JOD99-3-061	発展	共通	ゲームクリエイション展開	選択	3	演習	2	1Q						30	40	30			ゲームクリエイション展開演習 ーゲーム企画・制作展開ー	ゲームクリエイションの展開として、基礎・応用での学修をいかし、XRやメタバースといった今後主流化する目される技術と組み合わせた実験に取り組む。またゲームミフィケーションの視点で多様な社会課題の解決を提案する。情報デザインとしてのゲームの可能性の探究する等、現代のゲーム制作のトレンドと技術に精通し、発想力と技術力を磨くことによって、高次にゲームクリエイションを学ぶ。	新たな技術やトレンドを取り入れた実験に挑み、創造的なプロジェクトを展開することができる。またゲームミフィケーションの視点から多様な社会課題の解決提案を行い、〈ゲーム〉を情報デザインの観点から応用させることができる。	1)クリエイティブな発想力によってゲームコンセプトを考案できる。 2)高度な要素を取り入れ展開されたゲーム企画を提案できる。 3)他コミュニケーションスキルと問題解決能力を高め、個人/グループ両方で質の高いクリエイションができる。
JOD99-3-062	発展	共通	映像クリエイション展開	選択	3	演習	2	1Q						30	40	30			映像クリエイション展開演習 ー映像のメディア展開ー	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。社会に接続し展開できる映像コンテンツのメディア展開を視野に、企画から制作までを通して実践的に学修する。映像制作の現場は(多くの場合)他者との共同制作だが、この授業では映像業界のプロジェクトモデルに倣い、チーム制作を基本スタイルとして取り組む。ディレクションやプロジェクトマネージメント、各種製作パートの担当等、分担と協働によってコンテンツを作り上げ、発信を試みるとともに、俯瞰的なクリエイションの意識を身につける。	入念なプリプロダクションによって、制作を計画的に進めることができる。また、グループでのプロジェクトにおいて、自身の役割を理解し他者との協働を円滑におこなうとともに、クオリティコントロールの意識をもって、制作の完成度を高めることができる。	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、視覚設計の両観点から踏まえた表現をおこなうことができる。 3)他者との協働によってプロジェクトを遂行できる。
JOD99-3-063	発展	共通	表現展開1	選択	3	演習	2	1Q			20				40	40			表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習の展開1	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした、超域科目系統の展開フェーズの第1段階。(ビジュアルデザイン)(イラストレーション)(ゲームクリエイション)(映像クリエイション)、主に4つのコースの専門的テーマをもとに設計された制作課題を、学生各自がその選択によって高年次の学修計画に織り込む。専門的知識を蓄え、技能を学ぶことを通じて、アイデアからアウトプットまでを横断的に思考し、創発する姿勢を身につけることを目的とする。	情報デザイン学科の専門性に関する表現技法およびメディア・テクノロジーの可能性を探究する課題制作によって、専門的知識を深めることができる。構想と試行を重ね、課題の本質を捉え、創造的なアイデアを的確に視覚化できる。	1)表現技法、メディア・テクノロジーの可能性を探究するための、専門的知識を身につけることができる。 2)構想と試行を重ね、創造的なアイデアを生み出し、可視化できる。
JOD99-3-064	発展	共通	テーマ研究1	選択	3	演習	2	1Q					30	30	40				「ブレ卒業制作」のためのテーマ研究 とキャリアデザイン1	3年次統合科目で取り組む(ブレ卒業制作)(「進級研究・制作3」)の準備段階的位置付けとして、コース専門科目や表現演習、基幹科目系統等、学修の歩みも確かめつつ、テーマ探究に着手する。3年次から本格化するキャリアデザインの実践的準備を始める。情報デザインに関連する分野ならびに事例研究をおこなうことで視野を広げるとともに、キャリアデザインをテーマとした回も設定する。演習では、多様なリサーチによる「ブレ卒業制作」のテーマ探究を主に、進路活動を見据え、学修成果をまとめた自己PRツールとして実用するポートフォリオの作成に取り組む。	情報デザイン学科での学修を省察し、充実したリサーチによって(ブレ卒業制作)のテーマを設定することができる。言語、理論による企画やコンセプトの立案にとどまらず、最終的な制作の具現化やアウトプットを視野に入れプロジェクトの設計をおこなうことができる。	1)2年次までの学修をふりかえるとともに、多様なリサーチによって、(ブレ卒業制作)のテーマを仮設することができる。 2)仮設したテーマをもとに構想を重ね、(ブレ卒業制作)の大枠を企画立案することができる。
