

- 新産業・新サービスの創出、PR
- 企業のデザイン部門・商品開発部門
- 起業家、スタートアップ
- 広告代理店
- 企業の企画部門
- 進学・留学
- 教職・学芸員

4年生	後期	「完成された」製品・サービスを使って、社会に新しい価値を創出する。	卒業制作・研究						
	前期		クロステックデザイン研究						
3年生	後期	各自の特技を結集して、チームで製品・サービスを生み出し社会に発信する。	クロステックデザイン発展2	ソフトウェア・ネットワークデザイン発展2	構想設計3 (クロステックデザイン総合2)	スタートアップ実践2	マーケティング概論2	セルフプロデュース論	教職・学芸員過程
	前期		クロステックデザイン発展1	ソフトウェア・ネットワークデザイン発展1	構想設計2 (クロステックデザイン総合1)	スタートアップ実践1	ブランドデザイン概論2	ブランニング・プレゼンテーション	
2年生	後期	「人の心が動く」ポイントを理解し、製品やサービスのアイデアを創出する。	クロステックデザイン応用3	ソフトウェア・ネットワークデザイン応用2	構想設計1 (スタートアップ演習2)	マーケティング概論1	ソーシャルデザイン論	プレゼンテーション演習3	
	前期		素材・材料学演習2	ソフトウェア・ネットワークデザイン応用1	スタートアップ演習1	ブランドデザイン概論1	デザイン演習1 (ブランニング表現演習3)	広報PR概論	
1年生	後期	製品やサービスを「社会実装」するための仕組みを理解する。	クロステックデザイン演習3	ソフトウェア・ネットワークデザイン演習2	情報デザイン概論2 (スタートアップ概論2)	デザイン基礎2 (ブランニング表現演習2)	プレゼンテーション演習2		
	前期		デザイン技法2 (クロステックデザイン演習2)	ソフトウェア・ネットワークデザイン演習1	情報デザイン概論1 (スタートアップ概論1)	デザイン基礎1 (ブランニング表現演習1)	プレゼンテーション演習1		
			Mechanics Electronics	Software Network	Start UP	Planning	Communication		

人材育成目標(学科)

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、実現できる人材を育成します。

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本質を探り、的確な情報や可能性を掘り取ることができる	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、仕事を達成することができる	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つづけることができる	さまざまな分野の人々と対話、議論することで相互理解を深め、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	

