

進路		アートディレクター グラフィックデザイナー	WEBデザイナー UI/UXデザイナー	映像クリエイター モーションデザイナー 2D, 3DCGデザイン	アニメーター ゲームデザイナー	イラストレーター アーティスト グラフィックレコーダー	プランナー クリエイティブディレクター ブランディングデザイナー	デジタルマーケッター DTPオペレーター ポスプロオペレーター	DP
人間力				創造力					
知識／思考力				行動力／倫理観		発想力／構想力／表現力			
8	卒業研究・制作(4) ゼミ ※後期集中								
7	[講義]デザイン研究III(4) ゼミ ※前期集中								
6	[講義] 情報デザイン論XI (2) ※後期集中			<VCD>VCD演習IまたはIIより2単位以上選択必修 ※原則、VCD演習I・IIはセット履修		<イラスト>イラスト演習IまたはIIより2単位以上選択必修 ※原則、イラスト演習I・IIはセット履修		※原則、デザインラボI・IIはセット履修	インターンシップIII
	[講義] 情報デザイン論XII (2)	デザイン研究II(2) プレ卒制・進路・ポートフォリオ		<VCD> VCD演習 II(2) グラフィックデザインA・グラフィック デザインB・UI/UX.WEB・映像デザイン		<イラスト> イラストレーション演習 II(2) プランニング・ディレクション イメージメイキング・モーション		デザインラボVII-XII (2) アートディレクション・ビジュアルクリエーション・プロ デュースデザイン・デジタルクリエーション・映像メ ディア・スペキュラティブデザインから1つを選択	
5	[講義] 情報デザイン論X (2) ※前期集中		情報デザイン演習I(2) 学生作品展、計画・運営・展示設営 ※夏期集中						インターンシップII
		デザイン研究I(2) プレ卒制・進路・ポートフォリオ		<VCD> VCD演習 I(2) グラフィックデザインA・グラフィック デザインB・UI/UX.WEB・映像デザイン		<イラスト> イラストレーション演習 I(2) プランニング・ディレクション イメージメイキング・モーション		デザインラボI-VI (2) アートディレクション・ビジュアルクリエーション・プロ デュースデザイン・デジタルクリエーション・映像メ ディア・スペキュラティブデザインから1つを選択	
4	[講義] 情報デザイン論VIII (2) ※後期集中	[講義] 情報デザイン論IX (2) ※後期集中		I-IXより2単位以上選択必修				<クォーター科目> デザインラボ基礎I-VI (1) アートディレクション・ビジュアルクリエーション・プロデュースデ ザイン・デジタルクリエーション・映像メディア・スペキュラティブ デザインから1つもしくは2つ選択	インターンシップI
	[講義] 情報デザイン論III (2)	[講義] 情報デザイン論VI (2)	プロフェッショナル研究II(2) デザイナー、クリエイター研究・ゲスト講義 など	表現技法I-IX(2) 印刷・版表現 写真 映像 UI/UX、WEB ビジュアルメイキング モーションデザイ ン アニメーション Photoshop 空間表現などから1つを選択		グラフィックデザイン基礎IV(2) プロモーション		<クォーター科目> デザインラボ基礎I-VI (1) アートディレクション・ビジュアルクリエーション・プロデュースデ ザイン・デジタルクリエーション・映像メディア・スペキュラティブ デザインから1つもしくは2つ選択	
	情報デザイン論I~IIIより2単位以上 選択必修	[講義] 情報デザイン論XIII (2) ライフスタイルデザイン論 ※夏期集中		表現技法I-IX(2) 印刷・版表現 写真 映像 UI/UX、WEB ビジュアルメイキング モーションデザイ ン アニメーション Photoshop 空間表現などから1つを選択			表現基礎技法III(2) ※夏期集中		
		[講義] 情報デザイン論VII (2) タッチデザイナーなど ※夏期集中							
	[講義] 情報デザイン論II (2) イラストレーション論	[講義] 情報デザイン論V (2) メディア論 ※夏期集中						企画構想 (2) データ分析、リサーチからの構想 マーケティング・企画書・実践	
[講義] 情報デザイン論I (2)	[講義] 情報デザイン論IV (2) シネマ4D ※夏期集中	プロフェッショナル研究I(2) デザイナー、クリエイター研究・ゲスト講義 など			グラフィックデザイン基礎III(2) ポスター・ビジュアル表現など		構造計画 (2) リサーチ調査・検証・解体・編集 アイデアフェーズ→スタディー形態・色相・プログラミング コンテンツ・コンテキスト→アウトプットビルディング		
2			[講義] キャリアデザイン基礎(1) ロールモデル研究 ※後期集中			アプリケーション基礎II、グラフィッ クデザイン基礎IIより、2単位以上 選択必修			
					グラフィックデザイン基礎II(2) エディトリアル	<VCD> 情報基礎技法 (2) UI/UX・WEB			
	[講義] 情報デザイン概論II(2) メディア・メディア史・知財著作権・デジ タル・AI・テック			<VCD> デザイン基礎IIA(2) インフォグラフィックス・ビジュアル表現・ モーションデザイン	<イラスト> デザイン基礎IIB(2) イラストレーション基礎2	アプリケーション基礎 II (2) Illustrator・Photoshop・InDesign	<イラスト> 表現基礎技法 II (2) インフォグラフィックス・ビジュアルプレゼ ンテーション・グラフィックレコード	企画構想基礎 (2) リサーチ・PDCA・ソーシャルエスノグラフィ、デザイン 思考	必修: 24単位
1					アプリケーション基礎 I (2) Illustrator・Photoshop	アプリケーション基礎I、グラフィックデザイン基礎I、表現基礎技法I、構造計画基礎より、4 単位以上選択必修		選択必修: 12単位	
	[講義] 情報デザイン概論 I (2) デザイン史・イラストレーション史・アート・ カルチャー			<VCD> デザイン基礎IA(2) ビジュアル表現・写真・映像	<イラスト> デザイン基礎IB(2) イラストレーション基礎1	グラフィックデザイン基礎 I (2) タイポグラフィ・グリッド・ レイアウト	表現基礎技法I(2) ドローイング・デッサン・色彩	構造計画基礎(2) 観察・リサーチ	選択: 43単位 ※インターンシップ除く

