

# 情報学部 情報デザイン学科 学士課程教育プログラム

## 1. 大学の目的

本学は、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。

## 2. 情報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。

## 3. 学科の目的

情報学部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。

## 4. 情報デザイン学科の教育の目的

情報デザイン学科の教育の目的には、教養力の育成と専門力の育成があります。

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を喜びへと促します。

専門力の育成としては、社会の変化に対応できる創造性豊かな情報デザイン能力を有す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】 学生が主体的に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、色彩、音、動画、Web、ことば、コンピュータ、広告、材料の原理・性質について、ならびにそれらの表現法、製作法などの知識を得て、活用に向けて理解する。
- (3). 【発想・創造】 学生がさまざまな素材やそれらの組み合わせなどに関する感性と、明確な目的に向けた論理性を養い、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加工装置などを操作し、実践的な技法を習得して表現・制作活動を行い、プレゼンテーションなどで作品を表現する。

上記教育目標を達成するために、学生は“道しるべ”となる達成基準を目指し、学びの“青写真”とな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、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できます。

## 5. 学位授与の方針

大同大学の学士の学位授与の方針は以下の表-1の a, b, c, d の 4 つです。内容は 5.1 で詳述します。情報デザイン学科では、この 4 つの方針それぞれに関して、専攻での学習内容に沿って複数の学位授与方針（合計 12 個）を設定しています。内容は 5.2 で詳述します。

表-1 大学の学位授与方針と情報デザイン学科の学位授与方針の関係

大学の学位授与の方針	a		b			c				d		
情報デザイン学科の学位授与方針	a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3

### 5.1 大学の学位授与の方針

大同大学の学士の学位は、以下の4つの力を身につけている者に授与する。

#### a. 社会人として活動するために必要な基礎的な能力を身につけている

健全な倫理観に基づき、規律性をもって主体的にかつ目標を定めて行動する力、現状を分析して目的や課題を明らかにする力、他者と協働するためのコミュニケーション力を身につけている。

#### b. 豊かな教養を身につけている

教養ある社会人に必要な文化・社会や自然・生命に関する一般的知識を身につけ、異なる思考様式を理解する態度と力を身につけている。

#### c. 確かな専門性を身につけている

自らの専門分野の基礎から応用までの理論・概念や方法論に関する知識を身につけ、当該分野の情報・データを論理的に分析し、課題解決のために応用する力を身につけている。

#### d. 豊かな創造力を身につけている

獲得した知識・技能・態度を総合的に活用し、自由な発想の下、独自に工夫・応用し、新たな知見を創造する力を身につけている。

### 5.2 学科の学位授与の方針

情報デザイン学科では、以下の学位授与方針を満たした者に学位を授与します。

#### a1. 社会人として活動するために必要となる基礎的な知識や技能を身につけている。

社会人として活動するために身につけておくべき基礎的な知識や技能は、レポート・論文の作成、プレゼンテーション、他者とのコミュニケーション、健康管理、PCを使ったデータ処理など、多岐にわたります。人間科学科目群Aグループにおいては、初年次教育、外国語科目、スポーツ実技、DX科目等を開講しており、これらの科目を通じて社会人として基礎となる知識や技能を学びます。また、各学科・専攻により独自に開講している科目もあります。なお、この項目 a1 と次の項目 a2 は互いに密接に関連しており、両方も身につけることで「社会人として身につけるべき基礎的な能力」が完結します。

#### a2. 正しい現状分析や健全な倫理観に基づき、主体的に課題や目的を明らかにする力を身につけている。

身につけた知識や技能を仕事や研究の現場で活用するためには、主体的な姿勢で課題や目的を明らかにする力が必要になります。また、現状を正しく分析する力や健全な倫理観を持つことも必要です。人間科学科目群Aグループにおいては、初年次教育、外国語科目、スポーツ実技、DX科目等を通して、現状を正しく分析する力、健全な倫理観、主体的に課題や目的を明らかにする力を学びます。また、各学科・専攻により独自に開講している科目もあります。なお、この項目 a2 と前の項目 a1 は互いに密接に関連しており、両方も身につけることで「社会人として身に付けるべき基礎的な能力」が完結します。

#### b1. 歴史・文化・こころの理解に関する一般的知識およびそれをもとに思考する力を身につけている。

現代社会ではさまざまな情報が氾濫しています。これらに惑わされることなく正しい情報を見極めて良識をもって行動するためには、「教養ある社会人」として歴史や文化、社会のしくみ、自然科学などに関する一般的知識を正しく身につけ、さまざまな思考様式を理解する態度と力を身につけている必要があります。

また、仕事等の実用面のみならず、今後の人生を充実したものとするためにも「豊かな教養」を身につけることは大切です。

「歴史・文化・こころの理解」に関する一般的知識には、歴史学、文学、哲学、心理学などが含まれます。人間科学科目群Bグループにおいては、歴史・文化・こころの理解に関する一般的知識およびそれをもとに思考する力を学びます。また、各学科・専攻により独自に開講している科目もあります。なお、社会人としての「豊かな教養」を身につけるために、項目 b1、b2、b3 はできるだけ偏りを作らずに修得することが望まれます。

### **b2. 社会のしくみに関する一般的知識およびそれをもとに思考する力を身につけている。**

「社会のしくみ」に関する一般的知識には、政治学、経済学、法学、社会学などが含まれます。人間科学科目群Bグループにおいては、社会のしくみに関する一般的知識およびそれをもとに思考する力を学びます。また、各学科・専攻により独自に開講している科目もあります。なお、社会人としての「豊かな教養」を身につけるために、項目 b1、b2、b3 はできるだけ偏りを作らずに修得することが望まれます。

### **b3. 自然科学に関する一般的知識およびそれをもとに思考する力を身につけている。**

「自然科学」に関する一般的知識には、自然科学概論、生物学、地球科学、認知科学などが含まれます。人間科学科目群Bグループにおいては、自然科学に関する一般的知識およびそれをもとに思考する力を学びます。また、各学科・専攻により独自に開講している科目もあります。なお、社会人としての「豊かな教養」を身につけるために、項目 b1、b2、b3 はできるだけ偏りを作らずに修得することが望まれます。

### **c1. 情報学の基礎として数学、自然科学を理解し活用することができる。**

情報学のさまざまな分野で自然科学の知識が用いられます。特に、力と運動の関係や熱や電気の性質を理解するために物理学、材料の特性や自然環境を理解するために化学が必要となります。また、専門分野で用いられる数式を理解し応用するためには数学の知識が必要となります。専門基礎科目群では、専門分野の基礎となる数学や自然科学を学びます。それぞれの専門科目の知識を習得するためのみならず、専門分野において創造的な仕事や研究をする上でも、これらの基礎知識をしっかりと身につけておくことが重要です。

### **c2. 情報デザイン分野における基礎知識を理解し応用する力を身につけている。**

情報デザインの基礎知識を習得し、デザイン原則や基本的な概念を理解し、実践で応用する力を身につけます。情報デザインにおける基本的な要素やデザインプロセスを熟知し、クリエイティブな問題解決に取り組みます。これにより、情報を効果的に伝えるデザインを生み出し、視覚的なコミュニケーションスキルを発展させます。

### **c3. 情報デザイン分野における専門知識と理論を応用する力を身につけている。**

情報デザイン分野における専門知識と理論を習得し、実践的なスキルを高めます。デザインの理論や専門的なアプローチを理解し、それらを実際のプロジェクトに適用して効果的なデザインソリューションを提案します。このような知識とスキルを通じて、情報デザインのプロフェッショナルとしての自己成長を達成します。

### **c4. 情報デザイン分野におけるデジタルの知識と操作法を習得し応用する力を身につけている。**

デジタル技術とツールの知識を獲得し、情報デザインにおけるデジタルメディアの操作法を習得します。デジタルツールを使いこなし、自身の情報デザインプロジェクトに独自の要素を取り入れ、豊かな感性と結びつけます。デジタル環境でのデザインにおいて競争力を維持し、クリエイティブな成果を達成します。

### **d1. 獲得した知識・技能・態度を総合的に活用し、自由な発想の下、独自に工夫・応用し、新たな知見を創造する力を身につけている。**

大学の授業ではさまざまな知識・技能・態度を獲得します。これらを総合的に活用し、さらに自由な発想の下で独自に工夫・応用して新たな知見を創造することにより、仕事や研究の現場で自ら課題を設定し、その課題解決に向けて深く探求することができます。人間科学科目群では、さまざまな知識や技能を修得する中で、それらを総合的に活用し新たな知見を創造する力を学びます。特に人間科学科目群Bグループでは、セミナー形式での演習系科目も設けており、人文科学・社会科学・自然科学の各分野において課題を設定し探求する方法

を修得する中で、これらの力を学びます。また、各学科・専攻により独自に科目を開講しており、これらの力を学びます。

知識、技能、態度を総合的に活用し、自由な発想のもとで新しいアイデアを工夫し、新たなアプローチを模索する力を養います。総合的な視点から情報デザインに取り組み、クリエイティブな成果を生み出します。この能力は、デザインの課題に対して創造的で柔軟なアプローチを提供し、デザインプロセス全体で問題解決能力を高めます。

**d2 獲得した知識・技能・態度を総合的に活用し、差別化された個性的なアイデアを創造する力を身につけている。**

知識、技能、態度を総合的に活用し、差別化された個性的なデザインアイデアを創造します。独自性を重視し、他と異なるデザインスタイルやアプローチを追求し、独自のデザイン性を打ち出します。この個性的なアプローチは、デザインプロジェクトにおいて独自性を発揮し、クリエイティブなアイデアを生み出すための基盤を提供します。

**d3 自ら持ち合わせた豊かな感性と獲得した知識・技能・態度を総合的に活用し、期待を超えるアイデアを創造する力を身につけている。**

豊かな感性と習得した知識、技能、態度を統合的に活用し、期待を超えるクリエイティブなアイデアを創造します。感性と専門知識を組み合わせ、情報デザインプロジェクトで革新的な成果を実現します。この総合的なアプローチは、デザインの領域で期待以上の成果を達成し、新しい視点から情報を伝える方法を模索する能力を育成します。

**6. 教育課程**

第5章で説明した学位授与の方針は、4年間で身につけることが求められる知識や能力を示したものです。これを獲得するための学修の達成に必要な授業科目が記されたものが教育課程です。

本学の教育課程は、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、①授業科目の配置と学位授与の方針との関係を示すためのカリキュラム・フローチャートとカリキュラムマップが準備され、②授業科目ごとに学修到達目標を定め、さらに、③皆さんが進みたい進路に応じて科目を選ぶ参考として、履修モデルも準備されています。