科目カテゴリ	科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	創造力				人間力						
			1	2	3	4	必修	選択				探究力	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				
Mechanics Electronics	デザイン技法1(クロステックデザイン演習1)	演習	1	2	3	4	前期	2	モノの仕組み	現在ある製品を分解することを通じて、モノの仕組みを学ぶ。新しいモノを理解したり、作り出すためには自分の手で触れて検証することが有効なアプローチとなる。普段使用している様々な製品を分解することで、ソフトウェアとハードウェアの組み合わせの構造を理解する。本学科が目指す、モノやコトによって「どれだけ便利で人々の生活が面白くなるのか」というコンセプトからデザインへの基本を修得する。	モノやコトによって「どれだけ便利で人々の生活が面白くなるのか」というコンセプトからデザインへの基本を修得する。	30	60	20	40	30	60	0	20	40	0	0
	素材・材料学演習1	演習	1	2	3	4	前期	2	素材・材料1	製品やサービスのデザインに欠かせないのは品質であり、その品質を左右する素材・材料について学ぶ。素材や材料の選定の知識が十分でなければ、材料代や加工代が余計になったり、熱処理などの各種処理が必要となり、生産コストに大きく影響を及ぼす。デザインの社会実装に必要な素材・材料の基礎を学ぶ。	デザインの社会実装に必要な素材・材料の基礎を修得する。	40	80	30	60	0	0	30	60	0	0	
	デザイン技法2(クロステックデザイン演習2)	演習	1	2	3	4	後期	2	エレクトロニクスの基本知識	製品のエレクトロニクスの基本知識を実践を通じて修得する。アナログ電子回路やデジタル電子回路の基本を作りながら学び、電気やエレクトロニクスに用いられているテクノロジーの仕組みを理解する。それにより、自身の欲する、または提供したい製品やサービスにどのような電子回路が必要かを学ぶ。	実践を通じて製品のエレクトロニクスの基本知識を修得する。	40	80	30	60	0	0	30	60	0	0	
	クロステックデザイン演習	演習	1	2	3	4	後期	2	メカトロニクスの基本知識	製品のメカトロニクスの基本知識を実践を通じて修得する。現在当たり前のようになっている様々な機械の改良や新しい製品を創造することによって、より便利なものを生み出すことがより人々を幸せにし、社会を豊かにすることを可能とする。そのために必要な機械設計の基本について熱設計や金型の基礎を中心に学ぶ。	機械設計の基本について熱設計や金型の基礎を修得する。	40	80	30	60	0	0	30	60	0	0	
	クロステックデザイン応用	演習		2	3	4	前期	2	メカ・エレクトロニクス・ソフトウェアの構造	製品のメカ・エレクトロニクス・ソフトウェアの構造を学ぶ。人々の暮らしを便利にして豊かなものにするアイデアにデザイン的価値を付与して社会実装するためには、メカ・エレクトロニクス・ソフトウェアの知識が不可欠となる。一つの製品を作り上げる開発現場においては、各カテゴリの横断的なコミュニケーションを促すことが必要となり、そのスキルを手にする。	社会実装するためのメカ・エレクトロニクス・ソフトウェアの知識を修得する。	30	60	40	80	30	60	0	0	0	0	
	素材・材料学演習2	演習		2	3	4	前期	2	素材・材料2	量産設計や品質、信頼性確保のために必要な技術やノウハウを学ぶ。小さなビジネスを立ち上げ、ハードウェアによるスタートアップの立ち上げには、設計ミスや品質不良、納期遅れといったモノづくりベンチャー起業に起こりがちな課題に対する基礎知識が必要となる。安全設計、安全法規制、品質、信頼性、調達品の信頼性確保などを実践を通じて学ぶ。	量産設計や品質、信頼性確保のために必要な技術やノウハウを修得する。	40	80	30	60	0	0	30	60	0	0	
	クロステックデザイン応用	演習		2	3	4	後期	2	メカ・エレクトロニクス・ソフトウェアとデザイン実装1	メカ・エレクトロニクス・ソフトウェアにデザインを実装する方法を学ぶ。これからの社会は、ユーザのニーズが細分化し、一つの製品やサービスで多くの人のニーズに応えることは不可能になっていく。個々のユーザのニーズと開発コストが見合わなくなっている20世紀型のものづくりの仕組みは限界を迎えている。自分たちが欲するものを自分たちの手で生み出す新たなモノづくりのプロセスを学ぶ。	自分たちが欲するものを自分たちの手で生み出す新たなモノづくりのプロセスを修得する。	30	60	40	80	30	60	0	0	0	0	
	クロステックデザイン応用	演習		2	3	4	後期	2	メカ・エレクトロニクス・ソフトウェアとデザイン実装2	「クロステックデザイン応用II」の修得に続き、さらにメカ・エレクトロニクス・ソフトウェアにデザインを実装する方法を学ぶ。ユーザによるイノベーションやコミュニティによるコンテンツの生成が展開されているWebの世界をヒントに、新たなモノづくりの仕組みを学ぶ。オープンソースハードウェアを活用し、さらにBit(デジタル情報)・Atom(物質)を行き来する方法を理解することによって、ワンオフ製品など少量生産の方法を学ぶ。	イノベーションやコミュニティによるコンテンツの生成が展開されているWebの世界をヒントに、新たなモノづくりの仕組みを理解することができる。	30	60	40	80	30	60	0	0	0	0	
	クロステックデザイン発展1	演習			3	4	前期	2	チームでの製品・サービスの創出1	チームで製品・サービスを創出する。これまで学んできたことを活用し、アイデア・表現を社会実装につなげる。自分(たち)が欲しいモノやサービスを自分(たち)の手で生み出すことを通じて、同じモノやサービスを欲する人に向けた事業モデルの創出につなげる。	自分(たち)が欲しいモノやサービスを自分(たち)の手で生み出すことを通じて、同じモノやサービスを欲する人に向けた事業モデルの創出につなげることができるようになる。	20	40	30	60	30	60	0	0	0	20	40
クロステックデザイン発展2	演習			3	4	後期	2	チームでの製品・サービスの創出2	チームで製品・サービスを創出する。これまで学んできたことを活用し、アイデア・表現を社会実装につなげる。「クロステックデザイン発展I」では、自身のニーズを実装することを目標としたが「発展II」では、企業から提供された技術やデータの活用、またはリサーチをもとにした製品やサービスの創出を行う。	企業から提供された技術やデータの活用、またはリサーチをもとにした製品やサービスの創出ができるようになる。	20	40	30	60	30	60	0	0	0	20	40	

