

学士課程教育プログラム

1. 学科の目的

情報デザイン学科は、情報技術を活用した情報デザインに関わる実学的な専門知識を有し、社会の変化に対応して商品やサービスの魅力を高められるデザイン能力を有する職業人を育成するとともに、情報デザインに関わる研究を通して新たな価値を創造することを目的とする。

2. 教育の目的と学位授与の方針

本学の教育は大きく分けると「教養力」と「専門力」の育成に分類され、それぞれ次のような教育の目的と学位授与の方針になっています。

2.1 教育の目的

教養力の育成とは、本学在学中はもとより、社会人として活動するために必要な基礎力の鍛錬と人格を含めた自己形成がその主な内容となります。命の大切さを知り、われわれを取り巻く社会や自然、さまざまな文化活動について、幅広い学問領域の学識の一端に触れることで課題を発見し、主体的に考え、必要に応じて自ら行動できる人間力の豊かな人物を養成します。仲間とコミュニケーションをはかり、協働し合い、自分で自分を磨き上げる苦勞と喜びへと促します。

専門力の育成としては、社会の変化に対応して創造性豊かな情報デザインができる人材を育成することを理念に、下記の**教育方針**を設定しています。【 】は分類項目です。

- (1).【基礎・基盤】 学生が情報化社会の特徴や課題を知り、職業観・倫理観を養い、他者と協調・協働して、主体的・積極的に学ぶ。
- (2).【知識・理解】 学生が形、音、色彩、広告、ことば、コンピュータ、材料の原理、性質、ならびにそれらの表現法、製作法などに関する知識を得て、活用に向けて理解する。
- (3).【発想・創造】 学生が形、色、素材やそれらの組み合わせなどに関する感性、ならびに成り立ちや目的との関わりなどにおける論理性を養い、目標に向けた企画、発案、創作を行う。
- (4).【表現・制作】 学生がグラフィック、サウンド、映像、CADなどのソフトウェアやプレゼンテーション、制作、加工の装置を操作し、実践的な技法を習得して、表現・制作活動を行う。

上記教育目標を達成するために、学生は下記のような“道しるべ”となる達成基準を目指して、学びの“青写真”といえる標準教育プログラムにおける“道すじ”を示した履修モデルに沿って学修します(履修モデルについては後で説明します)。そして、このような教育目標達成基準(学科ディプロマ・ポリシー)に達して、合計取得単位数など卒業要件を満たすと卒業となります。

このような教育課程と教育方針・姿勢を含む学科の教育体系を図1に示します。

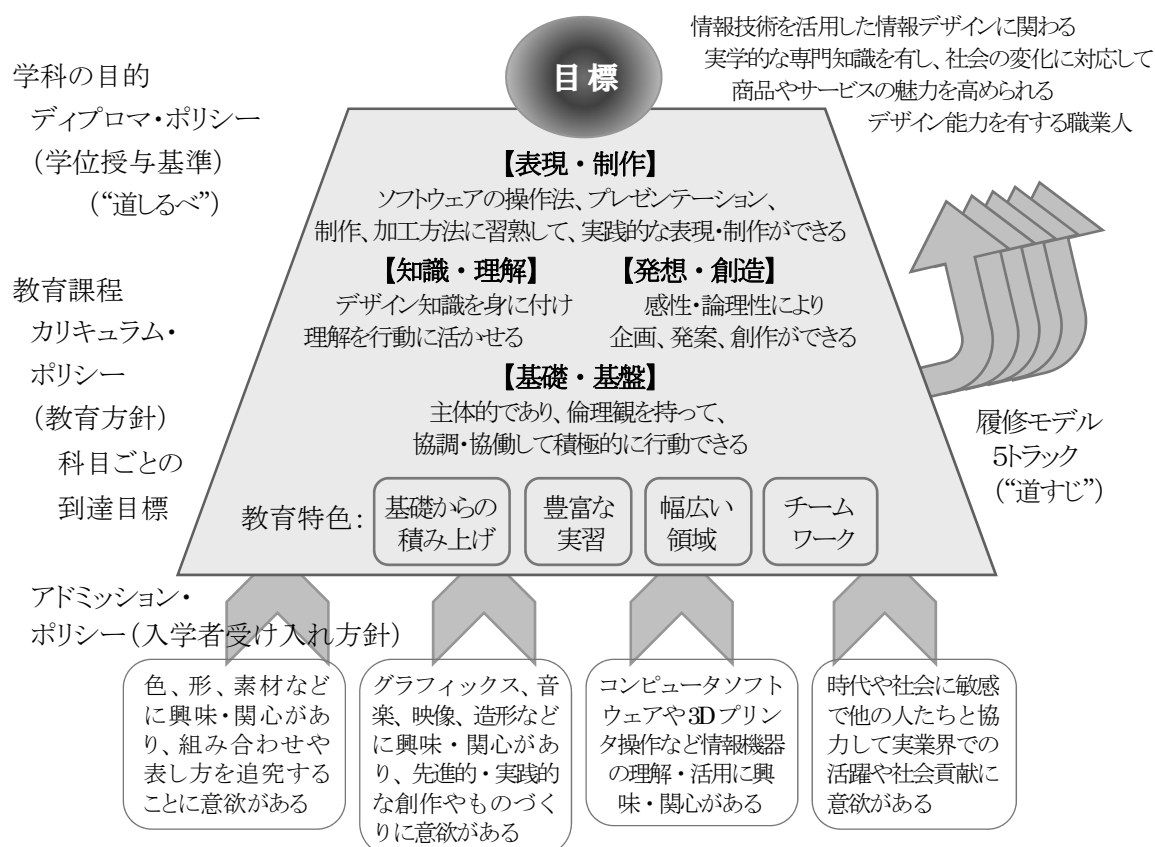


図1. 学科教育体系の概念図

2.2 学位授与の方針

情報デザイン学科では、以下の力を備えた者、すなわち、教育目標に到達した者に学位(情報学士)を授与します。

(教養力)

1. 英語の習得に積極的に取り組み、英語力を向上させ、基礎的なコミュニケーションを行うことができる。
2. 外国語学習を通して異文化に関する理解を深め、国際社会に対応するための素養を身に付けることができる。
3. 規律ある生活を維持し、心身の健康管理を心がけ、大学における学習生活の基礎を身に付けている。
4. 豊かな人間性と心の問題について幅広い知見を有し、自律的かつ柔軟に考えることができる。
5. 市民社会の一員として、社会科学の基礎知識に基づき、価値観の多様性を踏まえた適切な行動が選択できる。
6. 自然科学的、数理的なものの見方を通じて、日常生活において良識ある判断を下すことができる。
7. 現代社会の問題群を多角的にとらえ、コミュニケーションをとりながら問題解決に当たることができる。

(専門力)

8. 主体的な学びの態度が備わり、情報化社会にふさわしい倫理観を持って、他者と協調・協働して、目標実現のために積極的に行動できる。
9. 形、音、色彩、広告、ことば、コンピュータ、材料、製作法など広くデザインに関する知識を身につけており、的確な分析・評価により、理解を行動に活かせる。
10. 豊かな感性および論理性により、状況に応じて適切に企画、発案ができ、効果的に創作ができる。
11. グラフィック、サウンド、映像、CADなどのソフトウェアの操作法、ならびにプレゼンテーション、制作、加工方法に習熟しており、実践的な表現・制作ができる。

3. 標準教育プログラム

標準教育プログラムとは、本学で学ぶ皆さんが、上に示した教育の目的と学位授与の方針に到達するために4年間で身に付けることが必要な知識や能力の骨格を「教養力」と「専門力」に分けて定めたもので、これは、本学の教育課程編成・実施の方針に基づき作成されています。情報デザイン学科の標準教育プログラムは、以下の(1)～(6)になります。

(教養力)

(1) 社会人として活動するために必要な汎用的な能力を身に付ける

汎用的とは基礎的かつあらゆる活動への応用が効くベースとなるものを意味します。本学のカリキュラム体系は三つの群、すなわち人間科学科目群、専門基礎科目群、専門科目群に大別されます。その人間科学科目群Aグループにおいては、初年次教育、外国語の中でも英語の基礎的リテラシー、体育実技を通じて、主体的な学びの姿勢、コミュニケーション力と国際性、健康管理と生涯スポーツの意識を高めます。また英語の上級者や意欲あふれる学生は、資格取得等につながるハイレベルクラスでさらに磨きをかけられます。