図-1は、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。それぞれの授業科目の教育内容については6.1~6.3で説明します。また、6.4では卒業後の進路等に応じて、教育課程の授業科目をどのように学修していくかという履修モデルを例示します。各授業科目で何を学び、どんな知識を修得するかは、6.5で紹介するカリキュラムマップにおける学修到達目標に具体的にまとめています。

なお、教育課程を構成するそれぞれの授業科目の具体的な開講期や単位数などを示したものは、別に記載する「開講科目一覧」にまとめられています。

学年と目あて\目標		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	人間 科学 科目 群	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-1 情報デザイン学科の教育課程の構成概念図

## 6.1 人間科学科目群

### 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、どうに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應できること、言いかえると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ことであります。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き、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と学んでもらいます。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

##### <英語スキル1・2、資格英語、実践英語、英語ライティング、英語プレゼンテーション、中国語入門1・2>

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。大変に思うかもしれませんが、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「英語スキル1・2」、2年次前期に「資格英語」を必修科目として開講しています。また、2年次後期に「実践英語」を選択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「英語ライティング」、「英語プレゼンテーション」という選択科目を開講しています。英語以外の外国語として、中国語の基礎を学びたい学生は、1年次に「中国語入門1・2」を選択科目として開講しています。

#### ③健康科学科目<スポーツ実技A・B、スポーツと健康の科学A・B>

大学におけるスポーツ実技A・Bは、1年次にA、Bを配当しています。週1回の実技を通してスポーツの技術およびその楽しさを学ぶことで、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、スポーツを通じて集団を意識し、社会に対する適応力を向上させることを目的としています。

スポーツと健康の科学A・Bは3年次に配当しており、スポーツ科学および健康の維持増進に関する講義を行

います。スポーツや身体の仕組みについて学び、各個人がより健康に生活できるような知識と態度を身につける事を目的としています。

#### ④ 基礎英語セミナー

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となります。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。

#### ⑤ DX(デジタルトランスフォーメーション)科目<情報リテラシー概論・データサイエンス概論>

現在、日本政府は、未来社会の姿として掲げている「Society 5.0」と呼ばれる社会構想を推進することで「超スマート社会」を実現することを目指しています。

超スマート社会で活躍するであろう皆さんにとっては、大学で学修する分野によらず、データサイエンスや人工知能(AI)を理解して、適切に活用する力をつけることが重要です。

データサイエンスやAIは今後のデジタル時代のよみ・かき・そろばんと言われており、すべての社会人が正しい使い方を身につける必要があります。

本学では、この内容を修得するため、1年生前期に「情報リテラシー概論」が、また1年生後期に「データサイエンス概論」が、すべての学科・専攻において必修科目として設置されています。

どちらの科目ともオンデマンド形式の遠隔授業として開講されます。

各自のノートPC等を利用して都合のよい時間に学修し、設定された課題を指定された期日までに提出してください。

なお、この二科目は文部科学省により実施されている「データサイエンス教育プログラム認定制度(リテラシーレベル)」に準拠した学修内容になっています。

##### ・情報リテラシー概論

超スマート社会で活躍するためには、PC・スマートフォンなどの情報機器や、それらで得られる情報を適切に効率よく利用できるようになることが重要です。

本講義では、様々な情報サービスを適切に効率よく利用するための方法について説明します。

特に、本学で利用できる各種サービスについて説明します。

今後の活動で必要となるグループでの情報共有やコミュニケーション、情報の共有方法など、情報通信技術の基礎的な使用方法を確立してください。

##### ・データサイエンス概論

卒業後に自分が活躍したい業界・業種に関わらず、今後の社会ではデータサイエンスやAIを理解することは重要です。

本講義では、数理・データサイエンス・AIに関する基礎的な能力を身につけることを目的としています。データやAIが社会にどう関わっているかを理解して、それらを活用するための方法について学修します。

#### 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。一つは各学科・専攻でおもに学ぶ専門科目群、他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。人間科学科目群はファースト・イヤー・セミナーと語学、体育の実技を含むAグループと、講義科目であるBグループ及びCグループから成り立っています。

人間科学科目群Bグループは、「人間・歴史文化・こころの理解」(人文科学分野、10科目)、「国際情勢と社会のしくみ」(社会科学分野、12科目)、「科学的なものの見方」(自然科学分野、12科目)、「学問への複眼的アプローチ」(学際的分野および演習、5科目)の4つのカテゴリーから構成されており、現代のリベラルアーツ

教育において求められる多様かつ幅広い分野の科目を提供しています。これらに加え、より深く学びたいとの高い意欲をもつ学生に向けて、ゼミナール（小集団演習）形式の「課題探究セミナーA」、「課題探求セミナーB」を開講しています。

これらの講義系と演習系の科目はすべて、皆さんに多様な知的刺激を与えることができるように工夫されたものばかりです。そのねらいは、トータルな人間教育にほかなりません。言いかえると、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を身につけ、それに磨きをかけること、これが本科目群の目指すところ 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豊かな人生を創出していくためには「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」それと「協働力」に重点を置いています。こうした点で皆さんが自分らしさを発揮できるよう、B グループにはさまざまな授業を取りそろえています。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、私たちは歴史的転換期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、不透明で不確実な時代に入りつつあります。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緊密に結びつくと同時に、アメリカ南北大陸圏、アジア圏、欧州、東欧およびロシア圏、アフリカ中東圏などで生じるローカルな歪みが、即座に世界各国に対し甚大な政治的・経済的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、われわれの想像力をはるかに超える近未来社会が待ち受けています。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るのは、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、文学、哲学、歴史学、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、社会調査法、現代社会論、課題探究集中講座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、環境と防災、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、「課題探究セミナー」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。

大学での勉学は、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で考え、仲間と語り合い、行動をおこすところに醍醐味があります。

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。

### c. 人間科学科目群Cグループ

社会人基礎力を要請する科目として1年次後期に「キャリアデザイン1」、2年次後期に「キャリアデザイン2」を開講しています。これらの科目は卒業に必要な科目となっており、卒業までに合格していることが必要です。

## 6.2 専門基礎科目群

「専門基礎科目」は、情報デザイン学科で学ぶことができるグラフィック、ムービー・サウンド、Web、プロダクトの各専門分野における根幹となる科目です。まず1年次に、学科共通の「専門基礎科目」を履修し、どの分野にも必要な発想力や発信力などを鍛えます。また、全分野の基礎的な内容を横断的に学び、各分野への理解を深めるとともに自らの適性を探ります。後に専門分野を選択する際の足掛かりにもなります。続く2年次には、4分野から2分野を選択し、より専門的な学びを深めていきます。

## 6.3 専門科目群(カリキュラムフローチャート)

「専門科目」は、個々の学生が「専門基礎科目」の学びを通じて自らの興味や将来の進路を見据えて選択した、専門分野の学びをさらに極めていく科目です。専門分野ごとに、より高度な学びを得られる「基幹科目」。分野を越えて実践的な学びを深める、学科共通の「展開科目」。さらに、学科でのさまざまな学びを活かし、自分なりのテーマを設定して研究し、制作を完成させたり提案をしたりする「卒業研究科目」で、集大成として学びを仕上げます。その成果として、社会や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。

群\期	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期	4年前期	4年後期	
専門基礎科目群	情報デザイン入門セミナー								
	社会と情報デザイン								
	自己表現1	自己表現2	自己表現3	自己表現4				見方	
	コミュニケーション・デザイン1	コミュニケーション・デザイン2	クリエイティブ・ビジネス1	クリエイティブ・ビジネス2				太枠: 必修科目	
	造形デザイン実習1	造形デザイン実習2	造形制作技法1	造形制作技法2				細枠: 選択科目	
		基礎デザイン論1	基礎デザイン論2					点線枠: 自由科目	
	情報デザイン基礎実習A1	情報デザイン基礎実習B1	情報デザイン実習C	情報デザイン実習E					
	情報デザイン基礎実習A2	情報デザイン基礎実習B2	情報デザイン実習D	情報デザイン実習F					
		基礎音楽論	コンピュータサウンド1	コンピュータサウンド2					
			映像デザイン基礎1	映像デザイン基礎2					
			実写技術	スタジオワーク1					
		デジタルモデリング基礎実習	CAD実習1	CAD実習2					
	プログラミング1	プログラミング2	プログラミング3	プログラミング4					
			CGプログラミング1	CGプログラミング2					
			モーションデザイン1	モーションデザイン2					
				3Dグラフィックス					
			情報デザイン特別活動A	情報デザイン特別活動C					
			情報デザイン特別活動B	情報デザイン特別活動D					
	専門科目群						インターンシップ(学外研修)		
							ビジネスコンビューティング		
					視覚伝達実習1	視覚伝達実習3			
					視覚伝達実習2	エディトリアルデザイン実習			
					構成デザイン論	UI・UX論			
					視覚表現論1	視覚表現論2			
					スタジオワーク2	スタジオワーク3			
					メディアクリエイティブ論A	メディアクリエイティブ論C			
					メディアクリエイティブ論B				
					メディアクリエイティブ実習A	メディアクリエイティブ実習C			
					メディアクリエイティブ実習B	メディアクリエイティブ実習D			
					Webバックヤード基礎				
					WebデザインA	WebデザインB			
					製品デザイン実習A	製品デザイン実習B			
					応用CAD実習A	応用CAD実習B			
					プロダクトデザイン論				
					材料と加工法論	ポートフォリオ演習			
					クリエイティブ・ワークプロジェクト				
				メディア・クロス・デザイン					
卒業研究					専門 세미나1	専門 세미나2	情報デザイン研究1	情報デザイン研究2	
							卒業研究		

図-3 専門科目群のカリキュラム・フローチャート

## (1) 基幹科目

「視覚伝達実習1」「視覚伝達実習2」「視覚伝達実習3」「エディトリアルデザイン実習」  
「構成デザイン論」「視覚表現論1」「視覚表現論2」「UI・UX論」「スタジオワーク2」  
「スタジオワーク3」「メディアクリエイティブ論A」「メディアクリエイティブ論B」  
「メディアクリエイティブ論C」「メディアクリエイティブ実習A」  
「メディアクリエイティブ実習B」「メディアクリエイティブ実習C」  
「メディアクリエイティブ実習D」「Webバックヤード基礎」「WebデザインA」  
「WebデザインB」「製品デザイン実習A」「製品デザイン実習B」「応用CAD実習A」  
「応用CAD実習B」「プロダクトデザイン論」「材料と加工法論」「ポートフォリオ演習」

## (2) 展開科目

「メディア・クロス・デザイン」「クリエイティブ・ワークプロジェクト」  
「ビジネスコンピューティング」

## (3) 関連科目

「インターンシップ（学外研修）」「短期インターンシップ（学外研修）」

## (4) 卒業研究

「専門 세미나1」「専門 세미나2」「情報デザイン研究1」「情報デザイン研究2」  
「卒業研究」

## 6.4 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分野を選択して専門的な学びに取り組み、将来を目指すことを見据えて、4分野の「履修モデル」が例示されています。それぞれの興味と目標にしたがって、基本的に選択した「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は上限があります。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も可能です。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、同じ専門領域の基礎的な科目を履修せず、より高度な内容を学ぶ科目を履修することなどは困難です。自分の興味と目標を考え、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。