人材育成目標(学科)

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、実現できる人材を育成します。

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で本質を探り、的確な情報や可能性を掴み取ることができる	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、仕事を達成することができる	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つづけることができる	さまざまな分野の人々対話、議論することで相互理解を深め、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	

科目カテゴリー	科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	創造力				人間力							
			1	2	3	4	必修	選択				探究力	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					
Software Network	ソフトウェア・ネットワーク演習1	演習	1	2	3	4	前期	2	ネットワークとソフトウェアの仕組み	ネットワークの仕組みとソフトウェアの仕組みを学ぶ。ネットワークの仕組みの中で、人と人とはなぜつながり、何をエネルギーに、どう行動を続けるのかを考察し、それを元にどんな新しいビジネスが可能かを考える。また、Webアプリケーションやデータベースなどをノンプログラミングツールを用いて構築することで論理的な思考を身につける。	ネットワークの中で、人はなぜつながり、何をエネルギーに、どう行動を続けるのかを考察し、新しいビジネスへ結びつけることができるようになる。	30	60	20	40	0	0	30	60	20	40	0	
	ソフトウェア・ネットワーク演習2	演習	1	2	3	4	後期	2	プログラミング基礎	プログラミングの基礎を学ぶ。身の周りにあるWeb、アプリケーション、データベースなどに用いられている実際のコードを読んでプログラミングの仕組みを理解した上で、自分の欲しいサービスをコードを書いて構築する。失敗を修正することを繰り返し、あらゆる創造的活動に必要な再考と洗練の継続的な実施を行い、ビジネスプロセスのシミュレーションを行う。	ビジネスプロセスのシミュレーションを行うことができるようになる。	30	60	20	40	0	0	30	60	20	40	0	
	ソフトウェア・ネットワーク応用1	演習		2	3	4	前期	2	製品とソフトウェア1	製品を動かすために必要なソフトウェアを学ぶ。新しい製品を作ったり、新しい機能を実現するためには、ハードウェアの中で動くソフトウェアが重要な役割を担っている。その組み込みソフトウェアの知識を学ぶことにより、自身のアイデアから今ある既存の製品を作り変えたり、新しい製品を生み出す方法を学ぶ。	自身のアイデアから今ある既存の製品を作り変えたり、新しい製品を生み出す方法を修得する。	30	60	30	60	40	80	0	0	0	0	0	
	ソフトウェア・ネットワーク応用2	演習		2	3	4	後期	2	製品とソフトウェア2	製品を動かすために必要なネットワークを学ぶ。新しい製品を作ったり、新しい機能を実現するためには、ハードウェアの中で動くソフトウェアが重要な役割を担っている(応用Iの内容を受け)。さらに、それをネットワークにつなぐことで、様々な製品やサービスの展開が可能となる。ネットワークを制御するソフトウェアやネットワークを活用するソフトウェアについて学ぶ。	ネットワークを制御するソフトウェアやネットワークを活用するソフトウェアについて理解することができる。	30	60	40	80	30	60	0	0	0	0	0	
	ソフトウェア・ネットワーク発展1	演習			3	4	前期	2	IoT(モノとコトのインターネット)の活用	IoT(モノとコトのインターネット)を活用して、新たな製品・サービスを生み出すことを学ぶ。モノがインターネットにつながることでもたらされた最大の変化は、今までなかった全く新しいコトを生み出すことが可能になったことである。デジタルにつながった物や人の状態や使い方、使用結果のデータを転送・蓄積し、それを分析することで使う人にとっての新しいコトを生み出す方法を学ぶ。	デジタルにつながった物や人の状態や使い方を分析し、新しいコトを生み出す方法を修得する。	20	40	30	60	30	60	0	0	20	40	0	0
	ソフトウェア・ネットワーク発展2	演習			3	4	後期	2	IoT(モノとコトのインターネット)の活用	IoT(モノとコトのインターネット)を活用して、新たな製品・サービスを生み出すことを学ぶ。これまでの芸術領域のアナログによる作品や日本の伝統職人・町工場の技術をデジタル表記し、インターネットにつなげ、新しいモノやコトを創出することができる。	芸術領域のアナログによる作品や日本の伝統職人・町工場の技術をデジタル表記し、インターネットにつなげ、新しいモノやコトを創出することができる。	20	40	30	60	30	60	0	0	20	40	0	0