(2) 社会人として必要な文化、社会、自然の一般的知識と思考する力を身に付ける

人間科学科目群Bグループにおいては、講義系科目と演習系科目を連動的に開設しています。講義系科目には人文、社会、自然科学分野とこれらの複合領域に属する基本的な科目が用意されています。諸科学の基礎を学ぶことで、人間とこころ、歴史文化、国際情勢や社会の仕組み、科学的なものの見方、地球環境等に関して幅広い知見を身に付けてもらいます。ひいてはこうした経験が、多面的なものの見方や他者理解と同時に、節度と意欲を兼ね備えた主体的な自己の確立に大きく寄与することになるでしょう。

また少人数で実施する演習系科目では、履修者が自ら課題を設定し、その問題解決に向けて授業担当者の指導のもと行動を起してもらいます。深く探究し、語り合い、これが思考力の訓練となることはもちろんですが、この実践的体験から新たな興味がまた芽生え、以前は関心の薄かった講義系科目、演習系科目履修への新たな誘因となることが望ましいです。

(専門力)

(3) 情報化社会に求められる基礎的人間力を身に付ける

自分自身を知り、行動力や判断力を身に付けます。初めてでも取り組めるようにデザインの基本を一から学ぶとともに、デザインはじめどのような分野に取り組むのにも必要な基本的な知とスキル、およびそれらを高めていく主体的な学習態度が身に付くように、1年次においては学科共通の専門基礎科目を学び、2年次以降は共通に開講される科目を学びます。

(4) 専門知識に基づいた創作力、設計力、構成力を身に付ける

形、音、色彩、広告、ことば、コンピュータ、材料など広くデザインに関する知識を身に付けます。着想したアイデアを実践するために、デザインに関する知識や情報調査分析を学びながら、発展させたり、組み合わせたり、実用のために修整したりできる計画性や実行力を養います。

(5) 状況に応じて柔軟に理解、発想・創造ができる

感性および論理性に基づき、状況を察知して、他者・社会の目的を理解し、解決すべき課題を見つけられるようになります。デッサンや造形などデザインの基礎、自己表現、情報表現、広告・広報などを学び、発想や創造性をみがきます。

(6) 実践的に表現、制作する専門技術を身に付ける

グラフィックス、サウンド、映像、CG(コンピュータを使用したグラフィック作成)、CAD(コンピュータを使用した製図)、Web 関連などのソフトウェアの操作法、2D、3Dプリンタによる出力技術、ならびにプレゼンテーション、制作、加工方法に習熟します。このようにして学んだことを総合的に用いて実践的な表現・制作に取り組みます。

4. 標準教育プログラムから見た教育課程の位置付け

本学の教育課程では、標準教育プログラムに基づき、学修の達成に必要な授業科目を順次的・体系的に配置するとともに、授業科目ごとに学修到達目標を定めています。また、授業科目の配置と学位授与の方針との関係を示すために、カリキュラムフローチャートとカリキュラムマップが準備されています。これらは本学の教育課程編成・実施の方針により作成されています。そして、皆さんが進みたい分野に応じて科目を選ぶ参考として履修モデルがあります。これを目安として、将来に向かって学んでください。

図2は標準教育プログラムに基づく教育課程の概念をまとめたものです。教育課程は人間科学科目群、専門基礎科目群、および専門科目群の3つの群に分類されています。なお、教育課程を構成しているそれぞれの授業科目の開講期と単位数などを示したものは、別に示す「開講科目一覧」に表しています。以下にそれぞれの科目群について説明します。

学年と目あて\目標	人間科学 科目群	基礎・基盤	知識・理解	発想・創造	表現・制作
4年次 学んだことを結びつけ、 専門的な力を完成させる		卒業研究			
3年次 専門的な力を身に付け、 社会との関わりを理解する		展開科目	専門科目群 専門的な内容を学ぶ		基幹科目
2年次 専門的な学びに入り、 学びと進路の目標を作る		専門知識・スキルの基本を学ぶ			
1年次 大学における学習活動方法を身に 付け、基礎的な力を付ける		専門基礎科目群	基礎的素養をつちかう		

図2. 情報デザイン学科の教育課程概念図（科目群の位置付けと役割）

4.1 人間科学科目群

(1)教育内容

a 人間科学科目群 Aグループ

①ファースト・イヤー・セミナ

ファースト・イヤー・セミナ(First Year Seminar、略してFYS、初年次セミナ)とは、新入生である皆さん方全員に、今後4年間の大学教育に不可欠な「学習技法(スタディ・スキルズ)」を習得してもらう科目です。いわば「大学での学び方」を学ぶ授業科目です。

実は、皆さんが高校まで普通だと思ってきた勉強の仕方と、大学での学びの方法はずいぶん違うところがあるのです。この方法の違いを理解した上で、「大学での学び方」に早く習熟し、積極的に大学の授業に参加してほしいのです。この点はとても大切です。大学での授業に戸惑ったり、どうしても積極的に参加できなかったり、せっかく勉学に打ち込んでもそれが空回りに終わって、4年たっても実を結ばない、こうしたことの原因の一半には、大学での学び方(つまり知的レベルをステップアップする方法)のベースができていないことが大きく関わっていることが分かっています。

この授業は次のように5つのパートでできています。

- I 大学で学ぶとはどういうことか
- II 効果的な授業の聴き方、効率的なノートのとり方、テキストの的確な読み方
- III 知的収蔵庫である大学図書館の利用法
- IV 文章の書き方の基本、レポート作成のルール、およびその実践
- V 効果的なプレゼンテーションのさまざまな方法とその実践

この授業の第一のねらいは、「大学での学び方」を習得してもらうことで、皆さんが本学の教育にスムーズに適応できること、言い換えれば皆さんが手応えをもって大学生活を送ることができるよう手助けをするところにあります。しかしそれだけではありません。皆さんが社会に出、職業人として、あるいは市民として、豊かに生きていこうとすると、自己表現スキルや、他者とのコミュニケーション・スキルの必要性をきつと感じることでしょう。それらを可能にするのも、この授業が基盤となります。そうした最低限の知的技法もここには盛り込まれています。

こうした事項について、少人数クラスで初歩からみっちり学んでもらいます。皆さんはこの授業において、何より自分の知的ステップアップを信じて、全力でこれに応えねばなりません。

② 外国語科目

外国語を学習することには2つの重要な事項があります。第1はコミュニケーションの手段としての言語能力の習得です。グローバル化の著しい今日においては外国語、特に英語によるコミュニケーション能力は21世紀を生きる上で不可欠となります。第2はその言語の背景にある文化や思考を学ぶことです。言語の背景にある文化やものの考え方を理解することなく言語を学ぶだけでは思わぬ誤解やトラブルに巻き込まれることにもなりかねません。技術者にとっても外国語の能力の習得はますます重要になってきています。

そのような外国語の学習には基礎的な事項の反復学習が大切になります。大変に思われるかもしれませんが、外国語学習というのは努力をすればするほど成果も見込めるのです。本学では、1年次に「資格英語 1・2」と「英語スキル 1・2」、2年次には「英語スキル 3・4」を必修科目として開講しています。さらに、3年次でも外国語科目を学びたい人のために「実践英語 1・2(資格コース)」、「実践英語 1・2(スキルコース)」という選択科目を開講しています。

③ 健康科学演習

ヒトは外界の刺激と内的な意思活動により、身体運動を通して健康が維持増進されます。またヒトには本来運動欲求が存在します。この運動欲求は、乳児の半ば反射的な運動から青年期の意図的・自発的運動へと変化していきます。本学の健康科学の科目はこの運動欲求をより促進させるように考えられています。

健康科学演習は、1年次にA、Bを配当しています。これは、おもに個人の健康を促し、個人の運動能力の開発・維持・向上を目的とし、生涯スポーツとして運動を維持させる基盤を青年期のうちに身につけることを目的としています。

大学における健康科学演習は、週1回の実技で体力を向上させようとはしていません。なぜならば、週1回の運動では、トレーニング効果は期待できないからです。ではなぜ大学で体育実技が必要であるかといえ、この授業で学生諸君が将来(生涯スポーツとして)も運動を継続して行えるような素地を身につけると、スポーツを通じて集団を意識し、社会集団に対する適応力を向上させるといった大きな目的を持っているからです。

