

情報デザイン学科 イラストレーションコース (2021) 履修モデル案

履修必修科目

選択科目

社会実装科目

4 学びを統合し
社会に機能する
創造を目指す

3

専門性を
踏まえ
試行錯誤を
重ねる

2 視野を広げ
スキルを
高める

1 学ぶべき知識と
スキルを俯瞰し
基礎力をつける

企画・ブランディング	デザイン職	技術職 (クリエイティブ)	一般職
ブランディングデザイナー、プランナー、企画	グラフィックデザイナー、アートディレクター、ゲーム系 (ビジュアル、キャラクターデザイナー、イラストレーター)、雑貨、グッズ、イラストレーター	アニメーター、美術制作、カメラマン、映像編集・ポスプロ、レタッチャー、3DCG モデラー、クラフト	企画、営業、販売、接客、サービス、事務
電通テック、博報堂プロダクツ、たき工房、第一紙工、有会社 E、ダイナマイトブラザーズ、フラミンゴスタジオ、ヤラカス館、トランス・コスモス、あとらす 21、カヤック、旅行会社、NPO	レベルファイブ、コロプラ、DMM.com、スーベニール、サンリオ、藤二誠	プロダクション I.G、神風動画、フロムソフトウェア、スタジオアリス	ユニクロ、イオン、セブンイレブン、ローソン、和菓子店、伝統工芸関連、旅行会社、 地方自治体
卒業研究・制作<後>	卒業制作		
社会研究 3<前>	進路活動実践		
社会研究 2<後>	希望進路の情報収集・分析/ポートフォリオ作成		
デザイン技法 4<前>	ポートフォリオ作成		
構想設計 2・3<前><後>	デザインフィロソフィ - ヴィジュアライズ 領域 - ノンコミッションド・ポスター、雑誌カバービジュアル提案 - ナラティブ 領域 - 絵と物語、挿絵、風刺画、ストーリーメイキング、ストーリーボード		構想設計 2・3<前><後> コンセプト・プランニング
情報デザイン演習 1<集中>	イラストレーション実践 - ヴィジュアライズ 領域 - ブランドと商品、文字、雑誌、広告、アートディレクション、ファッション、キャラクター - ナラティブ 領域 - グッズ展開、キャラクターデザイン、モーションイラストレーション、ゲームグラフィック、web コンテンツ		総合演習 1・2<前><後> ビジュアル・ストーリーテリング
表現応用、展開<前><後>	空間プレゼンテーション (社会実装科目)		
観光・コミュニケーションデザイン (社会実装科目) エディトリアル&プランニング (社会実装科目)	モーショングラフィックス (社会実装科目) 絵本 写真表現 テクノロジーとアート		総合演習 1・2<前><後> ビジュアル・ストーリーテリング
情報デザイン論 6<前> 広告論 (社会実装科目) 情報デザイン論 12<後> デザインを育てる (デザインの未来)	タイポグラフィ研究 ビジュアル表現		情報デザイン演習 1<集中> グッズショップ 企画、運営 (社会実装科目)
情報デザイン論 8<後> ソーシャルデザイン基礎 情報デザイン論 3<前> マーケティング基礎	情報デザイン論 13<集中> ライフスタイルデザイン論 情報デザイン論 5<集中> メディア論 情報デザイン論 9<後> アートディレクション論	構想設計 1<後> 領域基礎 表現基礎 1・2<前><後> デジタルイラストレーション 印刷基礎	デザイン技法 3<前> グラフィックデザイン基礎 写真基礎 アニメーション基礎
情報デザイン概論 2<後> デジタルコミュニケーション論 情報デザイン概論 1<前> マーケティング、デジタルリテラシー、ソーシャル概論	情報デザイン論 2<前> イラストレーション論 情報デザイン論 7<前> 視覚表現発想論	デザイン技法 1・2<前><後> グラフィックデザイン基礎	表現基礎技法 3<集中> デッサン上級 Photoshop 基礎 映像基礎
情報デザイン論 4<前> WEB&プランニング	表現基礎技法 2<後> デッサン・図法 表現基礎技法 1<前> 図法・色彩構成・印刷技法	アニメーション 3DCG	構想設計 1<後> 領域基礎演習 デザイン演習 3<後> メディアとしてのイラストレーション デザイン演習 2<前> 領域基礎 デザイン演習 1<前> 企画・編集・制作
情報デザイン論 10<後> デザインを育てる (デザインの未来)	情報デザイン論 11<後> デザインを育てる (デザインの未来)	情報デザイン論 14<後> デザインを育てる (デザインの未来)	社会研究 1<前> 進路研究 1 <後> プロフェッショナル研究
情報デザイン概論 1<前> マーケティング、デジタルリテラシー、ソーシャル概論	情報デザイン論 2<前> イラストレーション論 情報デザイン論 7<前> 視覚表現発想論	デザイン技法 1・2<前><後> グラフィックデザイン基礎	コミュニケーション基礎 2<後> ビジュアルコミュニケーション基礎 コミュニケーション基礎 1<前> リサーチとデザイン
情報デザイン論 10<後> デザインを育てる (デザインの未来)	情報デザイン論 11<後> デザインを育てる (デザインの未来)	情報デザイン論 14<後> デザインを育てる (デザインの未来)	キャリアデザイン基礎<後> キャリアデザイン基礎

