

教育目標（育成する人材像）

情報デザイン学科は、来るべき社会を洞察し、多様なコミュニケーションデザインを通じて、企業、個人、コミュニティ、地域、国およびグローバルな諸活動に新たな価値を創出する「価値デザイン」を学科教育のテーマとし、人、もの、ことの新たな関係づくりと共創によって、社会に新たな豊かさと夢を提案できる人材を育成します。

ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

■修得する能力

探求力	世界のあり方や社会の状況、変化を洞察し、好奇心をもって、予測あるいは仮説に結びつく情報を選び出すことができる。
思考力	論理的かつ創造的に考察を深める方法として、人の心が動くビジュアルシンキングや物語的視点によって、情報の関係性や構造を理解しながら、社会に関わる問題を発見することができる。
発想・構想力	既存の概念にとらわれず、プレイフルマインドある試行錯誤によって、新しい関係性を見つけ出し、実現に向けた計画を立案できる。
表現力	言語化と視覚化およびモノとサービスのアイデアを創出する力を備え、異分野への水平展開を含め、目標に向け、的確かつ魅力的に具現化することができる。
行動力	自己の発想や工夫を積極的に社会貢献や理想とする社会の実現に生かそうとする意欲を持ち、あらゆる問題に対して解決を目指し、多動的に実行することができる。
継続力	クリエイションに必要なプロセスを認識し、ポジティブな姿勢で困難な課題に向き合いつづけることができる。
コミュニケーション力	文化や価値観の多様性を理解し、他者とオープンかつ双方向的な関係性をもって連携し、共創することができる。

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

情報デザイン学科では、社会の状況や変化を洞察し、現代そして来るべき未来の課題を発見・提議し、また社会に必要とされる新たな価値を創出・提案できるよう、「ビジュアルコミュニケーションデザインコース」「イラストレーションコース」「クロステックデザインコース」の3つのコースにおいて、その専門的演習・学修を通じて、体系的かつ総合的にデザインを学びます。

科目は以下の4つのカテゴリーによって編成されています。

- 1) 講義系を中心とした「フィロソフィ」カテゴリー
- 2) 情報デザインの基礎的技術および専門領域技法を学ぶ「テクノロジー」カテゴリー
- 3) 多様な演習と実践によって、デザイン思考と他者に伝達する力を養う「クリエイション&プレゼンテーション」カテゴリー
- 4) 卒業後の進路を計画、実行し、実現するための「キャリア」カテゴリー

これらを通して、情報デザインによって、人、もの、ことの新たな関係を創出し、社会に新たな豊かさと夢を提案できる人材を育成します。

■学修方法

- ・演習科目は、学修段階を考えたテーマと課題設定によって編成されています。学修を深め、表現技術を高めるための個人ベースの学修・制作課題から、グループワークあるいは個と集団的学修の往復の中で課題解決を目指す実践的な形まで、多様な授業課題、スタイルを体験し、創造性と共に他者と共創する社会性も涵養します。
- ・講義科目では、デザイン、イラストレーションの見識を広げるだけでなく、学んでいることや様々な授業課題の制作が社会的にどのような意味と可能性を持ち、どう繋がりをまた役立つか深く掘り下げることで、探究する力、思考する力を身につけます。
- ・社会の第一線で活躍するデザイナーやクリエイターを招いての特別講義や、産官学連携によるさまざまなプロジェクトに参加して、デザインの現場を体験し、卒業後の進路の可能性を実地で学びます。

■学修過程

- 1年次：情報デザインの基礎となる、アイデアを的確にまた魅力的に視覚化するための表現力およびコミュニケーション力を養い、社会を考察する力を学びます。
- 2年次：これまでの学修をベースに、応用的かつ多様なアプローチで、自分自身の視野とデザインスタディの可能性を広げます。また、社会との接続を意識した実践的な学修を開始します。
- 3年次：自らが深めたいデザイン、イラストレーションを専門的に学修します。また、学修成果や制作を社会とつなげる実践にも積極的に取り組みます。
- 4年次：デザインスタディの集大成として、自分自身のテーマを卒業制作としてまとめ、卒業展を通じて情報発信し、社会に新たな価値を提案します。