④ 基礎英語 세미나

基礎英語セミナーでは、基本的な英単語を習得することと、習得した英単語を文脈のなかで正しく理解することを目標にします。一目ですぐに認識できる語彙を多量に獲得することは、英語を読んだり、書いたりするうえで大きな力となるだけでなく、英語を聞いたり、話したりするうえで不可欠な力となってきます。英語による学術的探求とコミュニケーションの礎になる力が、十分な練習を通して養成されることになります。なお、3年次修了までにこの科目を修得できなかった場合には、4年間で卒業することができなくなります。

b. 人間科学科目群 Bグループ

大同大学の教育課程(カリキュラム)は、三つの科目群に支えられています。一つはそれぞれの学科や専攻でおもに学ぶ専門科目群、あとの二つは専門基礎科目群とここで説明する人間科学科目群です。人間科学科目群は上記 FYS と語学や体育の実技を含む A グループと B グループから成り立っています。なかでも B グループには、人間、こころ、文学、歴史、文化、政治、経済、社会のしくみや国際情勢、さらには身の回りの自然環境から広くは宇宙それに自分たちの生命や健康問題に至るまで、実にさまざまなテーマを扱う授業科目が配置されています。

開講が予定されているこれらの講義系と演習系の科目はすべて、皆さんにできるだけ多様な刺激を知的にも身体的にも与える

ことができるようにと工夫されたものばかりです。そのねらいはというと、トータルな人間教育に他なりません。言い換えると、皆さんが今をタフに生き、将来を担う一市民としての教養に気づいていただき、それに磨きをかけてもらえるように、これが何を指しても本科目群の大目的です。大学での専門教育はもちろん重要です。しかしそれを世の中に役立てながらも、一人ひとりが社会の中で楽しく豊かな人生を創出していくためにはやはり「教養」が欠かせません。本学では「教養」として、とくに「コミュニケーション力」、「自ら考える力」と「協働力」に重点を置いています。こうした点で皆さんがますます自分らしさを発揮できるよう、B グループではさまざまな授業内容を取りそろえていますから、できるだけ偏りを作らず履修し、修得することが望まれます。

現在、私たちは 21 世紀初頭に身を置いています。日本でも世界でも、世の中は目まぐるしく変化し続けています。良いことも好ましくないことも瞬時に地球規模で拡散し、われわれはグローバル社会の一員であることを余儀なくされています。とくに日本は超高齢化社会に突入しており、不透明で不確実な時代の到来がそこかしこで言われています。それでも世界は飽くなきマネーフローと途轍もないテクノロジーの進化を介してさらに緊密に結びつくと同時に、かたやアメリカ南北大陸圏、アジア圏、欧州・アフリカ・中東圏でのちょっとした歪が、すぐにも世界各国に対して経済的にも政治的にも甚大な影響をもたらします。さらに今後は AI(人工知能)や IoT(モノのインターネット)に代表される技術革新によって人間の働き方が様変わりするばかりか、われわれの想像力のそのまた先を行くほどの近未来社会が待ち受けているようです。世界がより便利に、より快適な生活を享受できるようになることは好ましいですが、日本の社会を見ても逆に格差社会などが一部現実のものとなりつつあるのは見逃せません。

そこで皆さんに具体的に求められていくのは、こうした時代を生き抜いていくための知恵や活力を自ら引き出して伸ばしていくことです。そのためには今を知り、そこから課題を見つけ出し、いろいろな角度から考え、そして解決策を自分であるいは仲間と協働しながら探り当てていく知とパワーが不可欠です。そして何よりも一人ひとりが自分の人生を存分に味わい、楽しめる力を発揮することが求められます。

大学では、人間と社会をよく知るためにも、人文・社会科学の学問分野の知見や見識が大切な役割を果たします。人文科学分野では、日本文学、外国文学、哲学、歴史学、文化人類学、心理学が人間の営みや心の働きを扱い、社会科学分野では法学、経済学、政治学、社会学、社会調査の方法、現代社会論、リベラルアーツ特別講義が社会の仕組みから国際情勢の展望にまで皆さんを誘います。

また自然科学のアプローチから宇宙、地球、生命、身体そのものを知ることに加えて、われわれの生活環境や健康を見直す諸科目も開講されています。自然科学概論、環境科学、地球科学、認知科学、生物学、健康科学の諸科目が、有益性と危険性をあわせ持つ科学技術、人間が生きる舞台としての地球環境、またヒトとしての人間、人間の心身・健康に焦点を当てています。

2 年次、3 年次には、「リベラルアーツ実践演習」として、アクティブ・ラーニングや PBL(問題・課題解決型授業)を意識した少人数科目を開講しています。

大学での勉強は、確かに与えられたものを繰り返し習い覚える地道な作業と同時に、何が問題でその解決のためにはどう向き合えばよいのかについて自分自身が考え始め、仲間と語り合い、行動をおこすところに楽しさの発見と醍醐味があります。

皆さんにとって、人間科学科目群 B グループがその糸口となることを願っています。

(2) 学修到達目標

人間科学科目群の学修到達目標は、学位授与の方針と各授業科目との関係性を示すカリキュラムマップにまとめて示しています。

4.2 専門基礎科目群と専門科目群

(1) 各専門分野に向けた学年ごとの学び方

「専門基礎科目」は、それぞれの専門分野における根幹となる科目です。「専門科目」は興味や将来の進路を考えて希望する内容を扱う科目です。4年次の「卒業研究」に関連する科目は、3年間で学んだことを活かし、さらに深めて行きます。自分なりのテーマを設定して制作を完成させたり、提案をしたり、論究したりして、集大成として学びを仕上げます。その成果として社会、企業の要求に応える、現場に強い実学的な情報デザイン能力を身に付けられます。

(2) 学修到達目標

標準教育プログラムで述べた内容をどのような順序で学び、どのような知識とスキルを修得するかについて、各授業科目の学修到達目標が学位授与の方針との対応がカリキュラムマップに示されています。

学年進行に伴う履修の流れの概念を図3に示します。

学年\目安	目標に向かう履修の進み方				
履修モデル	グラフィックス クリエイター・ トラック	ムービー・サウン ドクリエイター・ トラック	クリエイティブ ビジネス・ トラック	コンシューマー ビジネス・ トラック	3Dデザイン・ トラック
4年次	卒業研究				
3年次	メディアデザイン分野				3Dデザイン分野
2年次					
1年次	共通の基本				

図3. 履修の進み方の全体概念図

この図3に示した履修の進み方の概念を説明します。

まず、1年次では、学科共通の基本的な内容の専門基礎科目を履修します。また、情報デザイン学科が目指す各分野を学ぶことができる内容も含んでいますので、後の専門分野を選択する際の足がかりにもなります。

2年次では、学生ごとの興味に沿って専門性を身に付けるために1年次の学びを基にして、「メディアデザイン分野」、「3Dデザイン分野」という2つの専門分野から1つを選び、専門的な学びに入っていきます。

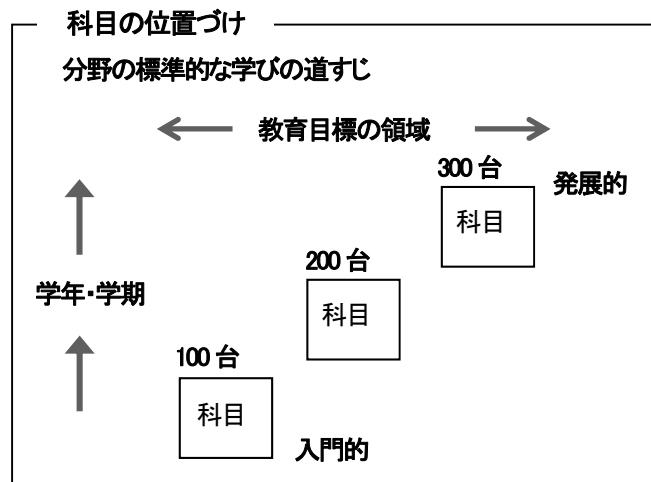
3年次では、それぞれの将来を考えながら、専門的に学びます。2・3年次では、分野ごとの基幹科目と、学科共通の展開科目があり、興味と必要に応じて履修します。

各科目は専門性とカリキュラム上の位置付けにより、共通の基本となったり、各専門を横断的に見たりする、基礎的または複合的な「基盤フィールド」、そして、グラフィックス、ムービー・サウンド、3D面について特に専門的に学ぶ「グラフィックス・フィールド」、「ムービー・サウンド・フィールド」、「3Dデザイン・フィールド」、さらに、1・2年次では自由科目となる関連科目と3・4年次では学んだことを総合的に活かして取り組む卒業研究科目の「統合化フィールド」があります。それぞれの特色を理解して計画的に履修します。