情報デザイン学科 ディプロマポリシー、構成する能力							創造力				人間力						
							世界のあり方や社会の状況を広く深く観察することによって、社会に関わる問題を発見することができる	多様な視点をもって情報を分析、考察、整理することによって、社会に関わる問題を発見することができる	視点の転換によって既知の情報を解釈しなおし、問題解決に向けて計画を立案することができる	言語化と視覚化を状況に応じて展開させ、目標に向けて的確にプレゼンテーションし、仕立て解決を目指す行動を遂行することができる	社会へ向けて積極的にデザインの役割を示し、あらゆる問題に対して解決を目指す行動を遂行することができる	強い意欲と探求する姿勢をもって、困難な問題に向き合い、有効なネットワークをつくり、協調、協働することができる	さまざまな分野の人々と対話、議論することによって相互理解を深め、効果的なネットワークをつくり、協調、協働することができる				
科目カテゴリー	科目名	講義種別	開講期	単位		テーマ	授業概要	到達目標	探求力	思考力	発想・構想力	表現力	行動力	継続力	コミュニケーション力		
大分類	小分類			必修	選択												
フィロソフィ	デザイン思考の開発	情報デザイン概論1	講義	1前期	2	マーケティング・デジタル・ソーシャルという観点から情報デザインを考える。	マーケティング、デジタル、ソーシャルデザインという3つの切り口から、今そしてこれからの社会を考察し、情報デザインの必要と可能性を考える。	社会に関心を持ち、来る社会に必要とされる情報デザインの在り方についての展望を持てるようになる。	40	80	30	60			30	60	
		情報デザイン概論2	講義	1後期	2	デジタルコミュニケーションデザイン概論	デジタル広告、デジタルコンテンツなど、これからますます社会に浸透するデジタルコミュニケーションを切り口としてデザインを学ぶ。	デジタルを自身の視点として取り込み、コミュニケーションデザインの現在と未来を考察できる。	40	80	30	60			30	60	
		情報デザイン論1	講義	2前期	2	デジタルコミュニケーションデザイン論	デジタル広告、デジタルコンテンツなど多様なデジタルクリエイションを概観し、今後、ますます社会・生活に不可欠となるデジタルコミュニケーションを基軸にデザインを学ぶ。	「デジタル」をデザインプロセスにおける自らの視点として取り込み、デザインの現在と未来を洞察することができる。	50	100	50	100					
		情報デザイン論2	講義	1前期	2	イラストレーション論	イラストレーションとは何か、その基礎を学ぶ。	イラストレーションの現在と可能性を考察できるようになる。	40	80	40	80			20	40	
		情報デザイン論3	講義	2前期	2	マーケティング基礎	未来予想、時代把握、社会予想、市場予想の実践手法の基礎を学ぶ。	情報から現在・未来を読み解くことができる。	40	80	30	60		30	60		
		情報デザイン論4	講義	3前期	2	表現のためのWEB&プランニング	WEBによるコミュニケーションおよび表現の可能性をさぐる。	WEBによってアイデアを展開し表現することができる。	30	60	40	80	30	60			
		情報デザイン論5	講義	2集中	2	メディア論	メディアを学ぶ。	メディアを理解できるようになる。	40	80	30	60			30	60	
		情報デザイン論6	講義	3集中	2	広告論	広告制作とその現場を知る。	広告を通して情報伝達の基本を学び、進路への関心を強く持てるようになる。	40	80	40	80	20	40			
		情報デザイン論7	講義	1集中	2	視覚表現発想論	多様な視覚表現分野と歴史を知る。	ビジュアルコミュニケーションの現在とその周辺について理解できるようになる。	50	100	50	100					
		情報デザイン論8	講義	2後期	2	ソーシャルデザイン基礎	ソーシャルデザインの基礎を実践的に学ぶ。	社会の課題をデザインで解決するプロセスを理解できるようになる。	30	60				30	60	40	80
		情報デザイン論9	講義	2後期	2	アートディレクション論	アートディレクションの可能性をさぐる。	人を魅了するアイデアを発想し、カタチにできる。			30	60	30	60	40	80	