Start UP	スタートアップ概論1	講義	1	2	3	4	前期	2	ビジネスモデルの開発	今までにないイノベーションを通じて、新しいビジネスモデルを開発し、人々の生活と社会を変えることの意義を学ぶ。実際にStartUP企業の事例を学ぶことによって、StartUPが困難なものではなく、そこで必要な視点は何かを手にする。失敗を恐れず、仮説と検証を素早く頻繁に行い、早期発見と早期学習の姿勢の重要性を理解する。	失敗を恐れず、仮説と検証を素早く頻繁に行い、早期発見と早期学習の姿勢の重要性を理解することができる。	30	60	20	40	0	0	30	60	20	40	0	
	スタートアップ概論2	講義	1	2	3	4	後期	2	会社設立	実際の会社設立に必要な制度を学ぶ。製品やサービスの創出により生まれたビジネスモデルを社会実装するためには、運営体制をどう構築するかが重要となる。そのため、会社設立に必要な手続きを学ぶことで、社会と経済の仕組みも同時に理解する。	会社設立に必要な手続きを学ぶことで、社会と経済の仕組みも同時に理解することができる。	20	40	0	0	30	60	30	60	20	40	0	
	スタートアップ演習1	演習		2	3	4	前期	2	社会実装方法	自身の表現を社会実装していくための方法論を実践の中で学ぶ。StartUPを生み出すためには、「自己表現」と「社会ニーズ(顧客が本当に求めているもの)」をマッチングさせることが鍵となる。製品・サービスのアイデアと想定顧客に齟齬が生じていないかを検証するために、「プロトタイプ(試作)→公開→検証→修正」を素早く頻繁に繰り返し学ぶ。	自身の表現を社会実装していくための方法論を実践の中で修得する。	20	40	0	0	40	80	0	0	40	80	0	
	構想設計1(スタートアップ演習2)	演習		2	3	4	後期	2	会社設立及び事業シミュレーション	会社設立に必要な理念、事業シミュレーションを実践の中で構築する。その事業を行うことによって、人々の生活や社会をどう変革したいのか、なぜその事業を行うのか等、創業動機の形成の重要性を理解する。また、事業の内部分析、外部分析の手法を学び、どのエリアの、どのようなユーザを対象とするのかを明確にし、事業計画を立案する方法を学ぶ。	事業を行うことによって、人々の生活や社会をどう変革したいのか、なぜその事業を行うのか等、創業動機の形成の重要性を理解することができる。	0	40	80	40	80	0	0	20	40	0		
	スタートアップ実践1	演習			3	4	前期	2	クロステックデザイン発展1・2と連携	「クロステックデザイン発展I」で生み出す製品やサービスを社会実装していくための方法論を実践の中で学ぶ。「プロトタイプ(試作)→公開→検証→修正」のサイクルの速度を上げ、ビジネスモデルとしての実効性の検証を行う。	「クロステックデザイン発展I」で生み出す製品やサービスを社会実装していくための方法論を実践の中で修得する。	30	60	30	60	0	0	0	0	40	80	0	
	構想設計2(クロステックデザイン総合1)	演習			3	4	前期	2	領域ゼミ	各希望領域に分かれたゼミ。自身の目的・目標、興味・関心をもとに少人数のゼミナール形式での学習を行う。どの研究・制作テーマを探究していくのかを明確にし、そのテーマを掘り下げるためのリサーチ、フィールドワークを行う。	自身の目的・目標、興味・関心を探求する力を修得する。	0	30	60	20	40	30	60	0	20	40	0	
	スタートアップ実践2	演習			3	4	後期	2	クロステックデザイン発展1・2と連携	「クロステックデザイン発展I・II」で生み出す製品やサービスを社会実装していくための方法論を実践の中で学ぶ。その製品やサービスをともにStartUPを実現できるかどうか、事業の内部分析、外部分析を行い、事業シミュレーションを実施し、クラウドファンディングを活用した資金調達を目標とする。	事業シミュレーションを実施し、クラウドファンディングを活用した資金調達する方法を修得する。	0	20	40	0	0	30	60	30	60	20	40	0
構想設計3(クロステックデザイン総合2)	演習			3	4	後期	2	領域ゼミ	各希望領域に分かれたゼミ。自身の目的・目標、興味・関心をもとに少人数のゼミナール形式での学習を行う。「クロステックデザイン総合I」で設定した研究・制作テーマをリサーチ、フィールドワークも取り入れながらさらに掘り下げ、4年次への「クロステックデザイン研究」「卒業研究・制作」へ繋ぐ。	「クロステックデザイン総合I」で設定した研究・制作テーマをリサーチ、フィールドワークも取り入れながらさらに掘り下げる力を修得する。	20	40	0	0	30	60	30	60	20	40	0		