次に、専門分野ごとに学ぶ内容を具体的に説明します。学科の科目一覧を図4に、その見方を図5に示します。科目には科目番号がついており、対象年次、科目の専門的位置づけ、開講期などが示されています。これにより、科目の領域や目標のレベルが判ります。

4 年次	専門科目群					499 卒業研究 492 情報デザイン研究 2 491 情報デザイン研究 1
3 年次	展開科目	334 クリエイティブワーク・プロジェクトB 372 WebデザインB	基幹科目			卒業研究科目
			354 視覚情報デザイン実習B	364 メディアクリエイティブ実習D	384 応用CAD実習B	
	336 社会と情報D		352 デジタルグラフィックス実習B	362 メディアクリエイティブ実習C	382 製品デザイン実習B	
			314 コミュニケーションデザイン論	324 メディアクリエイティブ論D		392 専門ゼミナ 2
	306 プログラミング4		312 デジタルデザイン論B	322 メディアクリエイティブ論C	342 デジタルプレゼンテーション論	
		331 クリエイティブ・ビジネス				
		333 クリエイティブワーク・プロジェクトA				391 専門ゼミナ 1
		371 WebデザインA				
	307 ビジネスコンピュータリテラシー		353 視覚情報デザイン実習A	363 メディアクリエイティブ実習B	383 応用CAD実習A	関連科目
			351 デジタルグラフィックス実習A	361 メディアクリエイティブ実習A	381 製品デザイン実習A	
			313 視覚情報表現論	323 メディアクリエイティブ論B	343 材料と加工法論	394 インターンシップ(学外研修)
	305 プログラミング3		311 デジタルデザイン論A	321 メディアクリエイティブ論A	341 プロダクトデザイン論	
2 年次		254 情報デザイン基礎実習F 252 情報デザイン基礎実習E 256 Webデザイン基礎実習				
	208 プログラミング2					
	206 社会と情報C		258 CGプログラミング基礎2	224 映像デザイン基礎2	282 CAD実習2	294 情報デザイン特別活動D 293 情報デザイン特別活動C
	204 自己表現4			222 コンピュータサウンド2		
		231 クリエイティブ・ビジネス基礎2				292 情報デザイン特別活動B 291 情報デザイン特別活動A
		253 情報デザイン基礎実習D 251 情報デザイン基礎実習C				
	207 プログラミング1					
	211 基礎デザイン論3		257 CGプログラミング基礎1	223 映像デザイン基礎1	281 CAD実習1	
	203 自己表現3		255 3Dグラフィックス基礎実習	221 コンピュータサウンド1	241 造形制作技法	
1 年次		142 造形デザイン演習2 106 クリエイティブ・ビジネス基礎1 152 情報デザイン基礎実習B	専門基礎科目群			関連科目
	112 基礎デザイン論2 104 自己表現2				154 CAD基礎実習	
	108 社会と情報B			122 基礎音楽論	142 造形デザイン演習2	
		141 造形デザイン演習1				
		151 情報デザイン基礎実習A				
	111 基礎デザイン論1 103 自己表現1 105 社会と情報A 101 情報デザイン入門ゼミナ		153 2Dグラフィックス基礎実習			191 コンピュータリテラシー
	基盤フィールド		グラフィックスフィールド	ムービー・サウンドフィールド	3Dデザインフィールド	統合化フィールド

図4. 科目一覧



科目の例

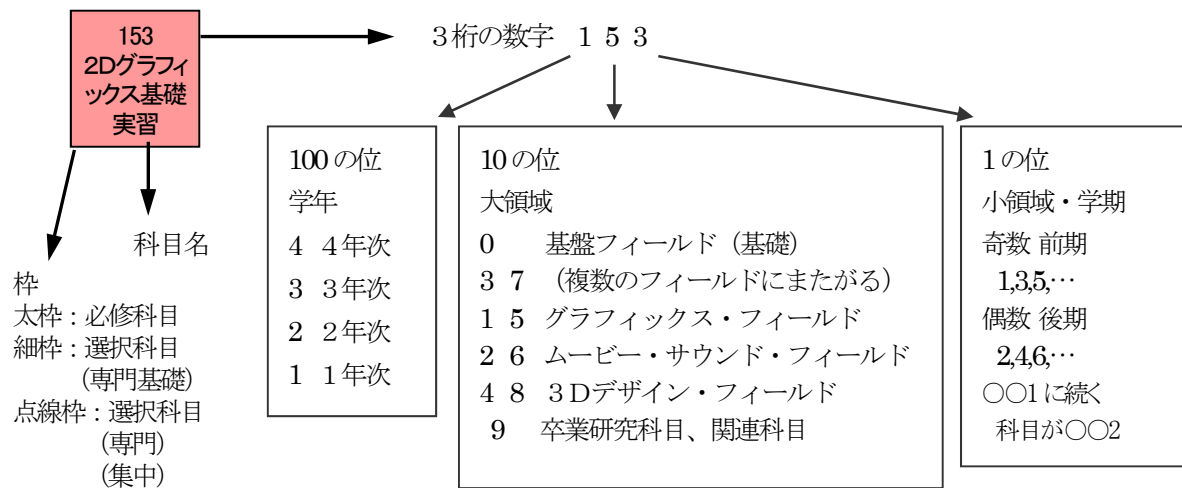


図5. 科目の見方と位置付け

なお、394『インターンシップ(学外研修)』は夏期に企業に出向いて行う実務的な活動の成果を評価する科目です。また、290 番台『情報デザイン特別活動A・B・C・D』は学生の自己設計に基づく自主的な活動の成果を評価する科目です。このように、本学科のカリキュラムには教室外の自発的・積極的な活動への対応も用意されています。

専門基礎科目群および専門科目群のカリキュラム・フローチャートを図6に示します。

図6. 専門科目のカリキュラム・フローチャート

6. 履修モデル

学びの“道すじ”として科目の並びを示した履修モデルは、2年次から2分野に分かれて専門に取り組み、将来を目指すことをみすえて、5つに分かれており、トラックと呼びます。それぞれの興味と目標にしたがって、基本的に履修モデルにそって履修することが推奨されます。

なお、期ごとの登録単位数に上限があります。そのため、例えば2年次に開講される選択科目を上位学年の3年次になってから履修することができます。逆に、2年次用の科目を下位学年の1年次で履修することはできません。

本学科の専門基礎科目・専門科目では、ある科目の履修にあたって先に合格しておかないと履修できないという、いわゆる先修条件はありません。しかし、例えば150番台、250番台の科目で履修しないものがあるのに、それらと同じ専門領域の350番台の科目を履修するということは困難ですので、自分の興味と目標を考えて、図4.科目の一覧と以下の履修モデルを参照して、学習計画を立ててください。

2年次以上の専門科目群基幹科目については、各専門分野の科目については原則としてクラス指定の科目を受講して専門性を高めます。学士(情報学)としての総合的な力が付くように、計画的に履修を進めます。

「メディアデザイン分野」「3Dデザイン分野」という2つの分野の特徴が込められた5つの履修モデルを記します。

科目一覧	専門分野	履修モデル
(図4)	メディアデザイン分野	a) グラフィックス クリエーター・トラック
専門基礎科目・		b) ムービー・サウンド クリエーター・トラック
専門科目		c) クリエイティブ ビジネス・トラック
		d) コンシューマービジネス・トラック
	3Dデザイン分野	e) 3Dデザイン・トラック

履修モデル

a) グラフィックス クリエーター・トラック

社会のニーズに対応するための情報を発想・整理し伝達するためのデザイン理論、およびさまざまな造形表現の実践的手法を学び、グラフィックデザインで活躍できることを目指します。