履修モデル:情報デザイン学科 グラフィックデザイン分野

・育成する人材像

多くの情報を視覚的に伝達することがグラフィックデザインの重要な役割です。その知識と豊富なデジタルツールを使いこなすことによって、イラストレーション、キャラクターデザイン、Webデザイン、レイアウトデザイン、UI・UXなどの他異なる分野への展開も可能となります。情報化社会の新しい視点と発想を持ち、社会で活躍できる実践的デザイン能力を習得することを目指します。

・卒業後の進路

- ・グラフィックデザイナー
- ・ゲームグラフィックデザイナー
- ・企業内広報
- ・企画営業

群\期	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期	4年前期	4年後期	
専門基礎科目群	情報デザイン入門セミナー								
	社会と情報デザイン								
	自己表現1	自己表現2	自己表現3	自己表現4					
	コミュニケーション・デザイン1	コミュニケーション・デザイン2	クリエイティブ・ビジネス1	クリエイティブ・ビジネス2					
	造形デザイン実習1	造形デザイン実習2	造形制作技法1	造形制作技法2					
		基礎デザイン論1	基礎デザイン論2						
	情報デザイン基礎実習A1	情報デザイン基礎実習B1	情報デザイン実習C	情報デザイン実習E					
	情報デザイン基礎実習A2	情報デザイン基礎実習B2	情報デザイン実習D	情報デザイン実習F					
		基礎音楽論							
		デジタルモデリング基礎実習	CAD実習1	CAD実習2					
	プログラミング1	プログラミング2			・自身の方向性に合わせ CAD実習、モーションデザインのどちらかを選択				
			CGプログラミング1	CGプログラミング2					
			モーションデザイン1	モーションデザイン2					
			情報デザイン特別活動A	情報デザイン特別活動C					
			情報デザイン特別活動B	情報デザイン特別活動D					
専門科目群						インターンシップ(学外研修)			
					視覚伝達実習1	視覚伝達実習3			
					視覚伝達実習2	エディトリアルデザイン実習			
					構成デザイン論	UI・UX論			
					視覚表現論1	視覚表現論2			
					WebデザインA	WebデザインB			
						ポートフォリオ演習			
					クリエイティブ・ワークプロジェクト				
					メディア・クロス・デザイン				
	卒業研究					専門セミナー1	専門セミナー2	情報デザイン研究1	情報デザイン研究2
					卒業研究				

履修モデル:情報デザイン学科 ムービー・サウンド クリエーター分野

・育成する人材像

テレビ・ラジオ・映画といった専門業界においてだけでなく、社会全体でSNSをはじめとする広報・プロモーション活動が盛んになるにつれ、「ムービー」「サウンド」の幅広い知見や経験を持つ人材の需要は高まっています。  
言語コミュニケーション、映像・音楽、3DCGといった多くの視点からメディア・クリエイティブを学び、総合的・俯瞰的な視野を持って社会で活躍できる人材を目指します。

・卒業後の進路

TV・ラジオ業界、映像制作プロダクション  
ゲーム制作会社、音楽プロダクション  
フリーランス、一般企業広報、企画、営業職等

群\期	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期	4年前期	4年後期
専門基礎科目群	情報デザイン 入門セミナー							
	社会と 情報デザイン							
	自己表現1	自己表現2	自己表現3	自己表現4				
	コミュニケーション・ デザイン1	コミュニケーション・ デザイン2	クリエイティブ・ ビジネス1					
	造形デザイン 実習1	造形デザイン 実習2						
		基礎デザイン論1						
	情報デザイン 基礎実習A1	情報デザイン 基礎実習B1	情報デザイン 実習C	情報デザイン 実習E				
	情報デザイン 基礎実習A2	情報デザイン 基礎実習B2	情報デザイン 実習D	情報デザイン 実習F				
		基礎音楽論	コンピュータ サウンド1	コンピュータ サウンド2				
			映像デザイン 基礎1	映像デザイン 基礎2				
			実写技術	スタジオワーク1				
		デジタルモデリン グ基礎実習						
	プログラミング1	プログラミング2						
			CG プログラミング1	CG プログラミング2				
			モーショ ンデザイン1	モーショ ンデザイン2				
				3Dグラフィックス				
			情報デザイン特別 活動A	情報デザイン特別 活動C				
			情報デザイン特別 活動B	情報デザイン特別 活動D				
専門科目群						インターンシップ (学外研修)		
						ビジネスコン ピューティング		
					スタジオワーク2	スタジオワーク3		
					メディアクリエイ ティブ論A	メディアクリエイ ティブ論C		
					メディアクリエイ ティブ論B			
					メディアクリエイ ティブ実習A	メディアクリエイ ティブ実習C		
					メディアクリエイ ティブ実習B	メディアクリエイ ティブ実習D		
					メディア・クロス デザイン			
卒業研究				専門 세미나1	専門 세미나2	情報デザイン 研究1	情報デザイン 研究2	
						卒業研究		

履修モデル:情報デザイン学科 Webデザイン分野

・育成する人材像

Webデザイン分野は広がり続けており、Webデザインの基礎からUI/UX設計、モックアップ制作、フロントエンド/バックエンド技術を体系的に学びます。Webサイトやデジタルコンテンツ制作に必要な技術とデザインスキルを習得し、生成AIやノーコード/ローコードツールなどの利活用も検証・研究していきます。問題発見力と課題解決力を備え、デジタル化社会で活躍できる人材を目指します。

・卒業後の進路

デザイナー(デジタルコンテンツ)  
Webディレクター、Webコーダー  
コンテンツクリエイター  
UI/UXデザイナー、ITエンジニア  
企業(広報・企画・DX担当)

群\期	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期	4年前期	4年後期	
専門基礎科目群	情報デザイン入門 세미나								
	社会と情報デザイン								
	自己表現1	自己表現2	自己表現3	自己表現4					
	コミュニケーション・デザイン1	コミュニケーション・デザイン2	クリエイティブ・ビジネス1	クリエイティブ・ビジネス2					
	造形デザイン実習1	造形デザイン実習2	造形制作技法1	造形制作技法2					
		基礎デザイン論1	基礎デザイン論2						
	情報デザイン基礎実習A1	情報デザイン基礎実習B1	情報デザイン実習C	情報デザイン実習E					
	情報デザイン基礎実習A2	情報デザイン基礎実習B2	情報デザイン実習D	情報デザイン実習F					
		基礎音楽論							
			映像デザイン基礎1	映像デザイン基礎2					
		デジタルモデリング基礎実習							
	プログラミング1	プログラミング2	プログラミング3	プログラミング4 [B]					
			CGプログラミング1	CGプログラミング2					
			モーションデザイン1	モーションデザイン2					
			情報デザイン特別活動A	情報デザイン特別活動C					
			情報デザイン特別活動B	情報デザイン特別活動D					
	専門科目群						インターンシップ(学外研修)		
						視覚伝達実習1	視覚伝達実習3 [F]		
					視覚伝達実習2 [F]				
						UI・UX論			
					視覚表現論1	視覚表現論2			
					Webバックヤード基礎[B]				
					WebデザインA	WebデザインB			
						ポートフォリオ演習			
					メディア・クロス・デザイン				
卒業研究						専門 세미나1	専門 세미나2	情報デザイン研究1	情報デザイン研究2
							卒業研究		

・Web フロントページの制作を中心に進路を考えるものは【F】のついた講義を履修することが望ましい  
 ・Webサイトのバックヤードシステムとの連携を中心に進路を考えるものは【B】のついた講義を履修することが望ましい

履修モデル:情報デザイン学科 プロダクトデザイン分野

・育成する人材像

これからの社会では、より良いモノやサービスを提案し続けることが、デザイン  
の役割になります。デジタルも含めた“立体を用いたデザイン”を学び、データ作  
成バーチャル活用・デジタルファブリケーションから製品デザインまでをカバーし  
た実践的デザイン能力を培い、プロクリエイターとして活躍できることを目指し  
ます。

・卒業後の進路

プロダクトデザイナー  
商品開発・企画プランナー  
CADデザイナー・クリエイター  
CAD設計エンジニア

群\期	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期	4年前期	4年後期
専門基礎科目群	情報デザイン入門セミナー							
	社会と情報デザイン							
	自己表現1	自己表現2	自己表現3	自己表現4				
	コミュニケーション・デザイン1	コミュニケーション・デザイン2	クリエイティブ・ビジネス1	クリエイティブ・ビジネス2				
	造形デザイン実習1	造形デザイン実習2	造形制作技法1	造形制作技法2				
		基礎デザイン論1	基礎デザイン論2					
	情報デザイン基礎実習A1	情報デザイン基礎実習B1	情報デザイン実習C	情報デザイン実習E				
	情報デザイン基礎実習A2	情報デザイン基礎実習B2	情報デザイン実習D	情報デザイン実習F				
		基礎音楽論						
		デジタルモデリング基礎実習	CAD実習1	CAD実習2				
	プログラミング1	プログラミング2						
			CGプログラミング1	CGプログラミング2				
				3Dグラフィックス				
			情報デザイン特別活動A	情報デザイン特別活動C				
		情報デザイン特別活動B	情報デザイン特別活動D					
専門科目群							インターンシップ(学外研修)	
							ビジネスコンピュータ	
					構成デザイン論	UI・UX論		
					視覚表現論1			
					製品デザイン実習A	製品デザイン実習B		
					応用CAD実習A	応用CAD実習B		
					プロダクトデザイン論			
					材料と加工法論	ポートフォリオ演習		
					メディア・クロス・デザイン			
					専門セミナー1	専門セミナー2	情報デザイン研究1	情報デザイン研究2
卒業研究						卒業研究		

## 情報学部 情報デザイン学科 カリキュラムマップについて

カリキュラムマップとは、各科目を履修することにより、学生が何をできるようになるかという学修到達目標をあげ、それがどの学位授与の方針の達成につながるのかを示したものです。その見方を以下に説明します。

カリキュラム・マップでは、各授業科目の学修到達目標と学位授与の方針の強さが数値的に示されています。ある学修到達目標を身につけることが、各学科専攻の定める全12項目の学位授与の方針のどの項目にどの程度関係するのかの強さを示す数値を貢献度といいます。一つの授業科目の全貢献度100をまず各学修到達目標に配分（縦方向）し、それぞれが関係する学位授与の方針に配分（横方向）しています。ひとつの学修到達目標が関係する学位授与の方針は複数になることもあります。