【1-o】カリキュラムマップ (情報デザイン学科)

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

◎ DPを達成するために特に重要
○ DPを達成するために重要
△ DPを達成するために望ましい

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標	
1 アプリケーション基礎I	選必	1年次以上	演習	2	前期	△				○		◎	DTPアプリケーション基礎1	Adobe Illustrator, Photoshop の基礎を学ぶ。 *イラストレーションコースはiPad描画アプリの演習も含む。	1) アプリケーションの基本操作を習得する。 2) ツール・機能について十分に理解する。	
2 アプリケーション基礎II	選必	1年次以上	演習	2	後期	△				○		◎	DTPアプリケーション基礎2	Adobe Illustrator, Photoshop の基礎スキルの修得に加え、InDesignでの制作スキルを学ぶ。	1) アプリケーションの応用的操作を習得する。 2) 習得したスキルを用いて作品制作ができる。	
3 グラフィックデザイン基礎I	選必	1年次以上	演習	2	前期						△	○	◎	グラフィックデザイン基礎1	紙面構成の基本、文字、レイアウト、グリッドシステムを主に、グラフィックデザインの基礎を学ぶ。	1) グラフィックデザインの基礎知識を理解できる。 2) 紙面上の空間意識を高め、適切なレイアウトができる。
4 グラフィックデザイン基礎II	選必	1年次以上	演習	2	後期		△			○		◎	グラフィックデザイン基礎2	編集デザインの制作を通してレイアウトから紙面設計、ページネーションの基礎を学ぶ。	1) 企画を立て内容に適切な編集・情報整理ができる。 2) 適切な導線を設計し、情報を魅力的に視覚化できる。	
5 グラフィックデザイン基礎III	選択	2年次以上	演習	2	前期					△	○	◎	グラフィックデザイン応用	ポスターのほか様々な媒体制作を通してグラフィックデザインの応用、ビジュアル表現の可能性を学ぶ。	1) ポスター等の課題制作を通して、デザインの役割、機能を理解できる。 2) 立案したコンセプトをビジュアル表現できる。	
6 グラフィックデザイン基礎IV	選択	2年次以上	演習	2	後期			△		○		◎	グラフィックデザイン展開	学んだデザインの基礎力を総合し、プロモーション、ブランディングに軸を置き、社会の課題をデザインで解決、提案することの実践を試みる。	1) 過去事例の考察ばかりサーチによって、与えられた課題に対して取り組むべき問題点を設定できる。見つけ2) ブランドイメージの構築から適切なグラフィック表現まで一貫した視覚設計ができる。	
7 デザイン基礎I	必修	1年次以上	演習	2	前期	△				○		◎	ビジュアルコミュニケーションデザイン・イラストレーション表現基礎1	VCD: ビジュアルコミュニケーションデザインにおける視覚表現の基礎となる、ビジュアル表現、写真、映像を、各課題制作を通して学修する。 イラスト: 「描く」ことが、目的やメディアの設定により、どのように「イラストレーション」へと発展するのかを、課題制作を通して学修する。	学んだメディア、基礎的技法によって、基礎的な視覚設計、視覚表現ができる。	
8 デザイン基礎II	必修	1年次以上	演習	2	後期		△			○		◎	ビジュアルコミュニケーションデザイン・イラストレーション表現基礎2	VCD: デザイン基礎Iのフェーズを上げ、ビジュアルコミュニケーションデザインにおける視覚表現の基礎となる、ビジュアル表現、インフォグラフィックス、モーションデザインを、各課題制作を通して学修する。 イラスト: デザイン基礎Iのフェーズを上げ、イラストレーションの持つ機能や役割、メディアに適したプロセスを、各課題制作を通して学修する。	学んだメディア、基礎的技法によって、基礎的かつ魅力的な視覚設計、表現ができる。	
9 情報基礎技法	選択	1年次以上	演習	2	後期	△				○		◎	WEBデザイン基礎	UI/UX・WEBデザインの基礎を、Adobe XDのスキルとノウハウの習得を通して学修する。	1) WEBサイトの企画・構築の基礎知識を理解できる。 2) AdobeXDによるデザイン、HTMLによる基礎コーディングができる。	
10 表現基礎技法I	選必	1年次以上	演習	2	前期			△				◎	視覚デザインの基礎表現技法	アナログ表現技法の基礎を学ぶ。印刷、デッサン、スケッチ基礎、パース、色彩構成など横断的に技法を習得する。	1) 描画の基礎的手法と観察力を習得する。 2) 印刷の知識と理解、色彩構成を用いた平面構成ができる。	
11 表現基礎技法II	選択	1年次以上	演習	2	後期		△			◎		○	イラストレーションを用いた伝達手法	企画やコンセプトを視覚的に伝えるためのビジュアルプレゼンテーション、プレストや情報の視覚伝達をおこなうグラフィックレコードの基礎技法とテクニックを学ぶ。	1) ビジュアルを巧みに用いたプレゼンテーション資料が作ることができる。 2) 言葉を絵に変換するための知識・手法を習得する。	