JOD99-3-065	発展	共通	表現展開2	選択	3	演習	2	2Q			20				40	40			表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習の展開2	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした、超域科目系統の展開フェーズの第2段階。(ビジュアルデザイン)(イラストレーション)(ゲームクリエイション)(映像クリエイション)、主に4つのコースの専門的テーマをもとに設計された制作課題を、高年次の学修計画に沿って選択し、展開可能性を探究する。専門的知識を深め、技能を磨くことによって、アイデアからアウトプットまでを横断的に思考し創発する力を体得することを目的とする。	情報デザイン学科の専門性に関する表現技法およびメディア・テクノロジーの可能性を探究する課題制作によって、専門的知識を深く掘り下げることができる。構想と試行を重ね、課題の本質に迫り、創造的なアイデアを鮮やかに視覚化できる。	1)表現技法、メディア・テクノロジーの可能性を探究するための、専門的知識を深めることができる。 2)構想と試行を重ね、課題の本質を捉え、創造的なアイデアを視覚化できる。

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学習目標	到達目標				
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6								
JOD99-3-066	発展	共通	テーマ研究2	選択	3	演習	2	2Q								「ブレ卒業制作」のためのテーマ研究とキャリアデザイン2	「テーマ研究1」の学修を踏まえ、3年次統合科目で取り組む(ブレ卒業制作) (「進級研究・制作3」)の準備段階と位置付け、コース専門科目や表現演習、基幹科目系統等の学修との横断や統合をはかりつつ、テーマの探究を継続する。また進路活動のための実践的準備を継続し、夏期間の活動につなげる。情報デザインに関連する分野ならびに先行研究を継続し、つくり手の視点からデザイン、クリエイションの可能性を考察する。演習では、多様なリサーチによる「ブレ卒業制作」のテーマ探究を続け、情報分析と発想・構想を重ねる。並行して、進路活動のための計画を立て、自己分析およびポートフォリオ制作を段階的に進める。	情報デザインの広範な知識と学修を応用し、独自のリサーチを充実させること(ブレ卒業制作)のテーマを確立し、その社会的位置付けを言語化できる。言語、理論による企画やコンセプトの構想と、具現化・アウトプットの模索とを両立させ、プロジェクトを総合的に計画できる。	1)これまでの学修をふりかえるとともに、多様なデザインプロセスによって(ブレ卒業制作)のテーマを設定することができる。 2)テーマ探究からアウトプットまでのプロジェクトを自ら設計することができる。 3)企画立案において、社会的価値の創出を視野に入れ構想することができる。				
JOD99-3-067	発展	共通	表現展開3	選択	3	演習	2	3Q								表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習の展開3	表現技法ならびにメディア・テクノロジーの可能性を探究する課題制作によって、専門的知識を深く掘り下げ、デザイン・クリエイションの在り方を熟思できる。本質を捉えた説得力あるアイデアを創発し、魅力的に具現化できる。計画的で実のある企画を立案し、社会的価値の可能性を有する制作を遂行できる。	1)表現技法、メディア・テクノロジーの可能性を探究するための、専門的知識を掘り下げ、デザイン・クリエイションの在り方を考察できる。 2)本質を捉えた説得力あるアイデアを的確に具現化できる。 3)社会的価値の創出を視野に入れ、企画立案できる。					
JOD99-3-068	発展	共通	テーマ研究3	選択	3	演習	2	3Q								「ブレ卒業制作」のためのテーマ研究とキャリアデザイン3	「テーマ研究2」の学修を踏まえ、3年次統合科目(ブレ卒業制作) (「進級研究・制作3」)の準備的科目として、コース専門科目や超域科目系統、基幹科目系統等の学修との横断や統合をはかりつつ、テーマの探究を推し進める。キャリアデザインは実践の時期に入ることから、社会研究、企業研究等も本格化させる。情報デザインに関連する分野ならびに先行研究を主に、自身が模索しているテーマを客観的に確かめる。演習では、継続してきた「ブレ卒業制作」のための情報収集・分析、発想・構想等のリサーチフェーズから、試行・試作へと段階を上げ、実のあるテーマ、企画を形にする。	情報デザインの広範な知識と学修を積極的に応用し、創意ある独自のリサーチを統合させ、卒業制作テーマへと継続・発展を期待できる(ブレ卒業制作)のテーマを確立し、その社会的位置付けや価値を確かめ言語化できる。テーマ研究においては、論理的思考や構想と併行し、試行・試作によってプロジェクトの実現性を高める計画的姿勢をたもち、主体的に研究を継続できる。	1)これまでの学修の統合を図るとともに、多様なデザインプロセスによって(ブレ卒業制作)のテーマを確定することができる。 2)テーマ探究からアウトプットまでのプロジェクトを自ら設計し、制作に着手することができる。 3)社会的価値の創出を視野に入れ、企画やアイデアを立案し、試作することができる。				