		情報デザイン論12	講義	3後期	2	デザインを育てる	学ぶべき未来は何か、探究し行動する。	デザインの未来像を明確に描き提案できる。	30	60				30	60	40	80
		情報デザイン論13	講義	2集中	2	ライフスタイルデザイン論	デザインを通してライフスタイルを考える。	デザインによって新たな生活の在り方を提案できる。	40	80	30	60			30	60	
構想と計画	構想設計1 D・E	演習	2後期	3	「領域」のための基礎演習	デザインの軸となる複数の領域を概観する。	高年次で専門性を高めていく展望を持つことができる。			30	90	30	90	40	120		
	構想設計2 D・E	演習	3前期	2	デザイン実践1	「デザインとは何か」を考察し、アイデアを得る。	デザイン思考と展開によって社会に新たな豊かさを提案できる。	40	80	30	60				30	60	
	構想設計3 D・E	演習	3後期	2	デザイン実践2	「デザインとは何か」を構想し、表現につなげる。	デザイン思考と実践によって社会に新たな豊かさを提案できる。			40	80	30	60		30	60	
テクノロジー	ベーシックデザイン	デザイン技法1 B	演習	1前期	2	グラフィックデザイン基礎1	紙面構成を通してグラフィックデザインの基礎を学ぶ。	グラフィックアプリケーションの基本操作ができる。			40	80	30	60	30	60	
		デザイン技法2 B	演習	1後期	2	グラフィックデザイン基礎2	様々な媒体制作を通してグラフィックデザインの基礎を学ぶ。	グラフィックアプリケーションの操作によってビジュアルプレゼンテーションができる。	20	40			40	80	40	80	
		デザイン技法3 B	演習	2前期	2	グラフィックデザイン応用	編集デザインを通してレイアウトの基礎から紙面設計を学ぶ。	的確な編集によって、情報を魅力的に視覚化できる。	20	40			40	80	40	80	
		デザイン技法4 D・E	演習	3前期	2	セルフプロモーション (ポートフォリオ)	これまでの研究制作を編集し、ポートフォリオを構築する。	自分の作品・活動および自身について情報を編集し的確に伝達できる。			40	80	40	80	20	40	
		表現基礎技法1 B	演習	1前期	1	視覚デザインの基礎表現技法	表現技法の基礎 (印刷、スケッチ基礎、パース、色彩構成など) を学ぶ。	デザインに必要な視覚情報の基礎的表現ができるようになる。	30	30			30	30	40	40	
		表現基礎技法2	演習	1後期	2	視覚デザインの基礎表現技法	表現技法の基礎 (デッサン、色彩構成) を学ぶ。	イラストレーションに必要な、視覚表現技法の基礎を習得する。	30	60			30	60	40	80	
		表現基礎技法3	演習	2集中	2	描画力強化	表現技法の基礎 (デッサン上級、色彩、図法など) を学ぶ。	デザイン、イラストレーションに必要な、視覚表現技法の基礎を習得する。	30	60			30	60	40	80	
		表現基礎1	演習	2前期	2	表現基礎1	基礎的技法を学ぶ演習を通して、構想を視覚化する。	自身にとって有用なメディア、技法を増やし、アイデアを的確に表現できる。			30	60	40	80	30	60	
	表現基礎2	演習	2後期	2	表現基礎2					30	60	40	80	30	60		
	専門領域技法	表現応用1~11	演習	3前期	2	表現演習	演習を通して、構想を表現に昇華させる。	発想・構想力を養い、実行することによって、アイデアを豊かに表現できる。			40	80	30	60	30	60	
表現展開1~11		演習	3後期	2	表現演習	専門分野を補強し掘り下げる演習を通して、構想を表現に昇華させる。	発想・構想力を養い、実行することによって、アイデアを高度に表現できる。			40	80	30	60	30	60		
情報デザイン演習1 D・E		演習	3集中	2	空間プレゼンテーション	展示計画から、搬入・展示・来場者対応、撤出まで、展覧会を総合的なプレゼンテーションの場と捉え、実行する。	空間、展示デザインを通して情報を魅力的に伝えることができるようになる。					30	60	70	140		