12 表現基礎技法III	選択	2年次以上	演習	2	夏期集中	△						◎	描画力強化	「表現基礎技法I」のフェーズを上げ、より高度なデッサン・図法などを通し、画力と紙面空間の認識力を高める。	1) より高度な描画力を習得する。 2) 習得した技法・図法を応用することができる。	
13 ビジュアルコミュニケーションデザイン演習I	選必	3年次以上	演習	2	前期					△	○	◎	ビジュアルコミュニケーションデザイン演習・応用	卒業制作および卒業後の進路を見据え、視覚設計力、視覚表現力の研鑽を軸としてデザインスタディに取り組む。「グラフィックデザイン_視覚設計」「グラフィックデザイン_ビジュアル表現」「映像デザイン」「UI/UX、Web」等のテーマから1つを選択し、課題制作を通して、視覚化のスキルを高める。	1) 持続的な制作と学修によって、豊かな情報の視覚設計、視覚表現ができる。 2) 学んだスキルを活用できるテーマを模索し考察する視点を身につける。	
14 ビジュアルコミュニケーションデザイン演習II	選必	3年次以上	演習	2	後期					△	○	◎	ビジュアルコミュニケーションデザイン演習・展開	「ビジュアルコミュニケーションデザイン演習I」での学びを発展させ、卒業制作および卒業後の進路を見据え、視覚設計力、視覚表現力の研鑽を軸にデザインスタディを深める。「グラフィックデザイン_視覚設計」「グラフィックデザイン_ビジュアル表現」「映像デザイン」「UI・UX、Web」等のテーマから1つを選択し、課題制作を通して、視覚化のスキルを研鑽する。	1) 持続的な制作と学修によって、質の高い情報の視覚設計、視覚表現ができる。 2) 制作とテーマ考察を同時並行し、自らの取り組みを適切に言語化できる。	
15 イラストレーション演習I	選必	3年次以上	演習	2	前期					△	○	◎	イラストレーション演習・応用	「プランニング」「ディレクション」「イメージメイキング」「モーション」等のテーマから1つを選択し、卒業制作および卒業後の進路を見据えつつ、視覚設計力、視覚表現力の研鑽を軸としてデザインスタディに取り組む。	1) それぞれのテーマの役割を認識し、社会とイラストレーションを接続する思考を身につける。 2) それぞれのテーマのスキル修得の取り組みによって、イラストレーションの幅を広げることができる。	
16 イラストレーション演習II	選必	3年次以上	演習	2	後期					△	○	◎	イラストレーション演習・展開	「イラストレーション演習I」での学びを発展させ、「プランニング」「ディレクション」「イメージメイキング」「モーション」等のテーマから1つを選択し、卒業制作および卒業後の進路を見据えつつ、視覚設計力、視覚表現力の研鑽を軸にデザインスタディを深める。	1) それぞれのテーマの役割を認識し、社会とイラストレーションを接続する応用力を身につける。 2) 課題制作を通し、テーマ性を活かした思考・アイデア、企画ができるようになる。	
17 構造計画基礎	選必	1年次以上	演習	2	前期		◎	○	△				デザインの観察の仕方とリサーチ	観察を主に、五感と論理的思考による情報収集から、分析、仮説へと、デザインプロセスの姿勢、その基礎を学ぶ。	1) デザインプロセスの基本を理解することができる。 2) 与えられたテーマを、多様な視点によって考察し、言語と視覚化によって仮説することができる。	
18 構造計画	選択	2年次以上	演習	2	前期		◎	○	△				課題発見から解決のアウトプットまで、デザインプロセス横断的	デザインによる問題提議、課題解決のメソッドとプロセスの基礎を学ぶ。リサーチと分析(情報収集-検証-解体-編集)、アイデアフェーズ(スタディ-形態、色相、プログラミング)、コンテンツテキストアウトプットビルディング。このプロセスを演習を通じて体得する。	1) 発見した課題を多様なデザインメソッドによって解決提案できる。 2) デザインプロセスを構造的に計画する基礎を体得する。	
19 企画構想基礎	選択	1年次以上	演習	2	後期		○		△			◎	企画構想基礎	企画とは何か。情報収集や課題分析、また多様な発想法によって優れたアイデアを生み出し、魅力的で説得力ある企画、課題解決の方法を提案するための入門授業。マーケティング、データ分析などの社会考察のメソッド演習、企画書の作成を演習の軸としながらデザイン思考の基礎を学ぶ。	1) 情報の考察から、論理的に企画を構想し、企画書を作成することができる。 2) 企画を伝えるための的確なプレゼンテーションができる。	
20 企画構想	選択	2年次以上	演習	2	前期		◎	○	△				企画構想	生活、産業、経済、地域、行政、国際情勢など、社会の課題を解決するためのデザインおよびそのプロデュースの仕方の基礎を学ぶ。マーケティング、データ分析、ソーシャルエスグラフィ、デザインマネジメント、また発想力強化の演習等を通じて、企画、構想力を実行的段階まで向上させる。	1) 高度かつ実践的な手法で情報を収集し分析できる。 2) 構想したアイデアを伝えるための説得力ある企画書を作成することができる。	