JOD99-3-058	発展	共通	進級研究・制作3	必修	3	講義+演習	4	4Q						10	10	20	20	20	20	3年次までの学修・制作を統合する	自身の学修に基づく専門的視点による「テーマの発見」に独自性があり、主体的な表現の試行、研究による制作を進めることができる。クリエイションにおける自身の価値観や見識を深めるとともに、多様な視点からの考察によって、独創的または共感性の高い成果物となっている。また、企画やアイデア、イメージを時代性と社会性を見据えた上で、的確で魅力的なクリエイションによって具現化し、プレゼンテーションすることができる。	1)3年次までの学修を統合するとともに、デザインプロセスによって確定した「ブレ卒業制作」のテーマを、制作を通して検証することができる。 2)テーマ探究からアウトプットまでのプロジェクトを自ら設計し、実行に移すことができる。 3)社会的価値の創出を視野に入れ、企画やアイデア、イメージを的確なクリエイションによって具現化することができる。	
JOD99-4-069	発展	共通	テーマ研究・制作1	必修	4	演習	2	1Q								卒業制作のテーマリサーチ1	大学そして情報デザイン学科での学修の集大成となる「卒業研究・制作」のイントロダクションとして、個人の生活の営みから、芸術、文化、経済、産業等、社会を広く見渡し、卒業制作のテーマを仮設することを目的とする。先行研究を主に、情報デザインのバースベクティブを広げる。演習では、「ブレ卒業制作」の経験はいかに、リサーチと構想に取り組みことでテーマ探究の質を高める。授業運営のスタイルとしてゼミ形式を想定、リサーチの各プロセスは、言語による仮説だけでなく、多様な試行、試作による具現化の検証も併行し、教員および学生間での情報共有を定期的におこなうことで、テーマの共感度を高める。	卒業制作のテーマに関連する、広範な芸術、社会領域を調べ知識を深めることで、情報デザインの観点から自身の構想を社会化できる。他者との情報共有を通じて、多様な視点の価値を認識し、共感する態度を培う。また、リサーチからアウトプットに至るプロセスを的確に設計するとともに、試行と試作によって必要となる各種技術を体得し適用することができる。	1)3年次までの学修・制作をふりかえるとともに、多角的なリサーチによって卒業制作テーマの大枠を捉えることができる。 2)テーマ探究からアウトプットまで、一連のプロジェクトを設計することができる。				
JOD99-4-070	発展	共通	テーマ研究・制作2	必修	4	演習	2	2Q								卒業制作のテーマリサーチ2	大学での学修の集大成となる「卒業研究・制作」の実行の初動段階として、個人の生活の営みから、芸術、文化、経済、産業等、社会までを広く見渡し、「テーマ研究・制作1」で仮設したテーマを多角的に検証し、確立することを目的とする。講義では、先行研究や関連事例の考察を継続し、情報デザインのバースベクティブを広げ、見識を深める。「テーマ研究・制作1」の成果をベースにリサーチと構想を展開し、試行・試作から実制作へと、企画と設計、計画の精度を高め、一連のプロセスを教員の指導はもとより学生間でも要所において協働し確かめ合うことで、卒業制作における社会的価値の可能性を熟思する。	多様で創造性のあるリサーチを基に、デザインに関わる広範な分野の相互関連性を洞察することで、自身の卒業制作テーマを確定することができる。情報共有の価値を体験を通して学び、協力的な態度を持って探究を推進することができる。また、テーマの確定とともに実制作に着手することで、デザインの姿勢と技術的なアプローチを確立できる。	1)学修の統合ならびに芸術、文化、経済、産業、社会を視野に、多角的なリサーチで収集した情報と経験から自ら取り組む卒業制作テーマを確定することができる。 2)テーマ探究からアウトプットまで、一連のプロジェクトを設計し、制作に着手することができる。				