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	大学の学位授与の方針																			
			必修	選択	自由				a		b			c				d			合計							
									学科(専攻)の学位授与の方針																			
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3								
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	[2]	高校と大学の学びの違いが理解できる。	5	5												10							
							ノートの取り方が効果的にできる。	5	5																10			
							文章を読んで、概要・要点をまとめることができる。	5	5																	10		
							図書館の利用法がわかる。	5	5																	10		
							レポートの作成の必要手順が分かる。	5	5																	10		
							基本的なレポートの作成ができる。	8	7											5						20		
							プレゼンテーションの基本スキルが理解できる。	5	5																	10		
							プレゼンテーションの初歩的な実践ができる。	7	8											5						20		
							授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10						100		
		英語スキル1	2			1	[2]	「英語スキル1」では、高等学校までの英語学習を踏まえた上で、1年次の前期には、英語で発信力を高める基礎指導に重点を置き、発信型の英語力の基礎を養成することを目的とする。そのために、基礎的な語彙の習得に関して、その語彙の意味がわかる受容語彙に留まらず、スピーキングやライティングにおいて使用できる基礎的な発信語彙の習得をはかるようにする。こうした語彙の習得を土台とし、英語の4技能であるリーディング、リスニング、ライティング、スピーキングに関して、その複数の技能を絡めた活動を通じて、4技能の基礎をバランスよく向上させることをねらいとする。	題材を読み取り、基礎的な読解方略を身に付け、内容を的確に理解することができる。	6	6									1			13					
								題材に関する大まかな内容を聞き取ることができる。	8	8										2					18			
								題材に関して、シャドーイング等の練習により英語を正しく発音をすることができる。	8	8											2					18		
								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。	8	8											2					18		
								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。	8	8											2					18		
								基礎的な英語の語彙の意味を習得し、正確に発音をすることができる。	7	7											1						15	
								授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0				100	
								英語スキル2	2			2	[3]	「英語スキル2」では、「英語スキル1」で学んだことを踏まえて、1年次の後期でも、英語で発信力を高める指導に重点を置き、発信型の英語力を養成することを目的とする。そのために、語彙の習得に関して、その語彙の意味がわかる受容語彙に留まらず、スピーキングやライティングにおいて使用できる発信語彙の習得をはかることに重点をおく。こうした語彙の習得を土台とし、英語の4技能であるリーディング、リスニング、ライティング、スピーキングに関して、その複数の技能を絡め、それらが相乗効果をもたらす活動を通じて、4技能のさらなる向上をはかることをねらいとする。	題材を読み取り、基礎的な読解方略を身に付け、内容をよりの確に理解することができる。	6	6								1			13
														題材に関する内容を聞き取ることができる。	8	8										2		
		材に関して、シャドーイング等の練習により英語を正しく、流暢に発音をすることができる。	8	8																	2					18		
		題材に関して、自分の意見や考えを英語で簡潔に記述することができる。	8	8																	2					18		
		題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。	8	8																	2					18		
		英語の語彙の意味を習得し、より正確に発音をすることができる。	7	7																	1					15		
		授業科目の貢献度	45	45	0	0	0							0	0	0	0	0	0	0	10	0	0				100	
		資格英語	2			3	[4]							「資格英語」では、1年次における「英語スキル1」および「英語スキル2」による発信型の英語スキルを高める指導を踏まえ、2年次の前期においては、英語の資格試験TOEICにおける得点の向上をはかることを目的とする。TOEICにおける得点の向上をはかるために、リスニングおよびリーディングに関する学習方略を習得させることに重点を置くことにより、英文の基礎的な読解力および聴解力の向上をはかる。また、「英語スキル1」および「英語スキル2」における語彙指導を継続し、その語彙の意味がわかる受容語彙に留まらず、発信力を伴った英語の語彙の習得をはかることにも努める。	TOEICで出題される基礎的な語彙の意味を理解できる。	9	9								2			20
TOEICの英文のリスニング練習を通じて、英文を聞き取る方法を身に付けることができる。	9													9											2			
TOEICの英文のリーディング練習を通じて、英文を読み取る方法を身に付けることができる。	9							9											2					20				
TOEICの英文のリスニングおよびリーディングの基礎となる英文法を理解できる。	9							9											2					20				
TOEICの英文のリスニングおよびリーディングの土台となる基礎語彙が習得できる。	9							9											2					20				
授業科目の貢献度	45							45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	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	大学の学位授与の方針																
			必修	選択	自由				a				b				c				d				
									学科(専攻)の学位授与の方針																
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1	d 2	d 3	合計				
人間科学科目群	実践英語	1	4	「実践英語」では、1年次の「英語スキル1」と「英語スキル2」、2年次の前期の「資格英語」の指導を踏まえ、英語の資格試験TOEICにおいて、さらなる高得点をとらせることを目的とする。TOEICで課される英文を読み進める学習方略および英語の聴き取りに関する学習方略を習得させることに重点を置き、英文の読解力および聴解力の一層の向上をはかる。1年次より継続した語彙指導に関しては、基礎的な語彙習得の確認をはかるとともに、より難易度の高い語彙については、その意味がわかる受容語彙の拡大をはかる指導を行う。	TOEICで出題される語彙の意味を理解できる。	9	9										2			20					
				TOEICの英文のリスニング練習を通じて、英文をより正確に聞き取る方法を身に付けることができる。	9	9														2			20		
				TOEICの英文のリーディング練習を通じて、英文をより正確に読み取る方法を身に付けることができる。	9	9														2			20		
				TOEICの英文のリスニングおよびリーディングの基礎となる英文法の知識を活用することができる。	9	9														2			20		
				TOEICの英文のリスニングおよびリーディングの土台となる語彙が習得できる。	9	9														2			20		
				授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	100		
				英語ライティング	1	5	「英語ライティング」では、1年次の「英語スキル1」および「英語スキル2」による英語の4技能の基礎力、2年次に学んだ「資格英語」における読解力および聴解力の向上を踏まえて、発信型の英語指導の一環として基礎的な英文の書き方の基礎を学ばせるとともに、与えられたテーマに関して、30分で100語程度の英文エッセイを記述できる英語のライティング力の養成をはかることを目的とする。また、作成した英文を他者に口頭で伝達する練習を行い、スピーキング力の向上をはかるとともに、英語のプレゼンテーションが実践できる基礎力も養う。	与えられたテーマに対して、深く考察し自分の意見を構築することができる。	9	9											2			20	
							パラグラフレベルのテキスト構成を組み立て方を理解することができる。	9	9													2			20
							自身の意見をパラグラフレベルのテキスト構成に沿って英文を記述することができる。	9	9													2			20
							自身の意見をパラグラフレベルのテキスト構成に沿って作成した英文を口頭で他者に伝達できる。	9	9													2			20
							英語で初歩的で簡易なプレゼンテーションができる。	9	9													2			20
							授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	100
	英語プレゼンテーション	1	6	「英語プレゼンテーション」では、3年次前期の「英語ライティング」を踏まえて、英語のライティングスキルの向上をはかりながら、英語によるプレゼンテーションを行う基礎的な技能を習得させることを目的とする。英語によるアカデミックプレゼンテーションの構成方法やそこで使用される英語表現を学ばせ、英語のプレゼンテーションを行う原稿作成を行い、構成方法や英語表現を実際に使えるように指導する。こうした作成した原稿を他者に伝達する練習を行い、最終的には、英語によるプレゼンテーションを実施してもらい、英語によるプレゼンテーション能力の養成をはかる。	プレゼンテーションでの与えられたテーマに対して、自身の意見を構築することができる。	9	9											2			20				
				英語でプレゼンテーションの簡易な原稿を記述することができる。	9	9													2			20			
				英語によるアカデミックプレゼンテーションの構成方法が理解できる。	9	9													2			20			
				英語によるアカデミックプレゼンテーションで使われるや英語表現を身に付けることができる。	9	9													2			20			
				英語で簡易なアカデミックプレゼンテーションができる。	9	9													2			20			
				授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	100			
	Aグループ 中国語入門1	1	1	「中国語入門1」では、はじめて外国語としての中国語を学ぶ学生を対象として、基礎的な中国語の理解をはかることを目的とする。この授業では、中国語の基礎となる発音を身に付けることに重点を置き、その後、基礎的な文法を学ばせ、簡易な会話練習を行ったり、読解力の養成につとめる。このような学びを通じて、中国語学習の入門から初期段階に至るまでに中国語の全体像を学習者が把握できるように指導する。また、中国の文化に触れる機会を授業内にもうけ、国際的な視野を養成することも目指す。	中国語の初歩的な発音を身に付けることができる。	9	9											2			20				
				中国語の初歩的な文法を理解できる。	9	9													2			20			
				中国語できわめて初歩的な会話ができる。	9	9													2			20			
				中国語の初歩的な読解力を身に付けることができる。	9	9													2			20			
				中国の文化への関心を高め、国際的な視野の基礎を身に付けることができる。	9	9													2			20			
				授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	100			
中国語入門2	1	2	「中国語入門2」では、「中国語入門1」を踏まえて、中国語への理解がより一層深まることを目的とする。この授業では、中国語の発音を身に付けることに重点を置き、さらに、語彙力を高める指導を行う。その後、基礎的な文法を学ばせ、会話練習を行ったり、読解力の養成につとめる。このような学びを通じて、中国語学習の入門から初期段階に至るまでに中国語の全体像を学習者が把握できるように指導する。また、中国の文化に触れる機会を授業内にもうけ、国際的な視野を養成することも目指す。	中国語の基礎的な発音を身に付けることができる。	9	9											2			20					
			中国語の基礎的な文法を理解できる。	9	9													2			20				
			中国語で基礎的な会話ができる。	9	9													2			20				
			中国語の基礎的な読解力を身に付けることができる。	9	9													2			20				
			中国の文化への関心を高め、国際的な視野を身に付けることができる。	9	9													2			20				
			授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	100				
スポーツ実技A	1	1	スポーツの楽しさを体感できるアクティブラーニング型の授業展開から、健康増進と人間関係の構築を学び、生涯スポーツへつなげるよう指導したい。	基本的なルールを理解する。	7	7												2		16					
			基本的な得点の数え方および審判ができる。	7	7															14					
			基本的な身体操作を行うことができる。	7	7														2		16				
			スポーツ実践を通して、健康の維持増進を図る。	8	8														2		18				
			スポーツ実践を通して、体力の向上を図る。	8	8														2		18				
			スポーツの魅力に触れ、生涯スポーツにつなげる。	8	8														2		18				
			授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	100				
			スポーツ実技B	1	2	スポーツの楽しさを体感できるアクティブラーニング型の授業展開から、健康増進と人間関係の構築を学び、生涯スポーツへつなげるよう指導したい。	基本的なルールを理解する。	7	7												2		16		
基本的な得点の数え方および審判ができる。	7	7																		14					
基本的な身体操作を行うことができる。	7	7																	2		16				
スポーツ実践を通して、健康の維持増進を図る。	8	8																	2		18				
スポーツ実践を通して、体力の向上を図る。	8	8																	2		18				
スポーツの魅力に触れ、生涯スポーツにつなげる。	8	8																	2		18				
授業科目の貢献度	45	45				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	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	大学の学位授与の方針													
			必修	選択	自由				a		b			c				d			合計	
									学科(専攻)の学位授与の方針													
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3		
人間科学科目群	Aグループ	スポーツと健康の科学A	1	5	5	身体の仕組みについて理解できる。	5	5										10				
						運動による身体的反応について理解できる。	10	10													20	
						運動が健康に与える影響について理解できる。	10	10														20
						運動を日常生活に取り入れる意義を説明できる。	10	10														20
						運動を日常生活に取り入れる工夫ができる。	10	10										10				30
						授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0		100
	スポーツと健康の科学B	1	6	身体の仕組みについて理解できる。	5	5													10			
				運動による身体的反応について理解できる。	10	10														20		
				運動が健康に与える影響について理解できる。	10	10														20		
				運動を日常生活に取り入れる意義を説明できる。	10	10														20		
				運動を日常生活にとり入れる工夫ができる。	10	10										10				30		
				授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0		100		
情報リテラシー概論	1	1	コミュニケーション・ツールを適切に使い分けができる。	5	5													10				
			文書作成ソフトを使用して、適切な構造の文書を作成することができる。	10	10											5			25			
			表計算ソフトを使用して、データを集計・加工・分析・可視化することができる。	10	10														20			
			プレゼンテーション・ソフトを使用して、統一的なプレゼンテーション資料を作成することができる。	10	10											5			25			
			クラウド・ストレージを適切に使用することができる。	5	5														10			
			インターネット等で得られるデータの著作権等に基づき適切に使用することができる。	5	5												0			10		
授業科目の貢献度	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0		100						
データサイエンス概論	1	2	「第4次産業革命」や「Society 5.0」という言葉に代表されるような超スマート社会で活躍するであろう皆さんにとって、分野によらずデータサイエンス・AIを理解し活用する力をつけることが重要です。本講義は、数値・データサイエンス・AIに関する基礎的な能力を身につけることを目的としています。データやAIが社会にどう関わっているかを理解し、データを理解し活用するための方法について学修します。	10	10													20				
			データ・AIを利活用するための技術について説明することができる。	10	10														20			
			データ・AIの利活用に必要となる数学や統計の基礎を理解している。	10	10														20			
			数学や統計の知識を活用してデータを理解し説明することができる。	15	15												10		40			
			授業科目の貢献度	45	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0		100			
			データ・AIの社会への関わりや活用について説明することができる。	10	10															20		
Bグループ	文学A	2	1・3・5	活字や映像を通して文学作品の内容を理解することができる。														30				
				文学作品を生み出した作家について、理解を深めることができる。															30			
				文学作品が書かれた文化的な背景について、理解を深めることができる。															30			
				自分の考え方との共通点や相違点を意識しながら文学作品を読解できる。													10			10		
				授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0		100		
				活字や映像を通して文学作品のテーマを理解することができる。																30		
	文学B	2	2・4・6	文学作品を生み出した作家の思想や伝記について、理解を深めることができる。															30			
				文学作品の精読を通じて、異なる時代・文化の深層を理解し、自分自身の考え方を相対化する視点をもつ。また、それを言語化する。																30		
				文学作品が書かれた文化的な背景について、現代の文化との共通点や相違点を理解することができる。																30		
				文学作品の読解を通して自分の考え方を客観的に見直すことができる。													10			10		
				授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0		100		
				活字や映像を通して文学作品のテーマを理解することができる。																30		
哲学A	2	1・3・5	プラトン哲学におけるイデア論、デカルト哲学における Cogito の意義について説明できる。															30				
			啓蒙思想の諸相とその功罪について説明できる。															30				
			西洋哲学史の概論を通じて、その世界観に触れるとともに、自分を知る。																30			
			哲学の学習を通じて、知的リフレッシュメントを味わうことができる。													10			10			
			授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		100			
			哲学の学問的意義を理解し、さまざまな日常的テーマについて哲学的考察を示すことができる。																30			
哲学B	2	2・4・6	「人間力」を測るものさしを複数もつことができる。															30				
			倫理思想の大まかな流れについて理解することができる。															30				
			自分の人生について、哲学的な指針を持つことができる。													10			10			
			授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		100			
			哲学におけるモラルと道徳の成り立ちについてその系譜を辿り、生き方を考える。																30			
			哲学の学問的意義を理解し、さまざまな日常的テーマについて哲学的考察を示すことができる。																30			