人材育成目標 (学科)

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、実現できる人材を育成します。

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で本質を探り、的確な情報や可能性を掘り取ることができる	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、仕事を達成することができる	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つづけることができる	さまざまな分野の人々対話、議論することで相互理解を深め、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	

科目カテゴリー	科目名	授業種別	履修学年・学期						単位		テーマ	授業概要	到達目標	創造力				人間力					
			1	2	3	4	前期	後期	必修	選択				探究力	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			
Planning	デザイン基礎1(プランニング表現演習1)	演習	1	2	3	4	前期		2	発想とデザイン思考	想像力、創造力、コミュニケーション力、課題探究力を体系化し、デザイン思考を修得する。 デザイナーの感性と手法を用いて、人々のニーズと技術の力を取り持つ領域をクロスさせ、ビジネス戦略にデザイン的アプローチを用いて、顧客価値と市場を創出する方法を学ぶ。	想像力、創造力、コミュニケーション力、課題探究力を体系化し、デザイン思考を修得する。	20	40	0	30	60	30	60	0	0	20	40
	デザイン基礎2(プランニング表現演習2)	演習	1	2	3	4	後期		2	企画とディレクション	プレゼンテーションスキル、企画実現のためのディレクションスキルを修得する。 自身が考えた企画やアイデアを実現するためには、周囲の共感を得ることが重要であり、そのために必要なプレゼンテーションスキルを学ぶ。また、ターゲットを明確にしてその対象にどのような行動を促すのか、その方法を修得する。	プレゼンテーションスキル、企画実現のためのディレクションスキルを修得する。	0	20	40	30	60	30	60	0	0	20	40
	デザイン演習1(プランニング表現演習3)	演習		2	3	4	前期		2	ビジネスモデルの立案	クライアント対応型演習及びビジネスモデルの応用研究を行う。 実際に寄せられた案件をもとに、クライアントの観察を通じて、依頼主が気づいていない本当の目的や課題を抽出し、それを可視化して共有するプロセスを実践を通じて学ぶ。その過程で抽出された目的や課題をベースにアイデアやコンセプトの創造を行いビジネスモデルの立案を行う。	実際の案件をもとに、クライアントの観察を通じて、依頼主が気づいていない本当の目的や課題を抽出し、ビジネスモデルの立案を行う力を修得する。	0	20	40	30	60	30	60	20	40	0	0
	ブランドデザイン概論1	講義		2	3	4	前期		2	ブランディングの基本プロセス1	ブランディングの基本プロセスを学ぶ。 ブランディングとは、ある製品やサービスのコンセプトとなるユーザにその価値を認識させ、市場での一定のポジショニングを構築するマーケティング理論である。ブランディングは特別な企業だけでなく、すべての領域において重要であり、ブランディングの要素を実例をもとに分析する。	すべての領域において重要であるブランディングの要素を実例をもとに分析することができる。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
	ソーシャルデザイン論	講義		2	3	4	後期		2	社会的課題の問題発見と解決	あらゆる社会的課題に対して、問題を発見し、解決策を生み出すプロセスを学ぶ。 国内外の課題の増大、複雑化（エネルギー制約、少子化・高齢化、地域の疲弊、自然災害、安全保障環境の変化、地球規模課題の深刻化など）している現状を「自分事」として捉え、イノベーションによる課題解決的思考を手にする。	イノベーションによる課題解決的思考方法を修得する。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
	マーケティング概論1	講義		2	3	4	後期		2	マーケティング概念と理論	マーケティングの概念と理論を学ぶ。 単なる市場調査や広告手法に留まるのではなく、顧客観察を通じて、顧客が本当に求める製品やサービスをどのように見つけるのかその方法論を修得する。また、製品やサービスの情報を求める仮想顧客にどのように届けるかの手法を学ぶ。	顧客が求める製品やサービスを見つける方法論を修得する。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
	ブランニング・プレゼンテーション	演習			3	4	前期		2	プロジェクトマネジメントとブランニング技法	プロジェクトマネジメントとブランニングの技法、ノウハウの実践的学習を行う。 チームの掲げる目標を達成するために、人材・資金・設備・物資・スケジュールの調整と全体の進捗管理の方法を実践の中で学ぶ。	実践の中で、人材・資金・設備・物資・スケジュールの調整と全体の進捗管理の方法を修得する。	0	30	60	0	30	60	40	80	0	0	
	ブランドデザイン概論2	講義			3	4	前期		2	ブランディングの基本プロセス2	ブランディングの基本プロセスを学ぶ。 ブランディングの3要素「コンセプト・ターゲティング・ポジショニング」について自身の目指す事業モデルと社会の実例を参照しながら学ぶ。企業、製品、サービス、個人のいずれにも共通するブランディングに関するデザイン思考を修得する。	企業、製品、サービス、個人のいずれにも共通するブランディングに関するデザイン思考を修得することができる。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
マーケティング概論2	講義			3	4	後期		2	マーケティングの活用実践	マーケティングを活用し、戦略的な視点と実践力を強化する。 「製品志向」のマーケティング1.0→「消費者志向」の2.0を経て、ソーシャルメディアの普及等による社会生活環境の変化に伴って、「どんな社会を創造するか」企業や製品・サービスのコンセプトの価値が問われる時代に必要な視点と仕掛けを理解することができる。	企業や製品・サービスのコンセプトの価値が問われる時代に必要な視点と仕掛けを理解することができる。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0		