履修モデル： 情報デザイン学科グラフィックス・ クリエーター・トラック											
年次	学期	専 門 基 礎 科 目 ・ 専 門 科 目									
4 年次	8 期									402 情報デザイン研究2	499 卒業研究
	7 期									401 情報デザイン研究1	
3 年次	6 期						364 メディアクリエイティブ実習D	314 コミュニケーションデザイン論	354 視覚情報デザイン実習B	372 WebデザインB	394 インターシップ
	5 期						362 メディアクリエイティブ実習C	312 デジタルデザイン論B	352 デジタルグラフィックス実習B		392 専門 세미나2
							363 メディアクリエイティブ実習B	313 視覚情報表現論	353 視覚情報デザイン実習A	371 WebデザインA	
					331 クリエイティブビジネス		361 メディアクリエイティブ実習A	311 デジタルデザイン論A	351 デジタルグラフィックス実習A		391 専門 세미나1
2 年次	4 期		208 プログラミング2				254 情報デザイン基礎実習F	258 CGプログラミング2		256 Webデザイン基礎実習	
	3 期	204 自己表現4		256 Webデザイン基礎実習		206 社会と情報C	253 情報デザイン基礎実習E				
			207 プログラミング1				252 情報デザイン基礎実習D	257 CGプログラミング1	281 CAD実習1		
		203 自己表現3			231 クリエイティブ・ビジネス基礎2	211 基礎デザイン論3	251 情報デザイン基礎実習C	255 3Dグラフィックス基礎実習			
1 年次	2 期	104 自己表現2		112 基礎デザイン論2							
	1 期	108 社会と情報B	122 基礎音楽論	142 造形デザイン演習2	106 クリエイティブ・ビジネス基礎1		152 情報デザイン基礎実習B		154 CAD基礎実習		
		103 自己表現1	105 社会と情報A								
		101 情報デザイン入門セミナー	111 基礎デザイン論1	141 造形デザイン演習1			151 情報デザイン基礎実習A	153 2Dグラフィックス基礎実習			

b) ムービー・サウンドクリエイター・トラック

ムービー、サウンド、CG(2D、3D)などの制作スキルを磨き、多様なニーズに応えられるよう企画・提案を含めたコンテンツ制作を学ぶことで、メディア創作など幅広く活躍できることを目指します。

履修モデル：情報デザイン学科ムービー・サウンドクリエイター・トラック													
年次	学期	専門基礎科目・専門科目											
4年次	8期											402 情報デザイン研究2	499 卒業研究
	7期											401 情報デザイン研究1	
3年次	6期							324 メディアクリエイティブ論D	364 メディアクリエイティブ実習D		372 WebデザインB	394 インターンシップ	
								322 メディアクリエイティブ論C	362 メディアクリエイティブ実習C			392 専門 세미나2	
	5期							323 メディアクリエイティブ論B	363 メディアクリエイティブ実習B		371 WebデザインA		
								321 メディアクリエイティブ論A	361 メディアクリエイティブ実習A			391 専門 세미나1	
2年次	4期		208 プログラミング2						254 情報デザイン基礎実習F	258 CGプログラミング2			
		204 自己表現4		256 Webデザイン基礎実習		206 社会と情報C	224 映像デザイン基礎2	253 情報デザイン基礎実習E		256 Webデザイン基礎実習			
	3期		207 プログラミング1					252 情報デザイン基礎実習D	257 CGプログラミング1	281 CAD実習1			
		203 自己表現3			231 クリエイティブ・ビジネス基礎2		223 映像デザイン基礎1	251 情報デザイン基礎実習C	255 3Dグラフィックス基礎実習				
1年次	2期	104 自己表現2		112 基礎デザイン論2									
		108 社会と情報B	122 基礎音楽論	142 造形デザイン演習2	106 クリエイティブ・ビジネス基礎1			152 情報デザイン基礎実習B		154 CAD基礎実習			
	1期	103 自己表現1	105 社会と情報A										
		101 情報デザイン入門セミナー	111 基礎デザイン論1	141 造形デザイン演習1				151 情報デザイン基礎実習A	153 2Dグラフィックス基礎実習				

c) クリエイティブ ビジネス・トラック

広告ビジネス社会で必要とされる、考察力や説明力の習得を重視した、情報デザイン学科内の様々なデザインを包括して横断的に学び、クリエイティブ ビジネスで活躍できることを目指します。

履修モデル： 情報デザイン学科クリエイティブビジネス・トラック											
年次	学期	専 門 基 礎 科 目 ・ 専 門 科 目									
4 年次	8 期									402 情報デザイン研究2	499 卒業研究
	7 期									401 情報デザイン研究1	
3 年次	6 期					336 社会と情報D				394 インターンシップ	
					334 クリエイティブ・ワークプロジェクトB				314 コミュニケーションデザイン論	392 専門セミナ2	
	5 期		305 プログラミング3		333 クリエイティブ・ワークプロジェクトA				371 WebデザインA		
					331 クリエイティブ・ビジネス	307 ビジネスコンピューティング			313 視覚情報表現論	391 専門セミナ1	
2 年次	4 期		208 プログラミング2					254 情報デザイン基礎実習F	258 CGプログラミング2		
		204 自己表現4		256 Webデザイン基礎実習		206 社会と情報C	224 映像デザイン基礎2	253 情報デザイン基礎実習E		256 Webデザイン基礎実習	
	3 期		207 プログラミング1					252 情報デザイン基礎実習D	257 CGプログラミング1	281 CAD実習1	
		203 自己表現3			231 クリエイティブ・ビジネス基礎2		223 映像デザイン基礎1	251 情報デザイン基礎実習C	255 3Dグラフィックス基礎実習		
1 年次	2 期	104 自己表現2		112 基礎デザイン論2							
		108 社会と情報B	122 基礎音楽論	142 造形デザイン演習2	106 クリエイティブ・ビジネス基礎1			152 情報デザイン基礎実習B		154 CAD基礎実習	
	1 期	103 自己表現1	105 社会と情報A								
		101 情報デザイン入門セミナ	111 基礎デザイン論1	141 造形デザイン演習1				151 情報デザイン基礎実習A	153 2Dグラフィックス基礎実習		

d) コンシューマー ビジネス・トラック

発展しつつある情報化社会における生活者の情報の利用の仕方に応じた、ビジネス志向の情報の効果的な出し方、文化、消費行動・心理などの面による特徴的な受け方を学び、コンシューマービジネスで活躍できることを目指します。

履修モデル： 情報デザイン学科コンシューマービジネス・トラック												
年次	学期	専 門 基 礎 科 目 ・ 専 門 科 目										
4 年次	8 期										402 情報デザイン研究2	499 卒業研究
	7 期										401 情報デザイン研究1	
3 年次	6 期			306 プログラミング4			336 社会と情報D			372 WebデザインB	394 インターンシップ	
	5 期				334 クリエイティブ・ワークプロジェクトB						392 専門セミナ2	
				305 プログラミング3	333 クリエイティブ・ワークプロジェクトA					371 WebデザインA		
					331 クリエイティブ・ビジネス	307 ビジネスコンピューティング					391 専門セミナ1	
2 年次	4 期		208 プログラミング2					254 情報デザイン基礎実習F	258 CGプログラミング2			
	3 期	204 自己表現4		256 Webデザイン基礎実習		206 社会と情報C	224 映像デザイン基礎2	253 情報デザイン基礎実習E		256 Webデザイン基礎実習		
			207 プログラミング1					252 情報デザイン基礎実習D	257 CGプログラミング1	281 CAD実習1		
		203 自己表現3			231 クリエイティブ・ビジネス基礎2		223 映像デザイン基礎1	251 情報デザイン基礎実習C	255 3Dグラフィックス基礎実習			
1 年次	2 期	104 自己表現2		112 基礎デザイン論2								
		108 社会と情報B	122 基礎音楽論	142 造形デザイン演習2	106 クリエイティブ・ビジネス基礎1			152 情報デザイン基礎実習B		154 CAD基礎実習		
	1 期	103 自己表現1	105 社会と情報A									
		101 情報デザイン入門セミナ	111 基礎デザイン論1	141 造形デザイン演習1				151 情報デザイン基礎実習A	153 2Dグラフィックス基礎実習			

e) 3Dデザイン・トラック

IoT社会ではモノづくり+コトづくり、より良いモノやサービスを提案していくことがデザインの役割になります。デジタルとフィジカル(物質)を総称した“立体を用いたデザイン”を学び、VR、ARなどのバーチャル3Dモデリングの活用から製品デザインまでをカバーし実践的デザイン能力を培い、3Dデザインで活躍できることを目指します。

履修モデル： 情報デザイン学科3Dデザイン・トラック													
年次	学期	専 門 基 礎 科 目 ・ 専 門 科 目											
4 年次	8 期											402 情報デザイン研究2	499 卒業研究
	7 期											401 情報デザイン研究1	
3 年次	6 期							334 クリエイティブ・ワークプロジェクトB		384 応用CAD実習B	394 インターンシップ		
	5 期			305 プログラミング3	331 クリエイティブ・ビジネス			333 クリエイティブ・ワークプロジェクトA	343 材料と加工法論	383 応用CAD実習A		392 専門 세미나2	
2 年次	4 期		208 プログラミング2					254 情報デザイン基礎実習F	258 CGプログラミング基礎2	282 CAD実習2			
	3 期	204 自己表現4				206 社会と情報C		253 情報デザイン基礎実習E	241 造形制作技法	241 造形制作技法			
1 年次	2 期		207 プログラミング1		231 クリエイティブ・ビジネス基礎2			252 情報デザイン基礎実習D	257 CGプログラミング基礎1	281 CAD実習1			
	1 期	203 自己表現3					211 基礎デザイン論3	251 情報デザイン基礎実習C					
	2 期	104 自己表現2		112 基礎デザイン論2	106 クリエイティブ・ビジネス基礎1								
	1 期	108 社会と情報B		142 造形デザイン演習2				152 情報デザイン基礎実習B		154 CAD基礎実習			
	1 期	103 自己表現1	105 社会と情報A										
	1 期	101 情報デザイン入門セミナー	111 基礎デザイン論1	141 造形デザイン演習1				151 情報デザイン基礎実習A	153 2Dグラフィックス基礎実習				