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	大学の学位授与の方針														
			必修	選択	自由				a				b				c				d		合計
									学科(専攻)の学位授与の方針														
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3			
人間科学科目群	Bグループ	人類学A	2		3・5	形のないものの価値について説明することができる。			30										30				
						様々な文化を比較しつつ説明することができる。			30												30		
						さまざまな文化へのアプローチを学ぶとともに、現代社会の課題について考察する。			30														30
						習慣の意味を説明する事ができる。			30														30
		現代における人間像について様々な角度から考え、論じる事ができる。													10					10			
		授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100			
		人類学B	2		4・6	アイデンティティとは何かについて説明する事ができる。			30												30		
						文化についての様々な考え方を説明する事ができる。			30													30	
						文化事象を歴史的に捉え、変化するものと変化しないものを区別する。			30														30
						通過儀礼の意味を説明する事ができる。			30														30
		「変わっていくもの」と「変わらないもの」の意味を考え、論じる事が出来る。													10					10			
		授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100			
	歴史学A	2		1・3・5	歴史学の魅力と学問分野としての特徴および思考方法を理解する。			30												30			
					授業で扱う対象(国、地域、人物)および歴史的事例についての基本的理解を得る。			30														30	
					歴史学の学習を通じて、現代に生きるわれわれが学ぶべき教訓を読み取る。			30															30
					現代の同時代的テーマについて、歴史的視点から考察することができる。			30															30
	過去の事例から教訓をみつけ、これを現代社会においてどのように活かせるかを考える。													10					10				
	授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100				
	歴史学B	2		2・4・6	歴史学の魅力と学問分野としての特徴および思考方法を理解する。			30												30			
					授業で扱う対象(国、地域、人物)および歴史的事例についての基本的理解を得る。			30														30	
					歴史学の学習を通じて、現代に生きるわれわれがもつ「常識」を相対化し、現代社会に関わるテーマを問い直す。			30															30
現代的課題(政治・経済・文化その他)について、歴史学の視点から考察することができる。							30															30	
過去の事例から教訓をみつけ、これを現代社会においてどのように活かせるかを考える。													10					10					
授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100					
心理学A	2		1・3・5	感覚と知覚、感情、学習といった心理学の基本的なテーマについて、理解することができる。			30												30				
				発達という概念および発達過程について、理解することができる。			30														30		
				人間の心の働きと変化の様相を多角的に捉え、あらためて自分を知る。			30															30	
				パーソナリティという概念について、理解することができる。			30															30	
心理学の知識をもとに、自分自身や身近な出来事について、理解することができる。													10					10					
授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100					
心理学B	2		2・4・6	自己に関する諸概念や社会的認知の特徴と機能について、理解することができる。			30													30			
				対人魅力や対人関係、対人コミュニケーションの特徴と機能について、理解することができる。			30															30	
				他人(たち)との関わり、社会での位置どりの観点から人間の行動・態度を捉えなおし、あらためて自分のあり方を考える。			30																30
				集団のもつ特徴や機能、および集団内での人間の行動について、理解することができる。			30																30
心理学の知識をもとに、自分自身や身近な出来事について、理解することができる。													10					10					
授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100					
教育原理	2		1	教育の目的について考え、多様な教育の理念が思索・蓄積されてきたことを理解することができる。			30													30			
				近代公教育制度の成立について、歴史的背景を踏まえて理解することができる。			30															30	
				教育を成り立たせる要素についてそれぞれを関連づけながら理解することができる。			30															30	
				近年の教育課題や教育改革の動向を教育の歴史や社会的状況と関連づけながら理解することができる。													10					10	
授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	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	大学の学位授与の方針																										
			必修	選択	自由				a				b				c				d														
									学科(専攻)の学位授与の方針																										
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1	d 2	d 3	合計														
人間科学科目群	教育心理学		2	3	3	「教育」という営みをとらえてみる人間の变化、他者・世界との関わりのある様子を捉え、それらから「教育」のあり方を考える。	「発達」とはどのようなことかを理解し、各発達過程における特徴を把握することができる。			15																15									
							「青年期」の特徴を理解し、この時期特有の問題について心理学的な観点から考察することができる。			15																						15			
							学習の基礎となる条件づけ、記憶の役割などを踏まえながら、基礎的な学習理論を理解することができる。			15																								15	
							学習へのやる気を高めるために、動機づけ、学習意欲、無気力のメカニズムを理解することができる。			15																								15	
							学校における現代的課題として、いじめ、不登校、発達障害などを取り上げて関連知識を身に付けるとともに、アプローチの仕方について考察することができる。			15																								15	
							教育評価について、基本的な考え方と方法、評価資料収集の技法を理解することができる。			15																								15	
							教師と生徒の望ましい人間関係を理解したうえで、教師の指導行動のあり方について考察することができる。																							10				10	
							授業科目の貢献度	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0											100	
	政治学A		2	1 3 5	1 3 5	1 3 5	政治学の基礎的な概念と理論を学ぶことを通じて、政治現象を的確に理解する力を身につけ、市民として現実政治とどのように関わっていくのかを考える。	政治学の基礎概念(政治、権力、国家など)を理解する。				30																30							
								自由民主主義の理論と政治制度について理解する。			30																						30		
								政治制度の基本的枠組み(国会、内閣、選挙、政党、利益集団、地方自治など)を理解する。			30																							30	
								自分と政治との関わりについて考えることができる。																						10				10	
								授業科目の貢献度	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0											100	
	政治学B		2	2 4 6	2 4 6	2 4 6	現代日本を含む世界の民主主義・非民主主義諸国の政治的動向について、政治学理論および制度と動態の視点から考察し、理解を深める。	政治制度の基本的枠組みと特質について理解する。			30																		30						
								現代民主主義の理論的特徴について理解する。			30																							30	
								現代民主主義の制度的特徴について理解する。			30																							30	
								授業で扱った政治争点について理解し、多面的に考えることができる。																						10				10	
								授業科目の貢献度	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0											100	
	経済学A		2	1 3 5	1 3 5	1 3 5	経済学の基礎的な理論を学びつつ、現代社会における様々な現象とその背後にある経済のメカニズムを把握する。以上を通して、社会科学的思想を身につける。	経済学における基本的な用語や理論について説明することができる。			30																		30						
								資本主義の意味と影響について説明することができる。			30																							30	
								経済活動の役割とその限界を認識し、適切に活用することができる。			30																								30
								経済的・社会的な事象ををデータに基づいて論じることができる。																						10				10	
								授業科目の貢献度	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0											100	
	経済学B		2	2 4 6	2 4 6	2 4 6	現代社会の経済事情を取り扱いつつ、その背後にある歴史的経緯や構造を理解する。また、以上の作業を通じて、経済分析に必要な基礎的なスキルを身につける。	企業の特性・構造について説明できる。			30																		30						
								日本の経済構造について、国際的視野を交えつつ説明することができる。			30																							30	
								歴史上に起こった出来事が経済をどのように変えたのかを説明することができる。			30																								30
								経済的・社会的な事象ををデータに基づいて論じることができる。																						10				10	
								授業科目の貢献度	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0											100	
法学A		2	3 5	3 5	3 5	法の成り立ちと、現代社会の諸事件を取り上げながら法的知識の基礎を修得する。	授業で扱う学説や判例を正確に理解できる。			30																		30							
							授業で扱う学説や判例の当否を論理的に説明できる。			30																							30		
							授業で得た知見を利用して、現実の政治問題や社会問題を論評できる。			30																								30	
							日常生活での法的知識の重要性を理解し、説明できる。																						10				10		
							授業科目の貢献度	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0											100		
法学B		2	4 6	4 6	4 6	日本国憲法とその特質について、実例・判例を通じて考察する。	日本国憲法の制定経緯が説明できる。			30																		30							
							日本国憲法の基本原則が説明できる。			30																							30		
							日本国憲法における国民主権の意味を理解し、説明できる。			30																								30	
							基本的人権の内容と意義を理解し、説明できる。																						10				10		
							授業科目の貢献度	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0											100		
社会学A		2	1 3 5	1 3 5	1 3 5	近代を背景に成立した社会学の特徴について説明できる。社会と個人の関係について説明できる。	近代を背景に成立した社会学の特徴について説明できる。			30																		30							
							社会における不平等のあり方を、階級・階層という概念と結びつけて説明できる。			30																							30		
							社会学の概念を用いながら社会関係のメカニズムを論じることができる。																						10				10		
							社会学の概念を用いながら社会関係のメカニズムを論じることができる。																						10				10		
							授業科目の貢献度	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	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	大学の学位授与の方針																					
			必修	選択	自由				a				b				c				d									
									学科(専攻)の学位授与の方針																					
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1	d 2	d 3	合計									
人間科学科目群	Bグループ	認知科学A			2	3・5	認知科学の基本、とくに知覚や記憶のメカニズムについて習得する。	認知科学の基本的な考え方と研究対象について理解し、心理学的観点から説明できる。					20												20					
							感覚・知覚・記憶・学習といった基礎的認知過程の仕組みを理解し、具体例を用いて説明できる。					20																	20	
							古典的条件づけおよびオペラント条件づけの原理を理解し、人間および動物の行動変化との関係を説明できる。					20																		20
							比較認知科学の基礎として、人間と動物の認知・行動の共通点と相違点を理解できる。					20																		20
							学習が行動や適応に果たす役割について、自分の言葉で整理し説明できる。																					20		20
