

プロダクトデザイン学科 学科ルーブリック（学修到達度ルーブリック）

芸術学部ディプロマ・ポリシー			学科別	4	3	2	1
DP	6つの力	内容	内容	卒業時到達レベル （＝DPにおける到達目標レベル）	3年修了時到達レベル	2年修了時到達レベル	1年修了時到達レベル
人間力 自立した一人の人間として生きるための力	知識・情報収集力	自分を取りまく人間、社会、自然に対して開かれた好奇心をもち、自身の学修や企画に必要な知識と情報を、主体的かつ体系的に収集し理解することができる	文化やデザインの歴史から、未来社会動向に至る知識や、先行研究・事例から導き出されたデザイン原理・理論を体系的に理解し、具体的なデザイン制作に活用することができる	3年間で習得した知識をベースに、卒業研究で定めたテーマに関して、文献や先行研究事例の分析などの情報収集により、さらに知識の深掘りを図り、体系的に理解することができる	社会動向に関する広い情報を体系的に調査し、対象となるそれぞれの領域の現状・未来に落とし込み理解することができる	多様な領域別の基本的な専門知識を習得し、原理・理論と主に理解することができる また、得た知識から好奇心を持ち能動的な調査に繋げることができる	文化・デザインの歴史の理解、多様なメディアを用いた調査方法について基本的知識を習得 また、先行研究・事例から導き出されたデザイン原理・理論について理解できる
	コミュニケーション力	人間の多様性を理解し、異なる価値観をもつ他者との間に相互理解を形成し、協働することができる	製品やサービスのターゲットユーザーの価値観を理解し、他者視点に立脚した提案ができ、実現のプロセスにおいて協力を仰ぐべき関係者との共創活動に参画し、リーディングすることができる	卒業研究・制作のゼミ活動において積極的に参画 自身のテーマに関わる人々の多様な価値観を理解し、また、各教員からの助言・指導を理解・反映しつつ、共創活動をリーディングしながら成果を出すことができる	演習授業でのグループワークにおいて積極的に参画 ユーザーの多様な価値観や、参画者の意向を理解・反映しつつ、共創活動において、自身のスキルを活かした役割を担うことで成果に貢献できる	演習授業でのグループワークにおいて積極的に参画 ユーザーの多様な価値観を理解しつつ、メンバー個々のアイデアを統合・発展させながら成果に繋ぐことができる	演習授業でのグループワークにおいて積極的に参画 チーム内で役割を担い、メンバーと協力の中で成果に繋ぐことができる
	倫理観	自身の良心と社会の多面的な理解に基づき、社会のために芸術の力を活かすことができる	より豊かな社会づくりに貢献するため、様々なプロフェッショナルの社会活動領域と実践の関係性を研究することで、将来の自己のキャリア形成に活かすことができる	自身で定めた進路に向け、プロフェッショナルとしての社会活動領域と実践の関係性を理解し、「社会人の準備期間」という意識で4年次の活動をキャリア形成に活かすことができる	就職活動で使用するポートフォリオの作成や、面接試験対策に繋がる自己分析などを、本格化するキャリア活動に活かすことができる	様々な領域のプロフェッショナルの仕事観について話を聴き、分析することで、自身のキャリア形成の具体的な指針を立てることができる	デザインにおける自身の興味領域と、その役割の拡大と変化について学修し、今後目指したいと思うキャリア形成の基本指針を立てることができる
創造力 芸術の力を社会に活かすための力	論理的思考力	所与の情報をもとに、物事を分析的かつ論理的に考えることができる	モノのみでなくコトも含んだ思考で、論理的に活動を遂行し、第3者に伝えることができる また「課題解決力」のみならず、問いを立てる「課題発見力」を身に付け活用することができる	身に付けた思考方法を応用し、卒業研究・制作において、「課題解決力」のみならず、問いを立てる「課題発見力」を身に付け活用できる	身に付けた思考方法を応用し、産学連携授業や外部プロに学ぶプロジェクトなど様々な社会実装の実践の機会において、「課題解決力」を身につける また、根源的に課題を捉え直し再定義することで「課題発見力」を培う	体験価値の設計を軸に思考を深める エクスペリエンスデザインの概念を理解し、「課題解決」としての具体的なインターフェイスをデザインすることができる。	多様な領域において、課題を論理的に解決する具体的手法を学習し、制作に活用することができる
	発想・構想力	感性的な直観と理性的な分析や思考から得られた発想を統合し、具体的な研究・制作へと結びつくテーマや仮説として構想することができる	固定概念にとらわれない、柔軟なアイデアを発想できるようになる またデザイン思考の主要構成となる「観察」「分析・計画」「再表現」「検証・改善」のプロセスを自力でアジャイル型で遂行することができる	身に付けたアイデア発想法を応用し、卒業研究・制作において、発想からの計画立案、プロセス遂行と進捗に伴う再計画を繰り返し、独自の価値を提案することができる	身に付けたアイデア発想法を応用し、プロジェクトベースの学習や社会実装の実践の機会において、発想からの計画立案、プロセス遂行と進捗に伴う再計画を行うことができる	クリエイティブシンキングの様々なメソッド習得により、柔軟なアイデアを発想できるようになり、専門演習授業でのプロセス遂行中に活用することができる	課題に対して、定められた条件や日程の下で、デザインシンキングのプロセスを回しつつ、アイデアを発想し、モデル化して提案することができる
	表現力	テーマや仮説を、適切な媒体・形式によってモノ・コトとして可視化し提示することができる	創出した価値を的確に表し、魅力的に伝える技法ととして、アイデア発想、スケッチ、図面化、プロトタイピング、プレゼンテーション、PR、マネジメントまでのテクニックを身に付け、それらの技術を活用し継続的実践に結びつけることができる。	身に付けたデジタルツール活用による表現方法を応用し、卒業研究・制作において、その試作から最終成果物プレゼン、卒展の展示に至るまで、自身の意図を魅力的かつ伝わり易く表現することができる	身に付けたデジタルツール活用による表現方法を応用し、プロジェクトベースの学習や社会実装の実践の機会において、構想を実現するための手段として利用し活用することができる。	学習した表現方法を基盤として、デジタルツールを活用したデザイン実践、マーケティングや経営的視点を持った企画実践など、より高度な表現を学び、そのスキルを駆使して様々な演習科目でのデザイン制作に活用することができる	スケッチやグラフィックなどの描写・構成力、製図やモデリングでの設計力、工作やデジタルファブリケーションを活用した造形力、スライド、文書での伝達力を学び、自己の制作に取り組むことができる