【1-c】カリキュラムマップ (情報デザイン学科)

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

◎ DPを達成するために特に重要
○ DPを達成するために重要
△ DPを達成するために望ましい

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
21 デザインラボ基礎I	選択	2年次以上	演習	1	後期前半 後期後半			◎			△	○	アートディレクションラボ基礎	3年次「デザインラボI・II」を体験的に学ぶ基礎授業。具体的企業や団体の目的を解決するためのリサーチ・思考・発想・構想・表現を計画し、より効果的に伝達していく手法を学ぶ。広告のプロセスを体験し、クライアントとの実践などを通して社会的価値の創造を目指す。	1)可視化の計画とともに基本的な企画ができる。 2)企画を的確にアウトプットし、企業等の課題解決の提案をプレゼンテーションできる。
22 デザインラボ基礎II	選択	2年次以上	演習	1	後期前半 後期後半			◎			△	○	ビジュアルクリエイションラボ基礎	3年次「デザインラボII・VIII」を体験的に学ぶ基礎授業。ビジュアル表現の多様な実験を通じて、グラフィック、イラストレーションの可能性を探求し、表現における自らのスタイルを発見し、その確立を目指す。	1)制作を通じ、テーマ探求を持続的に実行できる。 2)自身のスタイルの軸となるテーマを発見する。
23 デザインラボ基礎III	選択	2年次以上	演習	1	後期前半 後期後半			◎			△	○	映像メディアラボ基礎	3年次「デザインラボIII・IX」を体験的に学ぶ基礎授業。実践的な映像コンテンツ制作に必要な、企画立案、プレゼンテーション、撮影、編集、音響、ポストプロダクションの知識と技術を実習と講座を通して身につける。	1)映像と音響の効果を踏まえたデザインを具現化することができる。 2)映像コンテンツの制作フローを体験し、チームでの制作に対応できる基本的なノウハウを身につける。
24 デザインラボ基礎IV	選択	2年次以上	演習	1	後期前半 後期後半			◎			△	○	スペキュラティブデザインラボ (クリティカルデザインラボ)基礎	3年次「デザインラボIV・X」の基礎を体験的に学ぶ。調査-検証-解体-編集-構築-設計-アウトプット。社会、生活、未来を考察し、多様なリサーチを起点として構造的に課題を浮き彫りにし、解決のための提案を可視化する、一連のプロセスの基本を体得する。	1)「社会的共通資本」という考え方を理解し、多様なリサーチによって、課題を発見する基礎を修得する。 2)課題解決のためのアイデアを構築し、明解に可視化する基礎を修得する。
25 デザインラボ基礎V	選択	2年次以上	演習	1	後期前半 後期後半			◎			△	○	プロデュースデザインラボ基礎	3年次「デザインラボV・XI」の基礎を体験的に学ぶ。企業、団体、自治体の課題の解決策検討を通じてデザイン思考を活用した課題解決プロセスを修得する。 ①課題の本質を探求し本質的課題を設定する/②解決策を従来の考えにとらわれない発想から思考し、構想をプロジェクト化する/③関係者、消費者、市民、社会を巻き込む表現開発、共感性の高いコミュニケーション、プレゼンテーションのプロセス/を学び、デザイン系人材の強みであるデザイン力、アウトプット力の価値と適応領域の広さを理解し、チームでの実践を通じ社会的価値の創造を目指す、このラボの基本を体得する。	1)チームでのディスカッションを通じて課題解決に向けたアイデアを創出するプロセスの基本を修得する。
26 デザインラボ基礎VI	選択	2年次以上	演習	1	後期前半 後期後半			◎			△	○	デジタルクリエイションラボ基礎	3年次「デザインラボVI・XII」の基礎を体験的に学ぶ。スマートフォンによるさまざまなサービス、IoT、AIなど、私たちのライフスタイルや社会インフラはメディアとテクノロジーの進歩とともに急速にデジタル化している。このラボで取り組む、社会に実装されることを想定したデジタルコンテンツや近い未来の新たなサービス提案のための基本を学修する。	1)デジタルコンテンツを制作するための基礎的なスキルを身につける。
27 デザインラボI	選択	3年次以上	演習	2	前期			◎			△	○	アートディレクションラボ 「鮮やかな視覚表現でメッセージを伝える」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	アートディレクションラボでは、広告、グラフィックデザインを主に視覚的表現手段を計画、総括し、実現することを体得する。企業、商品、サービス等の課題を解決するための、リサーチ・思考・発想・構想・表現といった広告のプロセス、またクライアントワークの実践等を通じ、効果的な情報伝達の修得、および社会的価値の創造を目指す。	1)社会への発信力ある企画を立案できる。 2)企画を的確にアウトプットし、企業等の課題解決の提案をプレゼンテーションできる。
28 デザインラボII	選択	3年次以上	演習	2	前期			◎			△	○	ビジュアルクリエイションラボ 「ビジュアルの実験、新たな可能性の探究」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	ビジュアル表現の多様な実験を通じて、グラフィック、イラストレーションの可能性を探求し、自己表現(スタイル)の発見と確立を目指す。国内外のコンペティションへの参加と、展覧会の企画・運営を行う。デザインラボVIIIIとセット履修。	1)作品制作と自己テーマの探求を習慣的に行うことができる 2)コンペティション、展覧会へ参加する
29 デザインラボIII	選択	3年次以上	演習	2	前期			◎			△	○	映像メディアラボ 「時間、空間、視覚メディアの魅力的な表現」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	映像コンテンツ制作に必要なトータルな知識と技術を、産官学連携等の社会実装課題への取り組みを通して実践的に学ぶ。	1)映像製作の企画立案から撮影、編集をチームによる制作で行う方法を習得する。 2)求められた課題の要望に対応し、企画、制作を計画的に進めることができる。
30 デザインラボIV	選択	3年次以上	演習	2	前期			◎			△	○	スペキュラティブデザインラボ (クリティカルデザインラボ) 「問いと物語を構築するためのデザイン」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	デザインリサーチとその構造化を、ローカルリティを起点として徐々に俯瞰しながら学修する。ソーシャルデザインの社会的意義は大きく変化してきている。デザインを始める前に必ず必要とする目的として、社会的共通資本という考え方がある。現代の社会に対し、次なる価値観を提供すべく、我々が行うデザインの視点はどの様に明解な可視化、改善が行えるのか?を共に考えていく。	1)多様なリサーチとフィールドワークによって、主体的に課題を発見することができる。 2)課題解決のためのアイデアを構築し、明解に可視化する力を修得する。
31 デザインラボV	選択	3年次以上	演習	2	前期			◎			△	○	プロデュースデザインラボ 「デザインの力で社会的価値をいかに生み出すか?」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	具体的な企業、団体、自治体の課題の解決策検討を通じてデザイン思考を活用した課題解決プロセスを修得する。 ①課題の本質を探求し本質的課題を設定する/②解決策を従来の考えにとらわれない発想から思考し、構想をプロジェクト化する/③関係者、消費者、市民、社会を巻き込む表現開発、共感性の高いコミュニケーション、プレゼンテーションのプロセス/を学び、デザイン系人材の強みであるデザイン力、アウトプット力の価値と適応領域の広さを理解し、チームでの実践を通じ社会的価値の創造を目指す。	1)チームでのディスカッションを通じて課題解決に向けたアイデアを創出するプロセスを修得する。
32 デザインラボVI	選択	3年次以上	演習	2	前期			◎			△	○	デジタルクリエイションラボ 「メディア・テクノロジー&デザイン」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践1	スマートフォンによるさまざまなサービス、IoT、AIなど、私たちのライフスタイルや社会インフラはメディアとテクノロジーの進歩とともに急速にデジタル化している。このラボでは、社会に実装されることを想定したデジタルコンテンツや近い未来の新たなサービスの提案を目指す。	1)リサーチやディスカッションを通じて課題解決に向けた実践的なアイデアを創出するプロセスを修得する。
33 デザインラボVII	選択	3年次以上	演習	2	後期			◎			△	○	アートディレクションラボ 「鮮やかな視覚表現でメッセージを伝える」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	アートディレクションラボでは、広告、グラフィックデザインを主に視覚的表現手段を計画、総括し、実現することを体得する。企業、商品、サービス等の課題を解決するための、リサーチ・思考・発想・構想・表現といった広告のプロセス、またクライアントワークの実践等を通じ、効果的な情報伝達の修得、および社会的価値の創造を目指す。	1)社会への発信力ある企画を立案できる。 2)企画を的確にアウトプットし、企業等の課題解決の提案をプレゼンテーションできる。