							授業科目の貢献度	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0							100
	認知科学B				2	4・6	認知機能と人間の行動との関係について考察する。	高次の認知機能(意思決定・言語・社会的認知)の特徴について理解し、説明できる。					20													20				
							進化(自然淘汰・性淘汰)の観点から、認知や行動が形成される仕組みを理解できる。					20																	20	
							人間の意思決定や判断が社会的影響を受ける過程について、具体例を用いて説明できる。					20																		20
							言語・コミュニケーション・自己認知に関する心理学的知見を理解し、日常的現象と関連づけて考察できる。					20																		20
							人間の認知を進化・社会・文化の文脈から総合的に理解し、その機能的意義を説明できる。																					20		20
							授業科目の貢献度	0	0	0	0	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0							100
	環境と防災A				2	3・5	自然環境・社会環境に関わる知識を学びつつ、災害が発生し、被害が拡大するメカニズムを考察する。	自然環境・社会環境と災害の関係について説明できる。					30													30				
							災害と防災・減災の歴史について説明できる。					30																	30	
							環境変動と災害の関係について説明できる。					30																		30
							学修内容を踏まえた上で、災害への備えとして自身が行うべきことをまとめる事ができる。																					10		10
							授業科目の貢献度	0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0							100
							環境と防災B				2	4・6	自然環境・社会環境に関わる知識を学びつつ、防災・減災の実践上持っておくべき基礎的な知識を修得する。	自然環境・社会環境と災害の関係について説明できる。					30											
	防災・減災に関連する情報を取得・分析する事ができる。					30																		30						
	防災・減災について地域が直面する課題について説明できる。					30																			30					
	学修内容を踏まえた上で、災害への備えとして自身が行うべきことをまとめる事ができる。																						10		10					
	授業科目の貢献度	0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0								100					
	自然科学概論A				2	1・3・5	物理学はすべての自然科学の土台にあたる学問である。身近な電気や熱をはじめ、現代物理学の基本を学びながら、科学技術と生活・社会との関係についても考える。	科学で扱える問題と扱えない問題を区別できる。					30													30				
							科学リテラシーの必要性を理解できる。					30																	30	
近代科学の特徴を説明し、20世紀初頭における自然認識の大転換を理解することができる。											30																		30	
科学・技術と社会との関係を主体的・批判的に考えることができる。																											10		10	
授業科目の貢献度							0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0								100	
自然科学概論B										2	2・4・6	化学は物質の本質、あり様、変化を探る学問である。原子、電子をパーツとする物質の基本と多様性の概要を学習しながら、現代社会での科学技術における化学と関連分野の意味と役割を学習する。	物質の成り立ちの基本を理解できる。					30												30
物質科学の成立とその歴史の概要を説明できる。					30																			30						
現代社会における物質科学の役割と限界を説明できる。					30																			30						
現代社会における物質科学とその応用としての技術の有用性と危険性を主体的・批判的に考え、人間社会との関わりの視点から将来を展望することができる。																						10		10						
授業科目の貢献度	0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0									100						
生物学A				2	3・5	生物学の基本を習得し、人間を生物として捉え、特別扱いしない視点を獲得する。	生物学の基礎概念と思考方法を理解することができる。					30													30					
						生物多様性や生物の進化のメカニズムについて説明することができる。					30																	30		
						生物間のネットワークや環境の影響について説明することができる。					30																		30	
						生物学の学習を通じて、自然と人間の関係性を考えることができる。																					10		10	
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0								100	
						生物学B				2	4・6	生物学の基礎を習得し、生物の進化や環境との関係の視点から、自然と人間のかかわりを考える。	生物学の基礎概念と思考方法を理解することができる。					30												30
生物の進化史を大まかに説明することができる。					30																			30						
環境と生物の関係について説明することができる。					30																			30						
生物学の学習を通じて、自然と人間の関係性を考えることができる。																						10		10						
授業科目の貢献度	0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	10	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	大学の学位授与の方針																	
			必修	選択	自由				a				b				c				d					
									学科(専攻)の学位授与の方針										合計							
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1	d 2	d 3	合計					
人間科学科目群	Bグループ	地球科学A	2		3・5	地球科学の魅力とその基礎概念や方法を理解する。					30									30						
						地震、プレート運動、構成物質などを理解する。					30												30			
						化石の観察から生物の進化の歴史を理解する。					30													30		
						授業で学んだ知識や概念を用いて、地球に関する基礎的考察ができる。																	10		10	
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0				100	
		地球科学B	2		4・6	天体観測についてその歴史と方法を理解する。						30											30			
						津波のメカニズムを理解し、わが国の天気図を読み解き、自然災害について考察する。					30														30	
						地球の運動のデータを使い、暦の原理を理解する。					30														30	
						授業で学んだ知識や概念を用いて、地球の未来像を考察することができる。																		10		10
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0					100
		課題探究集中講座	2		集中講義9月	理工系・情報学系の学生が、人文科学・社会科学・自然科学等の教養を身につけることができる。																30		30		
						問題解決に向けた新たな提案や構想を持つことができる。																		30		30
	人間科学との関連で人生を如何に生きるべきかを考えることができる。																						40		40	
	授業科目の貢献度					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0					100	
	課題探究セミナーA					2		3・5	学修内容に関連して、自ら課題を発見し設定できる。																20	
		諸科学から一つのアプローチを選択し、課題に関する情報を収集整理できる。																					20		20	
		課題解決に向けての考察を論理的に進めることができる。																					20		20	
		自らの課題に対して解決まで導くことができる。																					20		20	
		コミュニケーションを通じて相手に自らの課題解決の営みを伝えることができる。																					20		20	
		授業科目の貢献度	0	0	0				0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0					100	
	課題探究セミナーB	2		4・6	学修内容に関連して、自ら課題を発見し設定できる。																20		20			
					諸科学から一つのアプローチを選択し、課題に関する情報を収集整理できる。																		20		20	
					課題解決に向けての考察を論理的に進めることができる。																		20		20	
					自らの課題に対して解決まで導くことができる。																		20		20	
コミュニケーションを通じて相手に自らの課題解決の営みを伝えることができる。																						20		20		
授業科目の貢献度					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0					100		
教養総合講座A	2		3・5	現代の問題群を整理することができる。																25		25				
				ひとつの課題を複数の視点から観察し全体像をつかむことができる。																		25		25		
				課題に関わる人間の権利と義務をおさえることができる。																		25		25		
				これまでの問題解決アプローチをまとめることができる。																		25		25		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0					100		
教養総合講座B	2		4・6	現代の問題群を整理することができる。																25		25				
				ひとつの課題を複数の視点から観察し全体像をつかむことができる。																		25		25		
				課題に関わる人間の権利と義務をおさえることができる。																		25		25		
				問題解決に向けての新たな提案や構想をもつことができる。																		25		25		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0					100		
専門基礎科目群	情報デザイン入門セミナー	1	1	情報デザインの各分野についてどのようなことを行うかを理解できる									15	10								25				
				情報デザイン分野の学修方法を理解できる												15								15		
				自らの日常生活で情報デザインに関わる種々の問題が存在することが理解できる												15									15	
				4年間の学修の道筋が理解できる											10	10									20	
				卒業後に就職した場合のクリエイティブ業務の内容が想像できる													25								25	
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	10	80	10	0	0	0	0	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	大学の学位授与の方針															
			必修	選択	自由				a		b			c				d			合計			
									学科(専攻)の学位授与の方針															
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3				
専門基礎科目群	社会と情報デザイン	2			1	情報とデザインの種類と領域が理解できる。							20						20					
						さまざまな情報の目的とデザイン活動の広がり理解できる。						10	20								30			
						デザインと情報社会の関わりについて学びます。(映像・コミュニケーション・マスメディア・グラフィックデザイン・プロダクトデザイン 5分野×3回)												20						20
						情報とデザインが我々の生活とどのように結びついているのかが理解できる。												15						15
						さまざまな情報とデザインの流れが説明できる。												15						15
						情報やデザインが生命や環境に及ぼす影響を考慮することができる。												15						15
							授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	10	90	0	0	0	0	0	100				
	自己表現1	2			1	呼吸の仕方や声の出し方、口の動かし方など、話すための基本的な技術を身につけ実行できる。								20						20				
						話す際に、顔や声の表情、視線なども大切であると理解し、練習方法を習得できる。												20					20	
						使える言葉を増やし、情感豊かに表現する大切さを理解し、表現力を磨く努力ができる。												20						20
						自分自身や身の周りのこと、さらに社会に興味を持ち、話題を増やすことができる。												20						20
						人前で話す経験を積み、少しでも話すことに慣れることができる。												10			10			20
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	90	0	0	10	0	0	100					
	自己表現2	2			2	始めに興味を引きつける、文章を短くするなど、分かりやすく伝えるコツを理解し説明できる。								10	10					20				
						声を出し、顔や声の表情をより豊かにして、視線も意識しながら話すことができる。												10	10				20	
						使える言葉をさらに増やすとともに、話し言葉と書き言葉の違いを理解し、使い分けができる。												20						20
						話を聞く力の重要性を理解し、会話を通じて話を引き出すことができる。												10			10			20
						見聞を広め、話題を増やす楽しさを実感できるとともに、多くの人に伝える喜びを感じることができる。												10			10			20
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	20	60	0	20	0	0	100					
	自己表現3	2			3	文章を要約したり、見聞きした事柄を上手くまとめて話すコツを理解し、実行できる。									10			10			20			