情報学部 情報デザイン学科 メディアデザイン・プロダクトデザイン専攻 カリキュラムマップ

大学の目的
大同大学は、教育基本法並びに建学の精神と理念に則り、深い専門の学芸の教育研究を通じて、豊かな教養と専門的能力を有する質の高い職業人を育成し、社会と産業の発展に寄与することを目的とする。

学部
学部の教育研究上の目的
情報学部は、豊かな教養及び情報学に関連する基礎から応用までの十分な学問的知識を有し、創造力に富み主体的に行動できる質の高い専門職業人を育成するとともに、情報学を中心とする分野の深い研究を通して新たな知識を創造することを目的とする。

学科
学科の教育研究上の目的
情報デザイン学科は、情報技術を活用した情報デザインに関わる基礎から応用までの専門知識を有し、社会の変化に対応して商品やサービスの魅力と価値を高められるデザイン能力を有する職業人を育成するとともに、情報デザインに関わる深い研究を通して新たな知識を創造することを目的とする。

学科の学位授与の方針	A. 英語の習得に積極的に取り組み、英語力を向上させ、基礎的なコミュニケーションを行うことができる。	I. 形、音、色彩、広告、ことば、コンピュータ、材料、製作法など広くデザインに関する知識を身につけており、的確な分析・評価により、理解を行動に活かせる。
	B. 外国語学習を通して異文化に関する理解を深め、国際社会に対応するための素養を身につけることができる。	J. 豊かな感性および論理性により、状況に応じて適切に企画、発案ができ、効果的に創作ができる。
	C. 規律ある生活を維持し、心身の健康管理を心がけ、大学における学習生活の基礎を身につけている。	K. グラフィック、サウンド、映像、CADなどのソフトウェアの操作法、ならびにプレゼンテーション、制作、加工方法に習熟しており、実践的な表現・制作ができる。
	D. 豊かな人間性と心の問題について幅広い知見を有し、自律的かつ柔軟に考えることができる。	
	E. 市民社会の一員として、社会科学の基礎知識に基づき、価値観の多様性を踏まえた適切な行動が選択できる。	
	F. 自然科学的、数理的なものの見方を通じて、日常生活において良識ある判断を下すことができる。	
	G. 現代社会の問題群を多角的にとらえ、コミュニケーションをとりながら問題解決に当たることができる。	
	H. 主体的な学びの態度が備わり、情報化社会にふさわしい倫理観を持って、他者と協調・協働して、目標実現のために積極的に行動できる。	

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)			開講期	学修内容	学修到達目標							
			必修	選択	自由										
人間科学科目群	Aグループ	ファースト・イヤー・セミナー	1			1 [2]	スタディ・スキルズとは。ノート・テイキング。リーディングのスキルと文章要約。図書館をどう利用するか。アカデミック・ライティングのスキルとレポート作成。プレゼンテーションのスキルと実践。	高校と大学の学びの違いが理解できる。							
								ノートの取り方が効果的にできる。							
								文章を読んで、概要・要点をまとめることができる。							
								図書館の利用法がわかる。							
								レポートの作成の必要手順が分かる。							
								基本的なレポートの作成ができる。							
								プレゼンテーションの基本スキルが理解できる。							
								プレゼンテーションの初歩的な実践ができる。							
		授業科目の貢献度													
		資格英語1	1			1 [2]	この授業では、高等学校までに学んだ英語を土台として、英語のリーディング力およびリスニング力の向上をはかり、TOEICに対応する基礎能力を養成します。そのために、TOEICテストの形式や傾向に慣れるための問題演習を通じて、リーディングとリスニングに関する学習方略を習得してもらいます。また、リーディングやリスニングの基礎となる語彙力の学習や基礎的な英文法も学習します。	TOEICに出題される基礎的な語彙の意味を理解できる。							
								短い英文を聞き取り、その内容を大まかに理解できる。							
								英文を読み、その内容を大まかに理解できる。							
								基礎的な英文法の知識を活用し、TOEICの問題を解くことができる。							
								基礎的な英文をでき得る限り正確に音読することができる。							
								授業科目の貢献度							
								資格英語2	1			2 [3]	この授業では、前期に開講されている資格英語1の内容を継続・発展させるかたちで、英語のリーディング力およびリスニング力の向上をはかり、TOEICに対応する基礎能力を養成します。そのために、TOEICテストの形式や傾向に慣れるための問題演習を通じて、リーディングとリスニングに関する学習方略を習得してもらいます。また、リーディングやリスニングの基礎となる語彙力の学習や基礎的な英文法も学習します。	TOEICに出題される語彙の意味を理解できる。	
														短い英文を聞き取り、その内容を理解できる。	
		英文を読み、その内容を理解できる。													
		英文法の知識を活用し、TOEICの問題を解くことができる。													
		基礎的な英文を正確に音読することができる。													
		授業科目の貢献度													
		英語スキル1	1			1 [2]	この授業では、英語の4技能（リーディング、リスニング、ライティング、スピーキング）の基礎的な能力の向上をはかります。授業で扱う題材は「異文化理解」、「食」、「芸術」などの大学生として問題意識を持ち、深く考察してもらいたい事項を厳選しています。このような題材の英文を読み、聴くことにより、英語のリーディング力およびリスニング力を向上させます。さらに、その題材について、主体的に考え、自分の意見を英語で記述したり、ペアワークやグループワークを通じて発話する活動をしてもらい、ライティング力やスピーキング力を向上させ、英語による発信力を高めることを目的とします。							題材に関して、基礎的な理解を深めることができる。	
														題材に関する基礎的な対話文の大まかな内容を聞き取ることができる。	
								聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、できるだけ正しく発音することができる。							
題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で簡潔に記述することができる。															
題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語である程度伝達することができる。															
授業科目の貢献度															

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
		10									10
		10									10
		10									10
		10									10
		10									10
		10				10					20
		10									10
		10				10					20
0	0	80	0	0	0	20	0	0	0	0	100
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
60	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
10	8					2					20
58	40	0	0	0	0	2	0	0	0	0	100
12	8										20
12	8										20
12	8										20
10	8					2					20
10	6		2			2					20
56	38	0	2	0	0	4	0	0	0	0	100