【1-a】カリキュラムマップ (情報デザイン学科)

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

◎ DPを達成するために特に重要
○ DPを達成するために重要
△ DPを達成するために望ましい

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
34 デザインラボVIII	選択	3年次以上	演習	2	後期			◎			△	○	ビジュアルクリエイションラボ 「ビジュアルの実験、新たな可能性の探究」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	ビジュアル表現の多様な実験を通じて、グラフィック、イラストレーションの可能性を探求し、自己表現(スタイル)を確立させる。継続的に国内外のコンペティションへの参加と、展覧会の企画・運営を行う。デザインラボIIとセット履修。	1) 作品制作と自己テーマの探求を習慣的に行うことができる 2) コンペティション、展覧会へ参加する 3) 学内外での評価を受け、可能性を見つけることができる
35 デザインラボIX	選択	3年次以上	演習	2	後期			◎			△	○	映像メディアラボ 「時間、空間、視覚メディアの魅力的な表現」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	映像コンテンツ制作に必要なトータルな知識と技術を、産官学連携等の社会実装課題への取り組みを通して実践的に学ぶ。	1) 映像製作の企画立案から撮影、編集をチームによる制作で行う方法論を習得する。 2) 求められた課題の要望に対応し、企画、制作を計画的に進めることができる。 3) 技術的な完成度を意識した制作を持続性を持って行うことができる。
36 デザインラボX	選択	3年次以上	演習	2	後期			◎			△	○	スペキュラティブデザインラボ (クリティカルデザインラボ) 「問いと物語を構築するためのデザイン」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	デザインリサーチとその構造化を、ローカルリティを起点として徐々に俯瞰しながら学修する。ソーシャルデザインの社会的意義は大きく変化してきている。デザインを始める前に必ず必要とする目的として、社会的共通資本という考え方があり。現代の社会に対し、次なる価値観を提供すべく、我々が行うデザインの視点はどの様に明確な可視化、改善が行えるのか?を共に考えていく。調査-検証-解体-編集-構築-設計-アウトプット、このデザインプロセスを繰り返し、課題発見能力、解決策の組み立て方を向上させる。	1) 社会に新たな豊かさを提案する、デザイン思考とイメージをアウトプットする力を修得する。 2) 調査-検証-解体-編集-構築-設計-アウトプットまで、デザインスタディのプロセスを踏み、明解にプレゼンテーションできる。
37 デザインラボXI	選択	3年次以上	演習	2	後期			◎			△	○	プロデュースデザインラボ 「デザインの力で社会的価値をいかに生み出すか?」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	具体的な企業、団体、自治体の課題分析から解決策の構想を通じて、デザイン思考を活用した課題解決プロセスを修得する。前期「デザインラボV」で修得したデザイン思考による課題解決プロセスを活用し、ラボ参加者を1つのチームとして、より具体的なプロジェクトでの課題の分析・検討、解決策のコンセプトの構想・具体策の組み上げ、課題を抱える企業、団体、自治体への提案・プレゼンテーションを行う。	1) チームでのディスカッションを通じて課題解決に向けたアイデアを創出するプロセスを修得する。
38 デザインラボXII	選択	3年次以上	演習	2	後期			◎			△	○	デジタルクリエイションラボ 「メディア・テクノロジー&デザイン」 社会実装を軸としたデザインスタディと実践2	スマートフォンによるさまざまなサービス、IoT、AIなど、私たちのライフスタイルや社会インフラはメディアとテクノロジーの進歩とともに急速にデジタル化している。このラボでは、社会に実装されることを想定し、デジタルコンテンツや近い未来の新たなサービスをデザインする。	1) リサーチやディスカッションを通じて課題解決に向けた実践的なアイデアを主体的に創出することができる。
39 表現技法I	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	写真	写真基礎を踏まえ、デジタルテクノロジーにより可能性の広がった写真表現と、写真と社会との関係を、各課題制作と展示を通して学修する。	1) 発想を写真により表現することができる。 2) 自分のスタイルを探求し、訴求力のある写真を撮ることができる。
40 表現技法II	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	Photoshopスキル	Photoshopを中心に、魅力的なグラフィックイメージの構築や新たなデジタル表現を各課題を通して探求し、表現の幅を広げる。	1) Photoshopを中心としたデジタルの知識と技術を生かした表現ができる。 2) デジタル表現の幅と視野を広げ、新しい表現やコミュニケーションの方法を身につけたデザインやイラストレーションの制作ができる。