クリエイション&プレゼンテーション	発想と表現	デザイン基礎1 B	演習	1前期	2	デザイン表現基礎1	表現とメディアの関係性を考え、イラストレーション専門領域の初歩を体験する。	テーマや素材にたいする反応力を身につけ、具体的な構想に繋ぐ力を持つ。	40	80	30	60	30	60			
		デザイン基礎2 B	演習	1後期	2	デザイン表現基礎2	表現とメディアの関係性を考え、イラストレーション専門領域の初歩を体験する。	構想から締結まで見通せるようになり、イメージやコンセプトを実現する力を持つ。	40	80	30	60	30	60			
		デザイン演習1 B	演習	2前期	3	企画・制作	情報の編集。架空の雑誌の企画と編集。	編集によって、情報を魅力的に伝達できる。			30	90	30	90	40	120	
		デザイン演習2 B	演習	2前期	2	「領域」を横断的に学ぶ基礎演習	D領域、E領域を体験的に学ぶ基礎演習。	専門領域を横断的に学び、自身の今後の学びの軸を掴み取ることができる。			30	60	30	60	40	80	
		デザイン演習3 B	演習	2後期	2	メディアとしてのイラストレーション	イラストレーションの様々な機能を理解すること同時にチームビルド、協働感覚を養う。	多様な情報デザインの基礎的学修を自ら総合化できる。			40	80	40	80	20	40	
	表現の総合化	総合演習1 D・E	演習	3前期	2	デザイン応用1	領域を軸に学びを統合し、包括的かつ複合的な研究制作へと展開する。	豊かな発想、構想と表現によって、社会に提案しうるデザインができる。			40	80	30	60	30	60	
		総合演習2 D・E	演習	3後期	2	デザイン応用2	領域を軸に学びを統合し、包括的かつ複合的な研究制作へと展開する。	培ってきた力を統合し、社会に発信しうるデザインができる。			40	80	30	60	30	60	
	コミュニケーション	コミュニケーション基礎1 B	演習	1前期	2	リサーチとデザイン	ラーニングリテラシーを体得した後、デザインのプロセス (調べる、考える、つくる、伝える) を学ぶ。	自学自習およびデザインの姿勢を身につける。	20	40	30	60			20	40	
		コミュニケーション基礎2 B	演習	1後期	2	ビジュアルコミュニケーション	「つくる」「描く」という身体感覚を通して、イラストレーションのプロセスを体感する。	イラストレーションの基礎的素養を身につける。			20	40	30	60	20	40	
	キャリア	社会研究	キャリアデザイン基礎 B	演習	1集中	1	キャリアデザイン基礎	就活を主とした進路活動に関する講義と演習によってキャリアデザインをスタートする。	働くことについて関心を持ち、キャリアデザインについて自ら行動できるようになる。	50	50				30	30	20
プロフェッショナル研究			演習	2後期	2	プロフェッショナル研究	リサーチと取材を通して適性に合った進路を探究する。	キャリアデザインの意識を高め、自身を客観視できるようになる。	30	60			30	60	40	80	
社会研究1			演習	2前期	2	進路研究1	広く社会を知り、自分の将来像を形成する。	自己を掘り下げ、社会を探究するために、継続的に行動できるようになる。	50	100			50	100			
社会研究2 D・E			演習	3後期	2	進路研究2	明確な将来像を描き、志す未来を切り拓くための行動を開始する。	明確な進路希望を持ち、達成のために行動できる。	30	60			30	60	40	80	
社会研究3 D・E			演習	4集中	2	社会研究3	進路活動と卒業制作のため、継続的にリサーチし行動する。	進路を確かなものとし、卒業制作のテーマを明確化できる。	30	60			30	60	40	80	
統合	卒業研究・制作 D・E	ゼミ	4後期	4	卒業研究・制作	思考と構想をまとめ、作品として展示発表する。	4年間の学びを、ひとつの表現に昇華させ統合できる。			20	80	30	120	20	80	30	120

合計	4	84
----	---	----

ポイント計	1780	1460	1230	1460	1160	930	780
比率	20.2%	16.6%	14.0%	16.6%	13.2%	10.6%	8.9%