人 材 育 成 目 標 (学科)	
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、実現できる人材を育成します。	

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本質を探り、的確な情報や可能性を掘り取ることができる	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、仕事を達成することができる	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し行動することができる	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つづけることができる	さまざまな分野の人々や対話、議論することで相互理解を深め、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や対話、議論することで相互理解を深め、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

科目カテゴリー	科目名	授業種別	履修学年・学期				単位		テーマ	授業概要	到達目標	創造力				人間力						
			1	2	3	4	前期	後期				必修	選択	探究力	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		
Communication	メディア概論1	講義	1	2	3	4	前期	2	メディアリテラシー	メディアリテラシーを修得する。情報の記録、伝達、保管に用いられるメディアの構造を学ぶ。私たちの身の回りにおける様々なメディアの歴史的背景や特性を理解し、そのメディアが人々のコミュニケーションにどのような役割を担っているのかを知り、有効な活用方法を検証する。	情報の記録、伝達、保管に用いられるメディアの構造を理解することができる。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
	プレゼンテーション演習1	演習	1	2	3	4	前期	2	企画書作成とプレゼンテーション	クライアントの依頼に応える企画書作成方法、プレゼンテーション力を修得する。「自己表現」と「社会ニーズ」をマッチングさせるには、依頼する側が何を求めているのかを正しく捉え、結論（企画提案）に対する明確な論拠を形成し、それを言語やビジュアルを用いて伝える能力が必要となる。人の行動につながる説得軸と共感軸の2つの軸の構造を実践の中で理解する。	人の行動につながる説得軸と共感軸の2つの軸の構造を実践の中で理解することができる。	0	0	0	30	60	20	40	0	50	100	
	プレゼンテーション演習2	演習	1	2	3	4	後期	2	プレゼンテーションとコミュニケーション	コミュニケーションがなければ、プレゼンテーションはうまくいかない。人は何をどのように考え、何を欲するのか、人の心理や行動に及ぼす作用を学びながら、クライアントとの豊かなコミュニケーションをプレゼンテーションに発展させる。	コミュニケーションをプレゼンテーションに発展させることができる。	0	0	0	30	60	20	40	0	50	100	
	広報 PR 概論	講義		2	3	4	前期	2	広告実見の基礎及び広報PR	広告実見の基礎学習及び広報PRの提案、ワークテクニックを修得する。各媒体（新聞、雑誌、テレビ、ラジオ、インターネットなど）の広告の実例を実際に検証することで、伝達の手続きやプロセス、浸透力の効果について学ぶ。また、広報やPRの実例も実見し、広告・広報・PRの個人ワークでの情報整理を行い、ダイアグラムを作成すること学ぶ。プレゼンテーションの効果を高めるための構造を実践を通じて理解する。メッセージの絞り込み、配色、レイアウト、視点の動き、画像の好ましい活用などを理解することを通じて、共感を得られるプレゼンテーションの方法を修得する。	広告の実例を実際に検証することで、伝達の手続きやプロセス、浸透力の効果について理解することができる。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	0