41 表現技法III	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	印刷・版表現	シルクスクリーンやドライポイントなどの版画技法や、ウルトラファクトリーの機材を使用した版表現の実験など、各課題のメディア体験に基づいて学習し、表現の幅を広げる。	1) 各印刷技法について理解し制作ができる。 2) テーマに対して自由で柔軟に発想・構想し、様々な印刷方法により魅力的な表現ができる。
42 表現技法IV	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	映像	テクノロジーの進化に伴う多様な映像メディアの可能性を踏まえ、自身の表現手段として活用するための基礎を養う。	1) ビデオカメラによる撮影法の基礎を身につける 2) Premiere Proを使用した映像編集の基礎を身につける 3) 自ら設計した作品企画に従って計画的に映像製作が行える。
43 表現技法V	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	アニメーション	アニメーション表現における描画、撮影、編集、演出を、主にアナログ技法の実習を通して知識と技術の基礎を体得する。	1) アニメーションの基本原則の知識と技術を身につけ、動きと時間の表現が具現化できる。 2) 短編アニメーション作品を独力で制作することができる。
44 表現技法VI	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	3DCG	2Dデジタルアニメーションの制作と3DCGイラストレーションの制作を、AfterEffects及びCINEMA4Dの基本操作を学びながら行う。	1) AfterEffects及びCINEMA4Dの基本操作を習得する。 2) 自身のアイデアをデジタルツールを用いてアニメーションすることができる。 3) 3DCGの基本概念を理解し、オリジナルのイラストレーションが描けるようになる。
45 表現技法VII	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	UI/UX, WEB	WEBサイトの制作を通して、UI/UX・WEBデザインの基礎を学ぶ。	1) HTMLによる基礎コーディングができる 2) UI/UXの基礎知識の習得とデザインができる
46 表現技法VIII	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	ビジュアルマーケティング	発想や思考を実現する力、多様性のある表現力を獲得し、メディアにおけるイラストレーションの意味と可能性を、各課題制作を通して学修する。	1) テーマに対して自由で柔軟に発想・構想できる。 2) 発想したアイデアを魅力的に様々なメディアに表現し伝えることができる。
47 表現技法IX	選必	2年次以上	演習	2	前期後期	△						◎	空間表現	情報、アイデアを形にし伝達する表現は多様である。マテリアルと空間に主眼をおき、その技法の習得を通して、表現の幅を広げる。	1) 学んだ素材、修得した技法によって、基礎的な造形ができる。 2) 学修した表現技法を応用し、空間的表現として、情報を視覚化できる。
48 情報デザイン演習I	選択	3年次以上	演習	2	夏期集中			◎	○		△		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、他者との協働と共創によって実現する。	1) 実施計画を適切に実行し、他者と協働し、展覧会を共創できる。 2) 活動成果を振り返り、文章にまとめ、アーカイブ化する力を養う。
49 情報デザイン概論I	必修	1年次以上	講義	2	前期	◎	○						情報デザインの現在位置を知る1 デザイン史、イラストレーション史、アート・カルチャー論を主に、情報デザインの現在位置を確かめる。	デザイン史、イラストレーション史、アート・カルチャー論を主に、情報デザインの現在位置を確かめる。	情報デザインおよび関連する重要分野の歴史を概観するとともに、基礎知識を獲得する。
50 情報デザイン概論II	必修	1年次以上	講義	2	前期	◎	○						情報デザインの現在位置を知る2 メディア史、デジタル、テクノロジー論、知財著作権等の社会的観点から情報デザインの現在位置を確かめる。	メディア史、デジタル、テクノロジー論、知財著作権等の社会的観点から情報デザインの現在位置を確かめる。	情報デザインおよび関連する重要分野の現代の諸事例を学び、これからのデザインを考察するための、基礎知識を獲得する。
51 情報デザイン論I	選必	2年次以上	講義	2	前期	◎	○						情報デザインを考究するための基礎知識を学ぶ	現在のデザインに深く関連する多様な分野の基礎知識と理論から、これからのデザインが担うべき課題を考察する。情報論、身体論、心理学、社会学、民俗学、生活文化、考現学、環境学などを横断的に学修する。	1) デザインに関わる複数の分野について、その基礎知識を獲得する。 2) 社会、文化における重要事例を、デザインの現況を俯瞰しながら論じることができる。

