

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
履修モデル (2021年度完成年次)

【広告】電通、博報堂、アサツーADK、JR西日本コミュニケーションズ、カヤック【デザイン】日本デザインセンター、電通テック、大阪宣伝研究所、デコラティブモードナンバースリー【IT】Yahoo!、楽天、DMM.com【ゲーム】任天堂、カプコン、コロプラ【映像】博報堂アイ・スタジオ、TYO、チームラボ、ライゾマティクス【出版・印刷】大日本印刷、佐川印刷、大伸社【娯楽・テレビ番組制作】ユニバーサルスタジオジャパン、ABCリブラ、ytvNextry

クリエイティブ系

【卸売・小売】三越伊勢丹、高島屋、イオンリテール、セブンイレブン、ローソン、カルチュア・コンビニエンス・クラブ、資生堂販売、カインズ【アパレル・生活雑貨】ユニクロ、アーバンリサーチ、京越、吉田カバン 【食品・飲食】フジッコ、くらこんホールディングス、わかさ生活、たねや、ねこのてカンパニー、和久傳、がんこフードサービス 【その他】エレコム、アイオーデータ機器、ライカカメラジャパン

サービス、販売系

【観光】JTB、東武トップツアーズ、HIS
【不動産】ANAスカイビルサービス、関西不動産販売
【その他】JT、農協、地方銀行、地方自治体、各種学校、NPO、他多様な企業の企画、営業職

企画、営業、事務系

4	後期			卒業研究・制作 A・B・C 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 A・B・C (卒業制作準備 + 進路研究・実践)			「社会研究3」へ	
3	後期	情報デザイン論12 「デザインを育てる」 5学科連携ソーシャルデザイン授業	情報デザイン演習1 A・B・C (空間プレゼンテーション) 学生作品展会場デザイン、企画運営	構想設計2・3 A・B・C (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 A・B・C (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]	デザインプロジェクト2・3 AIクリエイション ソーシャルバリューデザイン	社会研究2 A・B・C (進路研究2) 業種・職種研究
	前期	情報デザイン論4 (デジタルクリエイション研究) Cinema4Dを軸に、新たな視覚表現を探究する	情報デザイン論6 (広告論) 実践を通じ、広告、アートディレクションを学ぶ	A領域 グラフィックス(グラフィックデザインの実験、明確で美しい視覚伝達表現の探求) B領域 エンターテイン(メディアとテクノロジーを活用した、人を楽しませるデザイン) C領域 リアライズ(リサーチから社会の問題を発見し、デザインで解決する)	A領域 グラフィックス(グラフィックデザインの実験、明確で美しい視覚伝達表現の探求) B領域 エンターテイン(メディアとテクノロジーを活用した、人を楽しませるデザイン) C領域 リアライズ(リサーチから社会の問題を発見し、デザインで解決する)	タイポグラフィ研究、写真表現、アニメーション表現、クリティカルデザイン、モーショングラフィックス、イラストレーション表現、ビジュアル表現	デザインプロジェクト2・3 AIクリエイション ソーシャルバリューデザイン	デザイン技法4 A・B・C (セルフプロモーション) ポートフォリオの制作
2	後期	情報デザイン論8 (ソーシャルデザイン基礎)	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学ぶ	構想設計1 A (領域基礎演習) 「領域」を選択し、体験的に学ぶ	デザイン演習3 (広告基礎)	表現基礎1・2	デザインプロジェクト1 パーパスインサイトデザイン	プロフェSSIONAL研究 「はたらく」「将来の仕事」をテーマに学ぶ
	前期	情報デザイン論1 (コミュニケーションデザイン論)	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) 企画、発想、構想、表現、プレゼン力強化	表現基礎技法3 (描画力強化)	デザイン演習2 (「領域」基礎)	アニメーション基礎、映像基礎、写真基礎、Photoshop基礎、印刷基礎、Web、3DCG・デジタルアニメーション(Cinema4D)	デザインプロジェクト1 パーパスインサイトデザイン	社会研究1 (進路研究1) 先輩の仕事を知る・ゲスト講義
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論) メディアとしてまた表現ツールとしての側面からデジタルコミュニケーションのデザインを知る	情報デザイン論7 (視覚表現発想論)	デザイン技法2 (グラフィックデザイン基礎2)	デザイン基礎2 (ビジュアルコミュニケーションデザイン基礎2)	コミュニケーション基礎2 (行為とコミュニケーション)		キャリアデザイン基礎 (ロールモデル研究) 「はたらく」を知る
	前期	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3 (マーケティング基礎) 時代を読み解き、未来を予測する	デザイン技法1 (グラフィックデザイン基礎1)	デザイン基礎1 (ビジュアルコミュニケーションデザイン基礎1)	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、演習の内容含)	演習科目(履修必修)	演習科目(選択)	キャリア科目		