敬語の使い方について再認識し、さまざまな敬語を使いこなすことができる。																	20					20		
他者とコミュニケーションを取りながら、身の周りの物事を取材し、協力して発表できる。																				10	10		20	
グループディスカッションで、自分の意見や考えを自信を持って主張できる。																				10	10		20	
使える言葉を駆使し、顔や声の表情に感情を乗せて、自分の知識や思いを豊かに伝えることができる。																					10	10	20	
授業科目の貢献度						0	0	0	0	0	0	0	30	0	30	30	10	100						
自己表現4	2			4	話すための基本技術に加え、身体訓練など自己表現に必要な訓練を身につけ、実行できる。								10				10			20				
					上記のことにより、改めて自己と向き合い、自分自身の身体と心のありようを知ることができる。															10	10		20	
					他者とのコミュニケーション作りから、他者との関係性を図り、自分の思いを的確に他者に伝えることができる。																10	10	10	30
					テーマや題材を元にしての演技創作など、演劇的なワークショップ形式の演習を通して、言葉だけでなく身体を使っての表現も行い、自己を開放し、自由に自己を表現できる。																	10	20	30
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	10	0	30	30	30	100							
コミュニケーション・デザイン1	2			1	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。													20		20				
					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。																20	20		
					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。																	20	20	
					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。																20		20	
					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。																	20	20	
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60	40	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	大学の学位授与の方針																							
			必修	選択	自由				a				b				c				d											
									学科(専攻)の学位授与の方針																							
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1	d 2	d 3	合計											
専門基礎科目群	デザイン2	コミュニケーション				2	コミュニケーション活動に必須である、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。	メッセージから、静的な視覚伝達に適した表現方法の理解ができる。									20							20								
								メッセージから、静的な視覚伝達に適した表現方法の考察ができる。															20						20			
								メッセージから、動的な視覚伝達に適した表現方法が理解できる。																20						20		
								メッセージから、動的な視覚伝達に適した表現方法の考察ができる。																	20						20	
								メッセージから、コミュニケーションのシナリオが理解できる。																	20						20	
								授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	100						100	
	A1	情報デザイン基礎実習					2	基礎実習Aでは、A1で3ジャンル、A2で3ジャンルずつ、合計6つのジャンル〔①グラフィック、②映像、③サウンド、④CG、⑤Web、⑥製品デザイン〕の内容を知るための基礎的な実習を行います。それぞれのジャンルの担当教員は全て社会的実務経験があり、講義は実践的なものとなっています。なお、本授業の実習ではアクティブ・ラーニング型の授業運営を行います。	それぞれのデザインジャンルの概要と特徴を理解できる。									10							10							
									それぞれのデザインジャンルの活用方法をイメージすることができる。															10						10		
									それぞれのデザインジャンルについての制作方法が理解できる。																	20	20					40
									それぞれのデザインジャンルに関連するコンテンツ、製品などが社会の中でどのように活用されているか理解できる。																	20	20					40
									授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	40	40	20	0	0	0	0	0	100							100
									A2	情報デザイン基礎実習					2	基礎実習Aでは、A1で3ジャンル、A2で3ジャンルずつ、合計6つのジャンル〔①グラフィック、②映像、③サウンド、④CG、⑤Web、⑥製品デザイン〕の内容を知るための基礎的な実習を行います。それぞれのジャンルの担当教員は全て社会的実務経験があり、講義は実践的なものとなっています。なお、本授業の実習ではアクティブ・ラーニング型の授業運営を行います。	それぞれのデザインジャンルの概要と特徴を理解できる。									10						
	それぞれのデザインジャンルの活用方法をイメージすることができる。																							10						10		
	それぞれのデザインジャンルについての制作方法が理解できる。																									20	20					40
	それぞれのデザインジャンルに関連するコンテンツ、製品などが社会の中でどのように活用されているか理解できる。																									20	20					40
	授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0									40	40	20	0	0	0	0	0	100							100
	B1	情報デザイン基礎実習					2	基礎実習Bでは、基礎実習Aで学んだ内容をさらに発展させ、B1で3ジャンル、B2で3ジャンルずつ、合計6つのジャンル〔①グラフィック、②映像、③サウンド、④CG、⑤Web、⑥製品デザイン〕の内容に関する実習授業を行います。それぞれのジャンルの担当教員は全て社会的実務経験があり、講義は実践的なものとなっています。なお、本授業の実習ではアクティブ・ラーニング型の授業運営を行います。									それぞれのデザインジャンルの概要と特徴を理解できる。									10						
									それぞれのデザインジャンルの活用方法をイメージすることができる。															10						10		
									それぞれのデザインジャンルについての制作方法が理解できる。																	20	20					40
									それぞれのデザインジャンルに関連するコンテンツ、製品などが社会の中でどのように活用されているか理解できる。																	20	20					40
									授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	40	40	20	0	0	0	0	0	100							100
									B2	情報デザイン基礎実習					2	基礎実習Bでは、基礎実習Aで学んだ内容をさらに発展させ、B1で3ジャンル、B2で3ジャンルずつ、合計6つのジャンル〔①グラフィック、②映像、③サウンド、④CG、⑤Web、⑥製品デザイン〕の内容に関する実習授業を行います。それぞれのジャンルの担当教員は全て社会的実務経験があり、講義は実践的なものとなっています。なお、本授業の実習ではアクティブ・ラーニング型の授業運営を行います。	それぞれのデザインジャンルの概要と特徴を理解できる。									10						
	さまざまなデザインの目的とデザイン活動の広がり理解できる。																							10						10		
	それぞれのデザインジャンルについての制作方法が理解できる。																									20	20					40
それぞれのデザインジャンルに関連するコンテンツ、製品などが社会の中でどのように活用されているか理解できる。																									20	20					40	
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	40									40	20	0	0	0	0	0	100							100	
C	情報デザイン実習					2	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、より実践的な制作手法を学修します。グラフィックスではコンピュータを使った視覚表現を、映像・サウンド制作ではテーマ設定、企画から絵コンテの作成、実写およびCGを使った映像制作を、Webでは、HTMLとCSSの基本を用いたWebページ作成を学びます。	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。																	10	10						20
								表現の基礎を踏まえた作品制作ができる。															10	10					20			
								デザインのテーマに沿って、作成する作品について企画・立案することができる。																10	10					20		
								選択した手法に応じた作品制作ができる。																	10	10					20	
								課題に対して複数のデザイン案を発想できる。																	10						10	
								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。																	10						10	
								授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	30	60	10	0	0	0	0	0	100							100	
D	情報デザイン実習					2	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、より実践的な制作手法を学修します。グラフィックスではコンピュータを使った視覚表現を、映像・サウンド制作ではテーマ設定、企画から絵コンテの作成、実写およびCGを使った映像制作を、プロダクト分野では、“身の回りにある製品デザイン”を実践的に学びます。	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。									10	10						20								
								表現の基礎を踏まえた作品制作ができる。															10	10					20			
								デザインのテーマに沿って、作成する作品について企画・立案することができる。																10	10					20		
								選択した手法に応じた作品制作ができる。																	10	10					20	
								課題に対して複数のデザイン案を発想できる。																	10						10	
								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。																	10						10	
								授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	30	60	10	0	0	0	0	0	100							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	大学の学位授与の方針												
			必修	選択	自由				a		b			c				d			合計
									学科(専攻)の学位授与の方針												
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3	
専門基礎科目群	情報デザイン実習E	2			4	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。							10	10					20		
						表現の基礎を踏まえた作品制作ができる。						10	10							20	
						デザインのテーマに沿って、作成する作品について企画・立案することができる。						10	10							20	
						選択した手法に応じた作品制作ができる。									10	10				20	
						課題に対して複数のデザイン案を発想できる。									10					10	
						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。									10					10	
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	30	60	10	0	0	0	0	100	
	情報デザイン実習F	2			4	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。							10	10					20		
						表現の基礎を踏まえた作品制作ができる。						10	10						20		
						デザインのテーマに沿って、作成する作品について企画・立案することができる。						10	10						20		
						選択した手法に応じた作品制作ができる。									10	10			20		
						課題に対して複数のデザイン案を発想できる。									10				10		
						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。									10				10		
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	30	60	10	0	0	0	100		
	造形デザイン実習1	2			1	鉛筆や紙といった基礎的な画材の特質を理解できる							10						10		
						基本的な描画技術の習得する事が出来る									10			10	20		
						パースと立体の理解と表現を習得する事が出来る							10						10		
						光と陰影の表現を習得する事が出来る						5	5		10	10	10	40			
						人体の基本構造の理解と描写を習得する事が出来る						5	5				10	20			
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	10	30	0	0	20	10	30	100		
造形デザイン実習2	2			2	身の回りにあるさまざまな形状や素材を理解し、陰影を付けてイラストやスケッチが描画できる。							10						10			
					基礎的な色彩理論を理解し、意図に合わせた配色と構成ができる。							10	10		5			25			
					構図の基本的な要素を理解できる。							10	5					15			
					レイアウトの基本を理解し、簡単なエディトリアルデザインを完成できる。							10	10		5			25			
					デザインの基本的な発想方法を理解し初歩的なアイデアを展開できる。							10	5		10			25			