【1-c】カリキュラムマップ (情報デザイン学科)

芸術学部 ディプロマ・ポリシー		
人間力 自立したひとりの人間として 生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる
創造力 芸術の力を 社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどにまとめることができる
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる

◎ DPを達成するために特に重要
○ DPを達成するために重要
△ DPを達成するために望ましい

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
52 情報デザイン論II	選必	2年次以上	講義	2	前期	◎	○						イラストレーション論	イラストレーションとは何か。基礎知識、過去から現在に至る多様な制作事例、文化、芸術、デザインなど、関連する分野の歴史と照らしながら、イラストレーションを考察する。	1)イラストレーションの歴史を学び、基礎知識を獲得する。 2)イラストレーションの現在位置を認識し、その可能性を論ずることができる。
53 情報デザイン論III	選必	2年次以上	講義	2	後期	◎	○						マーケティングの視点から、これからのコミュニケーションデザインを考える。	生活者の価値観や消費動向が急速に変化する現代において、溢れる情報の中から時代を読み解き、未来を予測する仮説をたて、市場を予測する。マーケティングの基礎理論の理解から、さまざまな領域における事例紹介を通じ、実践的手法を身につける。	1)マーケティングの基礎理論を理解できる。 2)マーケティングの実践的手法の基礎を修得する。
54 情報デザイン論IV	選択	2年次以上	講義	2	夏期集中	○	◎						デジタルクリエーション1 -造形と時間のデザイン	デジタルクリエーションの基礎を理解するため、Cinema4Dの演習を交えながら、3Dモーションデザインによる情報の可視化と視覚表現を探索する。	1)3DCGによるデジタル表現の基礎理論を理解できる。 2)3DCGによるデジタル表現を活用したアイデア、またビジュアルイメージを発想できるようになる。
55 情報デザイン論V	選択	2年次以上	講義	2	夏期集中	◎	○						映像メディア論	映像メディアの歴史と現在を知り、映像メディアの可能性を考察する。	映像メディアの観点で、社会におけるメディアの本質、デザインとの関わりを論じることができる。
56 情報デザイン論VI	選択	2年次以上	講義	2	後期	◎	○						広告論	広告の歴史、現在を知り、広告の持つビジュアルコミュニケーションの可能性について学ぶ。	広告制作の方法を学ぶことで、対象を想定した、視覚的なメッセージ伝達の基礎を修得する。
57 情報デザイン論VII	選択	2年次以上	講義	2	夏期集中	◎	○						デジタルクリエーション2 -インタラクション	デジタルクリエーションの基礎を理解するため、インタラクションのシステム構築を学ぶ。基礎学習としてTouchDesignerを使用しノードベースのビジュアルプログラミングから始め、クリエイティブコーディングへと進め、インタラクションを主としたデジタルクリエーションを体験的に習得する。	1)プログラミングの基本を理解し、基礎的なコーディングができる。 2)インタラクションを活用したアイデアを発想できるようになる。
58 情報デザイン論VIII	選択	2年次以上	講義	2	後期集中	◎	○						ソーシャルデザイン論	社会、産業、経済、国際情勢など、世界を形成する多様な分野におけるデザインの必要と可能性を学ぶ。企画構想、事起こすソーシャルデザインの観点から、多様な社会実例を参照し知見を広げる。	広範な社会的観点から、現在そしてこれからの社会に求められるデザインの役割、その可能性についての認識を広げ、論じることができる。
59 情報デザイン論IX	選択	2年次以上	講義	2	後期集中	◎	○						アートディレクション論	広告に関する視覚表現を主に、近年から現在に至る、アートディレクションの事例を考察し、視覚伝達におけるメッセージの構築仕方と可能性を探索する。	アートディレクションにおける重要人物と事例からその構造を理解し、論じることができる。
60 情報デザイン論X	選択	3年次以上	講義	2	前期集中	◎	○						グラフィックデザイン論	一般に、19世紀後半に起こった産業革命に伴う大量生産の反動によってデザインの歴史が始まったとされる。こうした歴史や産業、芸術運動の変遷を背景に、変化してきたグラフィックデザインの歴史を学び、また近年の事例にも触れながら、これからのグラフィックデザインについて考察する。	グラフィックデザインの歴史と現在を学修し、今後の可能性について論じることができる。