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択			
専門基礎科目群		基礎デザイン論Ⅱ(112)		2	2	今日あるデザインがどのように発展して来たか、またデザインの領域や種類を知るとともに、今後どのように発展して行くかを体系づけて学ぶ。	デザイン史の大きな流れが理解できる。 デザインとアートの関連付けができ、重要な思想や運動が理解できる。 デザイン史における重要な作品やデザイナーを理解できる。 他分野のデザインの歴史が理解できる。 今後のデザインにおける課題を考えることができる。 授業科目の貢献度
		基礎デザイン論Ⅲ(211)		2	3	デザインをする上で必要な各分野の知識を、各専門の4項目に分けて学習する。	情報デザインの対象となる制作物の種類とそれに対するデザインの役割を理解できる。 図法の理論とその利用方法を理解できる。 文字書体の種類とそれを用いた編集デザインの基本の考え方を理解できる。 情報を伝達するためのピクトグラム、ダイアグラムの役割を理解できる。 色彩表記方法の理論を理解できる。 授業科目の貢献度
		クリエイティブ・ビジネス基礎Ⅰ(106)		2	2	広告活動に必須である、対象の見方や、発想力・展開力・提案力などからなる、クリエイティブ力を学びます。	主観的な視点から、ユニークな視点を見つけることができる。 相対的な視点から、ユニークな視点を見つけることができる。 客観的な視点から、ユニークな視点を見つけることができる。 ユニークな視点から、コンセプトに変換することができる。 コンセプトから、コミュニケーションのメッセージを作ることができる。 授業科目の貢献度
		情報デザイン基礎実習A(151)		2	1	情報デザインの主な分野のテーマについて入門的な実習を行い、考え方、および制作方法の初歩を学びます。	デジタルサウンドデザインについてその入門的な考え方、制作の方法が理解できる。 ムービー制作における入門的な考え方、制作の方法が理解できる。 Web デザインにおける入門的な考え方、制作の方法が理解できる。 製品デザインにおける入門的な考え方、制作の方法が理解できる。 授業科目の貢献度
		情報デザイン基礎実習B(152)		2	2	情報デザインの主な分野のテーマについて入門的な実習を行い、考え方、および制作方法の初歩を学びます。	デジタルサウンドデザインについて、入門的な考え方、制作の方法が理解・実行できる。 ムービー制作について、入門的な考え方、制作の方法が理解・実行できる。 Web デザインについて、入門的な考え方、制作の方法が理解・実行できる。 製品デザインについて、入門的な考え方、制作の方法が理解・実行できる。 授業科目の貢献度
		情報デザイン基礎実習C(251)		2	3	1 年次の入門的な実習に続き、3 つのジャンルの中から選択した1 つについて、基本的な制作手法を実習します。グラフィックスではコンピュータを使った視覚表現の基礎、映像・サウンド制作ではテーマ設定、企画から絵コンテを作成し、実写およびCG を使った映像制作の基礎、Web ではHTML を用いた Web サイト構築の基礎を学びます。	メディアテーマ内容の入門的事項を復習して、理解・実行できる。 コンピュータを使い、メディアのテーマ目的に応じた基本的なグラフィックス制作ができる。 視覚表現の基礎を踏まえたグラフィックスデザインができる。 メディアのテーマに沿って、作成する映像内容について基本的な企画・立案ができる。 選択した手法に応じた基本的な映像制作ができる。 HTML を使った Web ページの制作ができる。 Web サイトのインターフェースを制作できる。 授業科目の貢献度
		情報デザイン基礎実習D(253)		2	3	1 年次の入門的な実習に続き、メディアデザインでは2 つのジャンルの中から選択した1 つのジャンルについて、グラフィックスではコンピュータを使った視覚表現の基礎、映像・サウンド制作ではテーマ設定、企画から絵コンテを作成し、実写およびCG を使った映像制作の基礎を学びます。プロダクトデザインでは、発想からモックアップの制作まで一連の基礎を学びます。	デザインテーマ内容の入門的事項を復習して、理解・実行できる。 コンピュータを使い、デザインのテーマ目的に応じた基本的なグラフィックス制作ができる。 視覚表現の基礎を踏まえたグラフィックスデザインができる。 デザインのテーマに沿って、作成する映像内容について企画・立案することができる。 選択した手法に応じた映像制作ができる。 課題に対して複数のデザイン案を発想できる。 複数のデザイン案をひとつにまとめあげることができる。 授業科目の貢献度

学科 (専攻) の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
							5	15			20
							5	15			20
							5	15			20
							5	15			20
								5	15		20
0	0	0	0	0	0	0	20	65	15	0	100
								10	5	5	20
								10	5	5	20
								10	5	5	20
								10	5	5	20
								10	5	5	20
0	0	0	0	0	0	0	0	50	25	25	100
							4	4	10	2	20
							4	4	10	2	20
							4	4	10	2	20
							4	4	10	2	20
0	0	0	0	0	0	0	20	20	50	10	100
							10	10		5	25
							10	10		5	25
							10	10		5	25
0	0	0	0	0	0	0	40	40	0	20	100
							10	10		5	25
							10	10		5	25
							10	10		5	25
0	0	0	0	0	0	0	40	40	0	20	100
							5	5			10
									10		10
								10	10		20
									10		10
								10	10		20
									10	10	20
0	0	0	0	0	0	0	5	25	40	30	100
							5	5			10
									10		10
								10	10		20
									10		10
									10	10	20
									10		10
									10	10	20
0	0	0	0	0	0	0	5	15	60	20	100

科目群	区分	授業科目	履修 必修	区分 (単位) 選択	開講 自由 期	学修内容	学修到達目標
専門基礎科目	基幹科目	ビジネスコンピューティング 〈307〉	2		5	ますます情報化されるビジネス実務では、データベースを効率的に構築したり、有用な情報を探し出して利活用することが求められます。このような汎用情報処理スキルを表計算ソフトウェアのテーブル機能利用、マクロ作成、そしてリレーショナルデータベースの基本的な試作を通して実践的に学びます。	オブジェクト、メソッド、プロパティの組み合わせによりステートメントが構成されることが理解できる。
							データのソート、フィルタリングのマクロを記録、登録、使用できる。
							関数と集計行の構造化参照を使ってデータ集計ができる。
							相対参照を用いてループのマクロコードを記述できる。
							相対参照を用いて条件分岐のマクロコードを記述できる。
							論理演算子、比較演算子を使ってマクロコードを記述できる。
							データ入力インターフェースのマクロコードを記述できる。
							条件に合った抽出のためのクエリを作成、実行できる。
							授業科目の貢献度
	関連科目	学外研修 〈394〉	2		6	実際の仕事や職場の状況を知り、自己の職業適性や職業生活設計など職業選択について考えます。	研修先から与えられた課題を理解できる。
							研修先から与えられた課題を実行できる。
							研修先から与えられた課題について結果を評価できる。
							職業労働について具体像を説明できる。
							授業科目の貢献度
	卒業研究	専門セミナー1 〈391〉	1		5	卒業研究および関連活動について準備的に取り組みます。	専門分野について興味を深めることができる。
							専門分野について具体的に学ぶ準備ができる。
		専門セミナー2 〈392〉	1		6	卒業研究および関連活動について準備的に取り組みます。	専門分野について具体的な進路を考えることができる。
							授業科目の貢献度
		情報デザイン研究1 〈491〉	1		7	卒業研究および関連活動について、専門的に取り組みます。	専門的なテーマを決めることができる。
							専門的なテーマに関連する学習に取り組むことができる。
		情報デザイン研究2 〈492〉	1		8	卒業研究および関連活動について、専門的に取り組みます。	専門的なテーマを通して将来を考えることができる。
							授業科目の貢献度
		卒業研究 〈499〉	6		7・8	専門分野の知識およびスキルのさらなる向上を図り、4年間の学びの仕上げとして、専門テーマについて追究します。	専門的なテーマの研究を計画できる。
							専門的なテーマの研究を実行できる。
							専門的なテーマの研究を卒業論文にまとめることができる。
							専門的なテーマの研究を発表できる。
							授業科目の貢献度

学科 (専攻) の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
								10			10
								15			15
								10			10
								15			15
								15			15
								15			15
								10			10
								10			10
0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	100
							10	5	5	5	25
							10	5	5	5	25
							10	5	5	5	25
							10	5	5	5	25
0	0	0	0	0	0	0	40	20	20	20	100
							20	10	10		40
								20	10		30
							20	10			30
0	0	0	0	0	0	0	40	40	20	0	100
							20	10	10		40
								20	10		30
							20	10			30
0	0	0	0	0	0	0	40	40	20	0	100
								10	10		20
								10	10	30	50
							20	10			30
0	0	0	0	0	0	0	20	30	20	30	100
								10	10		20
								10	10	30	50
							20	10			30
0	0	0	0	0	0	0	20	30	20	30	100
									10		10
									10	30	40
							10	5	10	5	30
							10			10	20
0	0	0	0	0	0	0	20	5	30	45	100

