

情報デザイン学科

ビジュアルコミュニケーションデザインコース

日本デザインセンター、博報堂、電通、アサツーADK、ハウスエージェンシー、ソフトバンク、NTT、楽天、ヤフー、グーグル、IT関連、デザインプロダクション、任天堂、カプコン、セガサミー、松竹、東宝、イマジカ、サンリオオリエンタルランド、USJ、その他メーカー、ロジスティックス、ベンチャー、コンテンツ事業社

クリエイティブ系

イオン、セブンイレブン、ローソン、量販店。蔦谷書店

サービス、販売系

旅行会社、地方銀行、JP、JT、農協、地方自治体、蔦谷書店（カルチャア・コンビニエンス・クラブ）

企画、営業、事務系

4	後期			卒業研究・制作 ゼミ形式 ※ソーシャルデザインプロジェクト含む			
	前期			社会研究3 (卒業制作準備と進路研究・実践) 卒業制作準備			社会研究3 (卒業制作準備と進路研究・実践) 就職活動準備と行動力強化
3	後期	情報デザイン論12 (5学科連携ソーシャルデザイン) デザインを育てる	情報デザイン論6 (広告論+広告賞応募作品制作) 社会実装科目	構想設計2・3 (デザイン哲学の実験) 専門領域で学びを深める	総合演習1・2 (調査、研究から制作へ) 専門領域で学びを深める	表現応用1-11 [前期] 表現展開1-11 [後期]	社会研究2 (業種・職種研究) 進路研究
	前期	情報デザイン論4 (表現のためのWEBプランニング論)	情報デザイン演習1 (展示空間デザイン) 学生作品展会場デザイン	A領域 グラフィックス (グラフィックデザインの実験) B領域 エンターテイン (WEB、映像、AR、VR、IOTを研究、実践) C領域 リアライズ (社会の問題をデザインで解決する) 社会実装科目	A領域 グラフィックス (グラフィックデザインの実験) B領域 エンターテイン (WEB、映像、AR、VR、IOTを研究、実践) C領域 リアライズ (社会の問題をデザインで解決する) 社会実装科目	デザイン技法4 (ポートフォリオの制作) 作品を伝える冊子制作	
2	後期		情報デザイン論13 (ライフスタイルデザイン論) 生活とデザイン行為を知る	構想設計1 (領域基礎演習) 高年次に学ぶ専門領域を体験し選択する	デザイン演習3 (広告基礎)	表現基礎1・2 (アニメーション基礎、映像基礎 写真基礎、印刷基礎、 Photoshop基礎、Webデザイン、 デジタルイラストレーション、 3DCGデジタルアニメーション、 シネマ4D)	プロフェッショナル研究 (インタビュー冊子の制作) 「はたらく」をまとめる
	前期	情報デザイン論8 (ソーシャルデザイン基礎) <b>新</b>	情報デザイン論5 (メディア論) メディア、映像メディアを知る 情報デザイン論9 (アートディレクション論) アートディレクターの仕事体験する 情報デザイン論3 (マーケティング基礎) ※講義と演習 <b>新</b>	表現基礎技法3 (デッサン力強化) デザイン演習2 (「領域」基礎) デザイン演習1 (企画・編集・制作) 雑誌の編集	デザイン技法3 (グラフィックデザインテクニック) グラフィックデザインの展開	社会研究1 (ゲスト講義) 先輩の仕事を知る	
1	後期	情報デザイン概論2 (デジタルコミュニケーションデザイン基礎) 未来、社会、市場動向の把握。 SNS VR IOTなどの進化を知る		デザイン技法2 (PCグラフィックデザイン基礎) 情報基礎技法 (WEBデザイン基礎)	デザイン基礎2 (映像・グラフィック・文字表現) コミュニケーション基礎2 (ビジュアルコミュニケーションデザイン基礎)	キャリアデザイン基礎 (「はたらく」を知る)	
	前期	情報デザイン概論1 (マーケティング・デジタルリテラシー・ソーシャルデザイン概論) 情報デザイン論2 (イラストレーション論)	情報デザイン論7 (視覚表現発想論) 視覚表現の現在と未来	デザイン技法1 (PCグラフィックデザイン基礎) 表現基礎技法1 (図法・色彩構成・印刷技法)	デザイン基礎1 (映像・グラフィック・文字表現) コミュニケーション基礎1 (リサーチとデザイン)		
		講義科目	集中科目 (講義、演習)	演習科目 (履修必修)	演習科目 (選択)	キャリア科目	

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							
科目カテゴリ		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性と可能性を考え始める。	社会に関心を持ち、来る社会に必要な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 A・B・C	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 A・B・C	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 A・B・C	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 A	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 A	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 A	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 A・B・C	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 A	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		
		情報基礎技法	演習	1後期	2	WEBデザイン基礎	WEBデザインの基礎を学ぶ。	WEBによる情報の基礎的表現ができるようになる。	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、色彩構成、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	表現演習応用	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	表現演習展開	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 A・B・C		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、搬出まで、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 A	演習	1前期	2	デザイン表現基礎1	異なる表現方法を体験し基礎能力を高める。	映像、グラフィック、文字による基礎的表現ができるようになる。	40	80			30	60	30	60		
		デザイン基礎2 A	演習	1後期	2	デザイン表現基礎2	手を動かし五感を通してアイデアを視覚化する基礎を学ぶ。	映像、グラフィック、文字による基礎的表現によって、発想を具体化できる。	40	80			30	60	30	60		
		デザイン演習1 A	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 A	演習	2前期	2	「領域」を横断的に学ぶ基礎演習	A領域、B領域、C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	演習	2後期	2	広告基礎	学んだデザインの基礎力を総合し、社会の課題をデザインで解決することの実践を試みる。	多様な情報デザインの基礎的学修を自ら総合化できる。	30	60			20	40	30	60	20	40
	表現の総合化	総合演習1 A・B・C	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 A・B・C	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 A	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を学ぶ。	リサーチと分析の重要性を学び、デザインのプロセスを理解できるようになる。	20	40	30	60	30	60			20	40
		コミュニケーション基礎2 A	演習	1後期	2	行為とコミュニケーション	実験的な表現から新しいビジュアルコミュニケーションのかたちを学ぶ。	行為のデザインを通して、アフォーダンスとシグニファイアを理解できるようになる。	20	40	30	60	30	60			20	40
	キャリア	社会研究	キャリアデザイン基礎 A	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 A・B・C			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 A・B・C			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 A・B・C	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	

合計	4	84
----	---	----

ポイント計	1880	1400	1210	1400	1180	930	800
比率	21.4%	15.9%	13.8%	15.9%	13.4%	10.6%	9.1%