JOD99-4-071	応用	共通	卒業研究・制作	必修	4	講義+演習	8	後期						10	10	20	10	30	20	卒業制作	大学での学修を統合し、さらに深化、高度化させ、課題解決あるいは新たなビジョンを社会に提示することを志向し、テーマの企画、リサーチ、制作を学生自身が主体的、計画的に行う。講義では、情報デザインという専門分野を踏まえ、(インフォメーション)(エンターテインメント)(ソーシャル)等のコミュニケーションデザインに関するテーマを深め、演習では、グラフィック表現やアートディレクション、映像、アニメーション、ゲーム、立体・空間表現、あるいはその複合的な表現等、様々なメディアによるアウトプットを実作を通じ探究し、社会への展開、発信を目指す。デザインの専門知識を持つ社会人としての礎となる取り組みを求める。	情報デザイン学科での学修を深化、高度化し、豊富な情報を収集、調査・分析することによって、主体的かつ体系的に理解し、社会へプレゼンテーションができる。また、企画やアイデア、イメージを時代性と社会性を見据えた上で、的確で魅力的なクリエイションによって具現化し、社会へ向け影響力を持った発信をすることができる。	1)4年間の情報デザイン学科での学修を統合、深化し、テーマの企画、リサーチ、制作を自ら設計、実行することができる。 2)企画やアイデア、イメージを時代性と社会性を見据えた上で、クリエイションによって具現化し、プレゼンテーションすることができる。 3)デザインやクリエイションにおいて、自身の価値観や見識を深めるとともに、作品や言語によって、第三者に伝えることができる。
JOD99-2-054	基礎	資格	絵画基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3						50			50			絵画分野の基礎を身につける。「見る・感じる・描く・考える」	基礎的なデッサンやスケッチの技法を習得するとともに、描くという行為を現代的な視点で見つめ直す機会とすると共に、絵画表現の今日的な可能性を制作実践を通して探究する。	学生が基礎的な技術の習得に努め、自己表現としての絵画的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が絵画表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身につけることができる。
JOD99-2-055	基礎	資格	彫刻基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3						50			50			彫刻分野の基礎を身につける。「彫刻・立体造形による表現の可能性を探る」	彫刻表現の基本的な要素である量や塊を意識しながら、様々な手法と思考を織り交ぜ、いくつかの課題を通して、その作業の積み重ねから表現力を高める。また、その形成されたフォルムと空間との関係性や見え方、あり方を学ぶと共に、独自の表現の可能性を探り、立体表現の魅力を知ることを目指す。	学生が、基礎的な技術の習得に努めながら、自己表現としての彫刻的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が彫刻表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身につけることができる。

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
JOD99-2-056	基礎	資格	工芸基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50	工芸分野の基礎を身につける。 「型染・ある時代の文様」	学校教育において「工芸」という教科に求められる資質と能力について理解し、幅広く指導できる知識と技術を身につける。素材の基本知識や扱い方を制作を通して学び、オリジナルの図案をデザインしたうえ、型染の技法を用いてハンカチを制作する。完成させた作品を鑑賞、プレゼンテーションを行い工芸授業の開発につなげる。	学生が基礎的な技術の習得に努めながら、社会や生活における工芸品やモノのあり方を深く考察しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が工芸表現に関する基礎的な技能、知識を理解し、実際に制作することを通して体験的に技術を学び取る事ができる。さらに学校教育において幅広く工芸を指導できる知識と技術を身につけることができる。	
JOD99-2-057	基礎	資格	デザイン基礎演習	選択	2	演習	2	1Q 3Q		50				50	デザイン分野の基礎を身につける。 「生活や社会に楽しさや優しさをもたらす、人間関係を豊かにするデザイン教育」	学校教育の視点でデザインのあり方について、講義や演習を通して考えていく。美術教育における形や色彩などの造形要素を働きや、発想や構想する力の育成、学校教育におけるデザイン教育の現状と課題などを学び、学校での授業を想定した課題制作を通して、指導方法や評価方法の工夫、授業における技法、材料や用具の特性などの知識などを身に付け、美術教育の実践的な指導力へとつなげていく。	学生が基礎的な技術の習得に努めながら、社会や生活におけるデザインのあり方を深く考察しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生がデザイン表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身に付けることができる。	