61 情報デザイン論XI	選択	3年次以上	講義	2	後期集中	◎	○						ビジュアルクリエーション論	イラストレーション、グラフィックアート、様々な視覚文化、芸術表現の歴史と現在、未来について考察し、その可能性を考える。	ビジュアルクリエーションの多様な分野と歴史を学修し、今後の可能性について、自身の現在位置に関連付けて論じることができる。
62 情報デザイン論XII	選択	3年次以上	講義	2	後期	◎	○						クリティカルデザイン論	「クリティカル・デザイン」とは、問題解決のためではなく議論を提起するためのデザインである。社会の問題に問いを投げかけ人々を議論に巻き込むデザインとして近年実践されてきた。問いをデザインし物語を生み出すことで、当たり前とされている私たちの認識を転換する。この講義ではデザインを批評的な実践として捉え、その歴史、理論、実践を概観する。	クリティカルデザインの基礎知識と姿勢を学び、クリティカルデザインの観点で現在から未来における課題を抽出し、仮説を立て、論ずることができる。
63 情報デザイン論XIII	選択	2年次以上	講義	2	夏期集中	◎	○						コミュニケーションデザイン論	メディア、テクノロジー、社会動向など多様な要素、分野、背景やその変遷に伴って、人とモノ、人とこと、人と人をつなぐデザインは変化を遂げてきた。拡張しつづけるコミュニケーションデザインの現在から未来を読み解く。	コミュニケーションデザインの現在と周辺分野を考察し、これからの時代を担うべきデザインの在り方を論じることができる。
64 キャリアデザイン基礎	選択	1年次以上	演習	1	後期集中	△		○	◎				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セミナーと講義によってキャリアデザインをスタートし、大学における学修モチベーションを形成する。	4年間の大学生活における進路計画の立て方について、その基礎知識を獲得する。
65 プロフェッショナル研究I	必修	2年次以上	演習	2	前期	△		○	◎				プロフェッショナル研究1	デザイナー、クリエイター研究と関連演習。ゲスト講義や過去・現在のデザイナー、クリエイター、そのデザインワークやプロジェクト等先達を研究することで視野を広げ、演習を通じ、自らの専門性を深めていくヒントを探る。	1)社会とデザイン、イラストレーションのつながりについて関心を高め、業界の知識を身につける 2)インプットによる集積を制作に反映することができる
66 プロフェッショナル研究II	必修	2年次以上	演習	2	後期	△		○	◎				プロフェッショナル研究2	「プロフェッショナル研究I」での学びを発展させ、継続的なクリエイター研究と関連演習。ゲスト講義や演習を通じ、自らの専門性を深める。	1)過去の知識だけでなく、流行などを習慣的に知識として取り込む姿勢が身につく 2)制作過程において、事例を参考にアウトプットの質を高めることができる
67 情報デザイン研究I	必修	3年次以上	演習	2	前期		○				◎	△	デザインスタディの統合と進路研究1	・自身が専門とする学びの分野からテーマを深め、卒業制作を見据えた準備を行う。 ・進路研究をベースとし、自身の考えやアイデアが伝わる「プレゼンテーションツール」としてのポートフォリオを制作する。	1)研究テーマを設定し、持続的な制作が行える。 2)進路目標に向け、情報の収集と編集を行い、進路計画を立てることができる。 3)セルフプロモーションとしてのポートフォリオを作成し、プレゼンテーションすることができる。
68 情報デザイン研究II	必修	3年次以上	演習	2	後期		○				◎	△	デザインスタディの統合と進路研究2	・企業や業界についてのリサーチによる情報収集をもとに、自己のキャリアイメージを整理し、進路希望に沿って具体的な行動の開始を行う。 ・情報デザイン研究Iで作成したポートフォリオのブラッシュアップを行う。	1)明確な進路目標と計画を設定し、その実行に向けて行動を行なっている。 2)多くの情報を持ち寄り、他者と共有することから進路についての幅を広げることができる。
69 情報デザイン研究III	必修	4年次	講義	4	前期集中	△		◎	○				進路研究および卒業制作リサーチ	進路活動を的確に計画、実行する。並行して、卒業制作のためのテーマリサーチ、構想、試作を継続的に行なう。	1)進路計画を着実に実行し、キャリアデザインの成果を獲得する。 2)卒業制作のテーマを言語化し、テーマに即した表現や方法を見つけることができる。
70 卒業研究・制作	必修	4年次	演習	4	後期集中			△		○		◎	卒業制作	学修した情報デザインの集大成として、デザイン、イラストレーション、芸術、文化、社会、産業、経済ほか今の世界を洞察し、培ってきた多様なアプローチによってテーマを設定、的確な表現や方法によって、課題解決あるいは新たなビジョンを提示する。	1)設定したテーマを、持続的な探究によって、的確且つ開かれた表現によってかたちにできる。 2)リサーチ、企画、表現、伝達等、それら質への高い意識と実行によって、社会に向けてビジョンを具現化できる。