■ 情報デザイン学科

開講科目一覧<人間科学科目群>

区分		授業科目	単位数			毎週授業時間数								備考	
						1年次		2年次		3年次		4年次			
			必修	選択	自由	1期	2期	3期	4期	5期	6期	7期	8期		
人間科学科目群	Aグループ	ファースト・イヤー・ 세미나	1			2	[2]								
		基礎英語 세미나			1	2	[2]								
		資格英語 1	1			2	[2]								
		資格英語 2	1			2		[2]							
		英語スキル 1	1			2	[2]								
		英語スキル 2	1				2	[2]							
		英語スキル 3	1					2	[2]						
		英語スキル 4	1						2		[2]				
		実践英語 1		1							2				
		実践英語 2		1								2			
		中国語入門 1			1	2									
		中国語入門 2			1		2								
		健康科学演習 A	1			2									
	健康科学演習 B	1				2									
	Bグループ	人間・歴史文化・こころの理解	日本文学 A		2				2		2				
			日本文学 B		2					2		2			
			外国文学 A		2		2		2		2		2		
			外国文学 B		2			2		2		2			
			哲学 A		2		2		2		2		2		
			哲学 B		2			2		2		2			
			文化人類学 A		2				2		2		2		
			文化人類学 B		2					2		2			
			歴史学 A		2		2		2		2		2		
			歴史学 B		2			2		2		2			
			心理学 A		2		2		2		2		2		
			心理学 B		2			2		2		2			
		教育原理		2		2									
		教育心理学		2			2		2						
		国際情勢と社会のしくみ	政治学 A		2		2		2		2				
			政治学 B		2			2		2		2			
			経済学 A		2		2		2		2		2		
			経済学 B		2			2		2		2			
			法学 A		2				2		2		2		
			法学 B		2					2		2			
			社会学 A		2		2		2		2		2		
			社会学 B		2			2		2		2			
			社会調査の方法 A		2				2		2		2		
社会調査の方法 B				2					2		2		2		
現代社会論 A			2					2		2		2			
現代社会論 B			2						2		2				
教育社会学		2				2									
科学的なものの見方と環境問題	健康科学 A		2		2		2		2						
	健康科学 B		2			2		2		2					
	認知科学 A		2				2		2		2				
	認知科学 B		2					2		2					
	環境科学 A		2				2		2		2				
	環境科学 B		2					2		2					
	自然科学概論 A		2		2		2		2		2				
	自然科学概論 B		2			2		2		2		2			
	生物学 A		2				2		2		2				
	生物学 B		2					2		2		2			
	地球科学 A		2					2		2		2			
地球科学 B		2						2		2					

(次ページにつづく)

開講科目一覧＜人間科学科目群＞

区分			授業科目	単位数			毎週授業時間数								備考
							1年次		2年次		3年次		4年次		
				必修	選択	自由	1期	2期	3期	4期	5期	6期	7期	8期	
人間科学 科目群	B グループ	学問への複眼的 アプローチ	リベラルアーツ特別講義		2			◎							集中
			リベラルアーツ実践演習A		2				2		2				
			リベラルアーツ実践演習B		2					2		2			
			教養総合講座A		2				2		2				
			教養総合講座B		2					2		2			
合計			9	90	3	32	28 [8]	44 [4]	42 [2]	42 [2]	42				
			102												
(注) 1. 毎週授業時間数の[]は、再履修者向けに開講することを示す。															

区分	授業科目	単位数			毎週授業時間数								備考	
					1年次		2年次		3年次		4年次			
		必修	選択	自由	1期	2期	3期	4期	5期	6期	7期	8期		
専門基礎科目群	情報デザイン入門 세미나	1			2								集中 集中 集中 集中	
	自己表現 1	2			2									
	自己表現 2	2				2								
	自己表現 3		2				2							
	自己表現 4		2					2						
	社会と情報 A		2		2									
	社会と情報 B		2			2								
	社会と情報 C		2					2						
	造形デザイン演習 1		4		4									
	造形デザイン演習 2		4			4								
	基礎デザイン論 1		2		2									
	基礎デザイン論 2		2			2								
	基礎デザイン論 3		2				2							
	クリエイティブ・ビジネス基礎 1		2			2								
	情報デザイン基礎実習 A	2			4									
	情報デザイン基礎実習 B	2				4								
	情報デザイン基礎実習 C		2				4							
	情報デザイン基礎実習 D		2				4							
	情報デザイン基礎実習 E		2					4						
	情報デザイン基礎実習 F		2					4						
	基礎音楽論		2				2							
	コンピュータサウンド 1		2					2						
	コンピュータサウンド 2		2						2					
	映像デザイン基礎 1		2					2						
	映像デザイン基礎 2		2						2					
	2Dグラフィックス基礎実習		2		4									
	CAD基礎実習		2				4							
	3Dグラフィックス基礎実習		2					4						
	CGプログラミング 1		2					2						
	CGプログラミング 2		2						2					
	CAD実習 1		2					4						
	CAD実習 2		2						4					
	プログラミング 1		2				2							
	プログラミング 2		2					2						
	コンピュータリテラシ			2	2									
	情報デザイン特別活動 A			1			◎							
	情報デザイン特別活動 B			1			◎							
	情報デザイン特別活動 C			1				◎						
	情報デザイン特別活動 D			1				◎						
	現代物理学 1			2				2						
	現代物理学 2			2					2					
	小計		9	62	10	22	22	30	26					
			81											
専門科目群	基幹科目	デジタルグラフィックス実習 A		2					4					
		デジタルグラフィックス実習 B		2							4			
		視覚情報デザイン実習 A		2					4					
		視覚情報デザイン実習 B		2						4				
		デジタルデザイン論 A		2					2					
		デジタルデザイン論 B		2						2				
		視覚情報表現論		2					2					
		コミュニケーションデザイン論		2						2				
		メディアクリエイティブ実習 A		2					4					
		メディアクリエイティブ実習 B		2					4					
		メディアクリエイティブ実習 C		2							4			
		メディアクリエイティブ実習 D		2							4			
		メディアクリエイティブ論 A		2					2					
		メディアクリエイティブ論 B		2					2					
		メディアクリエイティブ論 C		2							2			
		メディアクリエイティブ論 D		2							2			

(次ページにつづく)

区分		授業科目	単位数			毎週授業時間数								備考				
						1年次		2年次		3年次		4年次						
			必修	選択	自由	1期	2期	3期	4期	5期	6期	7期	8期					
専門科目群	基幹科目	Webデザイン基礎実習		2					4									
		WebデザインA		2							2							
		WebデザインB		2									2					
		クリエイティブ・ワークプロジェクトA		2								2				2		
		クリエイティブ・ワークプロジェクトB		2									2					
		クリエイティブ・ビジネス基礎2		2					2									
		クリエイティブ・ビジネス		2							2							
		社会と情報D		2									2					
		製品デザイン実習A		2								4						
		製品デザイン実習B		2									4					
		応用CAD実習A		2								4						
		応用CAD実習B		2									4					
		プロダクトデザイン論		2									2					
		材料と加工法論		2									2					
		デジタルプレゼンテーション論		2											2			
		造形制作技法		2						2								
		プログラミング3		2								2						
	プログラミング4		2										2					
	ビジネスコンピューティング		2								2							
	関連科目	インターンシップ（学外研修）		2									◎					集中
	卒業研究	専門 세미나 1	1								2							
		専門 세미나 2	1									2						
		情報デザイン研究 1	1										2			2		
		情報デザイン研究 2	1														2	
		卒業研究	6										◎			◎		
	小計		10	72					4	4	48	44	2	2				
			82															
合計			19	134	10	22	22	34	30	48	44	2	2					
			163															

(注) 1. 「卒業研究」の単位認定は、8期とする。

(注) 2. 「情報デザイン特別活動A・B・C・D」は申請に基づく集中科目とする。

本学を卒業するために必要な単位数は 124 単位とし、各学部学科の定める卒業要件は、別に定める。
4 年以上在学し、所定の授業科目を履修し、所定の単位を修得した者に対し学長は卒業を認定する。

卒業研究履修・卒業基準

学科共通

【卒業研究履修基準】

卒業研究を履修できる条件は次のとおりです。

学年	必要な単位数(注1)	必要な科目(注2)	
21 生	卒業要件として認められる単位のうち、104 単位以上修得すること。	情報デザイン入門 세미나	基礎英語 세미나

注1) 人間科学科目群の科目については、必修科目と選択科目を合計して27単位を超えることができません。

注2) 基礎英語 세미나の科目については、**卒業研究履修基準の必要単位数(104単位)には含まませんが、合格していることが必要です。**

<不合格者>4 年次生に進級しますが、卒業研究は履修できません。

【卒業要件】

卒業に必要な要件は次のとおりです。

学年	科目群	必要単位数	
21 生	人間科学科目群	以下の要件を全て満たすこと (1)必修科目 9 単位を含め 27 単位 (2)人間・歴史文化・こころの理解から 2 単位以上 (3)国際情勢と社会のしくみから 2 単位以上 (4)科学的なものの見方と環境問題から 2 単位以上	
	専門基礎科目群	必修科目 9 単位	左記条件を満たし 97 単位以上
	専門科目群	必修科目 10 単位	

<不合格者>次年度の前期で卒業資格を充足すれば前期末で卒業となります。

他学部・他学科および学科内他専攻履修

学科共通

【他学部・他学科履修】

工学部の各学科、情報システム学科及び総合情報学科の専門基礎科目群および専門科目群の単位を修得した場合、修得した単位は、「卒業に必要な単位数」に算入することはできない。