

空間演出デザイン学科 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	未知なる世界を探究する志を持ち、これからの社会をいかにデザインするかを考え実現するために、デザインの専門知識と社会を新しい視点で見出すための多角的な知見や情報を体系的をもって、主体的に獲得し理解・活用することができる。	専門分野の高度な知識を身につけ、多角的な社会の知見を理解した上で、問題意識をもって専門分野にとどまらない社会や他分野のリサーチを行い、意味ある社会課題の発見とその提案・解決に活用できる。	専門分野の高度な知識や、デザインにつながる社会の多角的な知見を理解し、新たな社会課題の発見につながるリサーチをして、提案・考察につなげることができる。	学科専門分野に関する多様な知識を体系的をもって理解し、フィールドワークや文献などで自ら情報収集ができ、自分の着眼点からテーマ・課題が発見できる。	学科専門分野に必要な知識を基礎的に理解し、与えられた条件をもとに主体的に情報を収集し、自らの考えで制作や考察に活用できる。
	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	多様な人々とともに生き生きと暮らせる創造的な社会を築きあげていくために、他者との対話やデザインの共有によって、互いの違いを認め合い、共感できる力を身につけるなど、様々なコミュニケーション力の獲得を通じて、世界を広げ他者と共創することができる。	課題解決を通じて社会のデザインをするために、協働制作のみならず、あらゆる研究において人々の多様性や考え方の違いを理解・尊重し、自らデザインした価値を、他者に共感してもらえるよう共有することで、他者と社会をつくっていく共創ができるようになる。	社会的なプロジェクトや制作で、デザインによる社会への貢献を行うためには、ただ提案するのではなく、多様な他者・市民への価値の共有が必要であることを理解し、ことばのコミュニケーションとともに、デザインによる共有の効果も理解・実践できるようになる。	学科だけでなく、多様な他者と関わることで、様々な価値観や考え方があることを理解しつつ、相手の意見を尊重しながら、コミュニケーションを行ったり、ひとつのテーマや目標に向かって、協働での制作や活動ができるようになる。	学科の学修などを中心に他者の意見をよくきき、共感を大切にしながら、自分の意見を述べられるようになり、グループワークにおいてはリーダーシップのみならず、自分の役割を踏まえて積極的にコラボレーションによる協働ができる。
	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	自律した人間として社会をよりよくするために、学んだ知識や思考を活かし、課題発見と解決を前提に、地域・環境・文化などに変革をもたらしうる、新しいくらしや社会のしくみのデザインをすることができる。	自分たちが生きる社会をよりよく変革していくために、希望をもって課題解決やめざすべき社会のあり方を探究し、学んだことを活かし、さらなる研究を踏まえ新しいくらしや社会のしくみにつながる提案を自らの力でできるようになる。	社会課題解決のデザインを地域や環境、人の多様性など、必要なテーマで主体的に行えるようになり、デザインで社会をよりよくするために、自分ができることを意識して取り組むことができるようになる。	専門分野の知識や思考・技術を活かし、社会課題解決につながる基礎的なデザインを自ら提案できるようになり、社会へとデザインを活かすことの意義を考えることができるようになる。	社会をよりよくするために、デザインの役割がどのようなものであるか、専門分野に則して理解することができる。
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	創造的な社会の課題解決を導くために、現実のものごとを深くリサーチ・分析し、さまざまな知識・情報から意味ある関係を見出し、また、既存の意味を疑い、これまでにはなかった関係を考察し、論理構築にもとづく新しい着眼点や課題の発見ができる。	創造的な社会課題解決を前提に、テーマを専門分野のみでなく多面的なリサーチ・分析によって深め、複数の事象をつなげて新たな関係性をつくり、整合性をもったステートメントやコンセプトを論理的に組み立てることができるようになる。	社会課題解決デザインのために、多角的なリサーチや分析を行い、わかりやすい課題だけでなく、潜在的なものや新たな視点による課題の分析・発見を行い、論理的なテーマ・コンセプトを組み立てることができる。	専門的な知識やリサーチした様々な情報を分析し、その中から意味ある着眼点を見出し、理由のある論理的なテーマやコンセプトづくり、考察を行うことができる。	専門分野の知識や考え方を基礎的に学び、方法論や事例などを客観的に理解し、自らの制作コンセプトや考察に論理的に展開することができる。
	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	社会のデザインをするために、発見した課題や着眼点を多様な文脈に接続し、何のために、何をデザインするのか、を的確に新たな価値をもって設定することができる。また、何をデザインするのかを、ことばとイメージから新たな創造へと結びつけることができる。	社会のデザインをするために、何のためにという目的の創造を重視し、何をデザインすれば目的を果たし、社会的な意義や価値をもったものと言えるのかを考え研究・構想することができる。	社会課題解決をする上で、与えられたものでなく、何をデザインすればいいのかを自ら設定し、社会的な意味のある制作を構想することができる。デザインすべきものをイメージや概念から発想し、深める過程も含まれる。	専門的な知識や思考を修得し、社会につながるテーマを考え、諸条件やリサーチからコンセプトを組み立て、独自性ある企画や制作を構想することができる。	専門分野の知識や考え方を基礎的に学び、制作のコンセプトからアイディア・発想を展開した制作物の内容までのプロセスを自ら考え計画することができる。
	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	社会のデザインに結びつく多様なアウトプットの知識・思考と表現を身につけ、専門性を高めてテーマに見合った複合的な形式でのデザインを可能とし、より独自性や新たな価値や意味をもった創造と社会発信・共創ができるようになる。	社会のデザインをするために、構想したものを具体化する制作やプロジェクト実践において、新しい価値や意味をもった独自性のある創造として完成させ、他者との共有も含め社会発信や共創ができるようになる。	社会課題解決をするために、社会的な意味のある制作として構想したものを、それに適した素材や技法、形式で独自性をもって制作することができる。プロジェクト企画も実際に実践でき、テーマにあったデザインで展示や社会発信もすることができる。	専門分野における複数のデザインの知識や思考・技法を応用的に学び、具体的な成果物として複合的にも制作できる。それを応用して社会につながるテーマでの企画・制作を行うことができる。	専門分野における複数のデザインの知識や思考・技法を学び、基礎的に具体的な成果物として自ら制作することができる。