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や夢を提供できる人材を育成します。

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、社会的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な役割を示し、あらゆる課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、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、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	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		1	2	3	4	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	2	3	4	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、来るべき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	2	3	4	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	3	4	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盤にデザインを学ぶ。	「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	2	3	4	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する。	40	80	40	80		20	40			
		情報デザイン論3	講義		2	3	4	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	4	前期	2	デジタルクリエイション研究	3Dモーショングラフィックスによる情報の可視化と視覚表現を探究する。	CGIによって情報を可視化、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	3	4	前期	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	4	前期	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	2	3	4	後期集中	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	3	4	後期	2	ソーシャルデザイン基礎	社会の課題をデザインによって解決する産学連携事業的授業。	課題を洞察し解決するデザインプロセスを理解できるようにする。	30	60				30	60	40	80	
		情報デザイン論9	講義		2	3	4	後期	2	アートディレクション基礎	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	4	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	3	4	前期	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	演習		2	3	4	後期	2	「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	60	40	80		30	60				
	構想設計2 A・B・C	演習			3	4	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	4	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	演習	1	2	3	4	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	2	3	4	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	3	4	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	演習			3	4	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	2	3	4	前期	2	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	60				30	60	40	80	
		情報基礎技法	演習	1	2	3	4	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	3	4	前期	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	3	4	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	3	4	後期	2	表現基礎2	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			
	専門領域技法	表現応用1~11	演習			3	4	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	4	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 A		演習				3	4	前期	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、展示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	2	3	4	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	2	3	4	後期	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1 A	演習		2	3	4	前期	2	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	60	30	60	40	80			
		デザイン演習2 A	演習		2	3	4	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 A	演習		2	3	4	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習を自ら総合化できる。	30	60			20	40	30	60	20	
	表現の総合化	総合演習1 A・B・C	演習			3	4	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	4	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	2	3	4	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	2	3	4	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	
	社会実装	デザインプロジェクト1	演習		2	3	4	後期	2	社会実装 (基礎)	社会の課題をデザインによって解決する社会実装型授業 (基礎)	課題を洞察し解決するデザインプロセスを理解できるようにする。	20	40			30	60	30	60	20	40
デザインプロジェクト2		演習			3	4	前期	2	社会実装 (応用)	現代また未来の社会課題についての理解を深め、デザインによる解決、提案を行う社会実装型授業 (応用)	課題を洞察し、デザインの思考によって発想し行動できる。	20	40			30	60	30	60	20	40	
デザインプロジェクト3		演習			3	4	後期	2	社会実装 (展開)	現代また未来の社会課題についての理解を深め、デザインによる解決、提案を行う社会実装型授業 (展開)	実践を重ね、デザインによって社会に新しい価値を提案できる。	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	2	3	4	後期集中	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	20	
		プロフェッショナル研究	演習		2	3	4	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	3	4	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	演習				3	4	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	演習				4	前期集中	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	演習				4	後期集中	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	89	ポイント計				1,950	1,340	1,360	1,460	1,300	1,090	760
										比率				21%	14%	15%	16%	14%	12%	8%		