	プレゼンテーション演習3	演習		2	3	4	後期	2	情報整理とダイアグラム	共感を得られるプレゼンテーションの方法を修得する。	0	0	0	30	60	20	40	0	50	100		
	UI/UX 論	講義			3	4	前期	2	UIとUXの理解	UI (User Interface) と UX (User Experience) の重要性を理解し、その効果的な活用方法を学ぶ。UIは、ユーザの視覚に触れる全ての情報を意味し、UXは、ユーザが製品・サービスを通じて得られる体験を指す。顧客となるユーザの体験を豊かなものにするために必要なUI/UXの理論を修得する。	顧客となるユーザの体験を豊かなものにするために必要なUI/UXの理論を修得する。	40	80	40	80	20	40	0	0	0	0	
	広報 PR 演習	講義			3	4	後期	2	プロモーションとディレクション演習	プロモーションディレクションスキルの修得とディレクション演習を行う。「クロステックデザイン発展Ⅰ・Ⅱ」「スタートアップ実践Ⅰ・Ⅱ」で生み出した製品やサービスの認知の拡大や顧客への購入の動機付け、新規顧客の獲得の方法を実践を通じて修得する。	新規顧客の獲得の方法を実践を通じて修得する。	0	0	0	30	60	30	60	0	40	80	
Communication	セルフプロデュース論	講義			3	4	後期	2	クロステックデザインコースにおけるキャリアデザイン	クロステックデザイン学科における「キャリアデザイン」。StartUPを目指す学生の他に、企業や公務員等への就職を目指す学生もいる。いずれの学生にも共通するのは、「自身をいかにプロデュースするか」という視点の重要性である。1) 実現したい目的・目標を明確にする→2) 現状の自身のポジショニングを分析→3) 取り組むべき課題を明確にする→4) 効果的な発信方法を考える。その過程を通じて自身をプロデュースする方法論を修得する。	自身をプロデュースする方法論を修得する。	0	0	0	0	40	80	30	60	30	60	
	情報デザイン演習1	演習			3	4	夏期集中	2	空間プレゼンテーション-学生作品展をつくる-	学園祭にて開催される「学生作品展」に参加する。この展示会は学びとデザイン思考を社会化する実験の場であり、また4年次に控える「卒業展」を見据えた予行演習としてのねらいも含まれている。単に出品参加するだけではなく、展示企画、空間設計、会期中の運営・管理と来場者への対応、搬入出など、展示会におけるすべての仕事とプロセスを協働し、これら実践を通じて総合的に空間プレゼンテーションを学ぶ。	他者と協働し、学びを社会化する意識を習得する。空間をデザインし、展示を通して伝える力を身につけることができる。	0	0	0	0	30	60	0	70	140		
統合	クロステックデザイン研究	ゼミ				4	前期	4	卒業研究・制作に向けたリサーチ及びプランニング	卒業研究・制作に向けたリサーチ及びプランニング。自身の目的・目標、興味・関心をもとに少人数のゼミナール形式での学習を行う。どの研究・制作テーマを探求していくのかを明確にし、厚みを持たせるために十分なリサーチを行った上で、プランニングを行う。	これまでの学びに厚みを持たせるために十分なリサーチを行った上で、クロステックデザインのプランニングを行うことができる。	0	0	20	80	30	120	20	80	30	120	0
	卒業研究・制作	ゼミ				4	後期	4	卒業研究・制作	卒業研究・制作。新しい製品、サービスの社会実装、StartUPの創出を通じて、様々な分野・領域を横断したテクノロジーにデザインの価値を交差（クロス）させることによって、日常生活におけるサービスや、ビジネスシーンにおいてイノベーションを創出し、新たな社会的価値や経済的価値を生み出す研究・制作を実現する。	日常生活におけるサービスや、ビジネスシーンにおいてイノベーションを創出し、新たな社会的価値や経済的価値を生み出す研究・制作を実現することができる。	0	0	20	80	30	120	20	80	30	120	0

合計	4	88
----	---	----

ポイント計	1880	2040	1400	1040	1320	780	740
比率	20.4%	22.2%	15.2%	11.3%	14.3%	8.5%	8.0%