

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

	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、web デザイナー、UI/UX デザイナー イラストレーター、ゲーム系デザイナー、雑貨、グッズ、映像クリエイター	映像制作、アニメーター、DTP オペレーター、 美術造形、クラフト、ビジュアルラーザー	サービス、販売、事務 営業、企画
	電通テック、博報堂プロダクツ、ヤフー、大広、オレンジアンドパートナーズ、たき工房、ダイナマイト・プラザーズ・シンジケート、 DMM.com、Cygames、スーベニール、セイントファーム、あとらす 21、カヤック、レベルファイブ、JTB		IMAGICA イメージワークス、神風動画、 テレコムアニメーション、フロムソフトウェア、	ユニクロ、イオン、ビッグカメラ、スタジオアリス、 和菓子店、伝統工芸関連、旅行会社、 地方自治体
4 学びを統合し 社会に機能する 創造を目指す	卒業研究・制作<後>			
	卒業制作			
	社会研究 3<前>			
	進路活動実践			
3 専門性を 踏まえ 試行錯誤を 重ねる	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			
	- ヴィジュアルライズ 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 デザインフィロソフィ - 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 コンセプト・プランニング			
	デザインプロジェクト 2・3<前><後>			
	■ AI クリエーション ■ ソーシャルバリューデザイン			
	総合演習 1・2<前><後>			
	- ヴィジュアルライズ 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 イラストレーション実践 - 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			
	情報デザイン演習 1<集中>			
	空間プレゼンテーション 【社会実装科目】 グッズショップ 企画、運営			
	表現応用、展開<前><後>			
	テーマ選択 ■ タイポグラフィ研究 ■ クリティカルデザイン ■ イラストレーション表現 ■ モーショングラフィックス ■ 写真表現 ■ ビジュアル表現 ■ アニメーション			
	情報デザイン論 6<前>			
	広告論 情報デザイン論 4<集中> デジタルクリエーション			
	情報デザイン論 12<後>			
	デザインを育てる (デザインの未来)			

2

視野を広げ
スキルを
高める

デザインプロジェクト 1<後>	情報デザイン論 13<集中>	デザイン技法 3<前>	表現基礎技法 3<集中>	構想設計 1<後>	社会研究 1<前>
パーパス・インサイト・デザイン	ライフスタイルデザイン論	グラフィックデザイン応用	描画力強化	領域基礎演習	進路研究 1
情報デザイン論 8<後>	情報デザイン論 5<集中>			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
ソーシャルデザイン基礎	メディア論	表現基礎 1・2<前><後>		デザイン演習 2<前>	領域基礎
情報デザイン論 1<前>	情報デザイン論 9<集中>	テーマ選択 ■ 印刷基礎 ■ アニメーション基礎 ■ 映像基礎 ■ Photoshop 基礎		デザイン演習 1<前>	企画・編集・制作
コミュニケーションデザイン論	アートディレクション論	■ デジタルイラストレーション (Cinema4D) ■ 写真基礎 ■ web			
	情報デザイン論 3<集中>				
	マーケティング基礎				

1

学ぶべき知識と
スキルを俯瞰し
基礎力をつける

情報デザイン概論 2<後>	情報デザイン論 2<前>	デザイン技法 1・2<前><後>	表現基礎技法 2<後>	コミュニケーション基礎 2<後>	キャリアデザイン基礎<後>
デジタルコミュニケーション論	イラストレーション論	グラフィックデザイン基礎	デッサン・図法	ビジュアル コミュニケーション基礎	キャリアデザイン基礎
情報デザイン概論 1<前>			表現基礎技法 1<前>	コミュニケーション基礎 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			図法・色彩構成・印刷技法	イラストレーション基礎	
				リサーチとデザイン	