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	50	30	0	20	0	0	100			
基礎デザイン論1	2			2	デザイン史の大きな流れが理解できる。							10			5			15			
					デザインとアートに関連付けができ、重要な思想や運動が理解できる。							10			5			15			
					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。							10			5			15			
					得た知識を自身のセンスや創造力向上に活かすことができる。							10		10	10			30			
					今後のデザインにおける課題を考えることができる。							10		10	5			25			
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	50	0	0	35	15	0	100			
基礎デザイン論2	2			3	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。								20					20			
					図法の理論とその利用方法を理解できる。								20					20			
					文字書体の種類とそれをを用いた編集デザインの基本の考え方を理解できる。								20					20			
					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。								20					20			
					色彩表記方法の理論を理解できる。								20					20			
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	100			
基礎音楽論	2			2	ト音記号、ハ音記号が読める。							20						20			
					音符の種類を判別し音符の長さが理解できる。						10	10					20				
					音と音との音程が理解できる。					10	10						20				
					コードが理解できる。						10	10					20				
					楽器の種類について理解できる。			10				10					20				
					授業科目の貢献度	0	0	10	0	10	20	50	10	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	大学の学位授与の方針															
			必修	選択	自由				a		b			c				d			合計			
									学科(専攻)の学位授与の方針															
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3				
専門基礎科目群	コンピュータサウンド1	2	3	音の強弱をシーケンサー上で表現できる。	20															20				
				発音される音の長さをシーケンサー上で表現できる。	20																		20	
				MIDI の概念を習得し DAW ソフト上で様々な音楽表現を MIDI を使って行います。最終的に楽譜を MIDI データとして打ち込むことを目標とし、楽曲アレンジの基礎を学んでいきます。	MIDI における様々なコントロールを理解できる。	20																		20
				楽器をパートとしての役割として理解できる。	20																			20
				小編成なスコアをデータ入力できる。	20																			20
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100	
	コンピュータサウンド2	2	4	シンセサイザーの仕組みが理解できる。	20																	20		
				サンプラーの仕組みが理解できる。	20																		20	
				様々なエフェクターの特徴が理解できる。	20																		20	
				DAW 上のミキサーの仕組みが理解できる。	20																		20	
				ミックスダウンにより楽曲が完成できる。	20																			20
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100	
	映像デザイン基礎1	2	3	映画の誕生と歴史について理解し、映像作品の成り立ちを理解できる。	20																	20		
				映画やさまざまな映像作品に触れて、作品を構成する映像・音楽・セリフなどの役割や効果について理解し、映像作品における表現の豊かさや奥深さを実感します。そして、作品を多角的に分析・考察する力を養い、自らの作品制作に役立つ知識を身につけます。	映像・音楽・セリフなどの役割や効果を理解し、表現の豊かさや奥深さを実感できる。	20																		30
				企業 VP やテレビ CM など、さまざまな映像作品に触れ、その構成や効果などを分析・考察できる。	20																			30
				作品を分析・考察する力を身につけて、自らの作品制作に生かすことができる。	10	10																		20
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	20	40	0	30	10	0	0	0	0	0	0	0	100	
				撮影、照明など映像制作に関わる知識と技術が理解できる。	20																			20
	映像デザイン基礎2	2	4	デジタル一眼レフカメラの機能を習得するとともに、画像編集加工ソフトを使用したタッチ作業の技術と、作品としての表現を身につけます。	画像編集加工ソフトの使い方が理解できる。	10	20															40		
				デジタル一眼レフカメラの知識と技術が理解できる	10	20																	40	
授業科目の貢献度				0	0	0	0	0	0	0	40	40	20	0	0	0	0	0	0	0	0	100		
撮影に関する様々な要素や技術背景を理解し、意図したイメージで静止画・動画の撮影ができる。				2	15																		17	
照明に関する様々な要素や技術背景を理解し、意図したイメージの陰影をつくることのできる。				2	15																		17	
録音に関する様々な要素や技術背景を理解し、適切な音質で録音することができる。				2	15																		17	
実写技術	2	3	実写撮影の基礎となる、静止画・動画撮影や照明の基本(画角・フォーカス・露出など)、録音技術、編集について学び、実習で体得します。	編集や映像調整に関する様々な要素や技術背景を理解し、映像を作成することができる。	2	15															17			
			撮影・照明・録音・編集に関するデジタル化、リモート化などの最新動向を理解できる。	2	10																	32		
			授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	10	70	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100		
			担当パートの役割を理解し、収録の準備をすることができる。	20																			20	
			収録時、担当したパートの役割を実施することができる。	20																			20	
			担当するパートの機材の理解、準備、操作、片付けを行うことができる。	20																			20	
スタジオワーク1	2	4	映像スタジオでよく使われる、カメラ、照明、マイク、スイッチャー、照明コントローラー、ミキサー、映像収録機、音声収録機などを用いて、映像・音声の素材収録の実習を行います。数人でチームを組み、それぞれの役割を順番に分担しながら、スタジオワークの基本技術を習得します。	収録後、担当したパートに関する確に反省点を把握し意見交換することができる。	20																20			
			チームの中でコミュニケーションを取りながら、協力して収録することができる。	20																		20		
			授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100		
			モーショングラフィックス制作の基本的な流れが理解できる。	10	10																		20	
			キーフレームを理解し、制作できる。	10	10																		20	
			2DCG を利用した制作ができる。	10	10																		20	
モーショングラフィックス1	2	3	CG を活用したモーショングラフィックスの概要を実習を交えながら学びます。2D、3DCG、およびサウンドとの連携など、社会で要求される実務レベルの制作技術に到達することを目指します。	3DCG を利用した制作ができる。	10	10																20		
			映像とサウンドの同期について理解し、制作できる。	10	10																		20	
			授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	10	10	40	40	0	0	0	0	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	大学の学位授与の方針													
			必修	選択	自由				a				b				c				d	
									学科(専攻)の学位授与の方針										合計			
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1		d 2	d 3	
専門基礎科目群	モーションデザイン2	2	4	CGを活用したモーショングラフィックスの概要を、実習を交えながら学びます。2D、3DCGを用いて、社会で要求されるより高度な実務レベルの制作技術に到達することを目指します。	モーショングラフィックス制作の流れをより深く理解できる。							10	10					20				
					アイデアを映像の演出に反映することができる。							10	10					20				
					キャラクターアニメーションの制作ができる。							10	10					20				
					2D、3DCGの特性を理解し、制作できる。							10	10					20				
					目的にあった演出を行い、制作できる。							10	10		10			20				
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	10	30	40	10	10	0	100				
	3Dグラフィックス	2	4	3DCGの概要を実習を交えながら学びます。企業でも利用される3DCGソフトウェアを活用した実践的な学びを通して、CGクリエイターとして社会で要求される実務レベルに到達することを目指します。	3DCG制作の基本的な流れが理解できる。							10	10						20			
					モデリングによる形状生成を理解し、作成できる。							10	10					20				
					ライティング、レンダリングなどの種類や重要性を理解し、作成できる。							10	10					20				
					イメージした3D空間を作成できる。										10		10	20				
					構図やカメラワークの重要性を理解し、シーンを作成できる。										10		10	20				
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	10	10	20	20	20	20	100				
	CGプログラミング1	2	3	デザイナー向けのソフトウェアを使い、プログラミングによる2DCGを学びます。プログラミングと聞くと難しい感じがするかもしれませんが、情報系のデザインアートには欠かせない表現手法です。	簡単な描画を行うことができる。									15					15			
					感覚的にデジタルにおける色の指定ができる。						5					5	10		20			
					基礎プログラミングによるビジュアル表現ができる。						5			15					20			
					関数を使ったアニメーションを作ることができる。						5			20					25			
					インタラクティブを使った作品を作ることができる。									20					20			
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	15	0	0	70	0	5	10	100				
	CGプログラミング2	2	4	CGプログラミング1の内容を発展させ、プログラミングによって映像とサウンドを融合させたコンテンツの制作、およびプレゼンテーションを行ないます。手法としてはVJに近いものの、VJツール、映像、サウンドの3種について、これまでの学びを活用し、自由に組み合わせることで、柔軟な発想によるプレゼンテーションを目指します。	映像と組合せるためのサウンド素材を用意できる。						5			15					20			
					サウンドと組合せるための映像素材を用意できる。						5			15					20			
映像とサウンドを組合せるプログラムについて理解できる。										5		15						20				
映像とサウンドを組合せた演出を考えることができる。															10	10		20				
映像とサウンドを組合せたプレゼンテーションができる。															10	10		20				
授業科目の貢献度					0	0	0	0	0	15	0	15	30	0	20	20	100					
造形制作技法1	2	3	プロダクトデザインだけでなく、グラフィックデザインも必要な「小物雑貨とパッケージ」を題材に、アイデア創出から複数の機械を使用したモデル制作実習を通して、デザインを実体化させる一連のプロセスを学びます。	目的や素材特性を理解した上で、適切なデザインを考案できる。								5			10	10		25				
				プロダクトとパッケージが巧みに融合する魅力的なデザインを考案できる。										5			10	10		25		
				プレゼンテーション用の三面図を作図できる。						5			5	5					15			
				レーザー加工機の基本的な使い方が理解できる。									5						5			
				真空成型機の基本的な使い方が理解できる。									10							10		
				データ作成や型製作を含む一連のモデル制作プロセスを理解できる。									10	10						20		
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	5	0	40	15	0	20	20	100									
造形制作技法2	2	4	造形制作技法1に引き続き、グラフィックデザインとプロダクトデザインの両面からより高度なデザインを具現化するための技法を習得します。	グラフィックデザインとプロダクトデザインの両面から適切なデザインを考案できる。							10	10						20				
				平面から立体、立体から平面の基本的な形状操作と折りにより美しいパッケージを制作できる。						10					5	10			25			
				機能を再重要視したデザインを考案できる。													10	10		20		
				印刷の基礎を理解し、美しいデザインを仕上げることができる。										5	5	5	5			20		
				制作した製品をより魅力的に見せるパッケージデザインを考案できる。										5	5	10	5			25		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	10	10	10	10	15	25	20	100					
デジタルモデリング基礎実習	2	2	デジタルツールを使用した3Dモデリングの基礎を学びます。	デジタルモデリングの特徴について理解できる。								10		5				15				
				デジタルモデリングの基本プロセスが理解できる。									10		5				15			
				デジタルモデリングソフトの基本操作を理解できる。									5	10	5					20		
				スケッチやイラスト、3面図から立体をイメージすることができる。										10	10	5				25		
				デジタルモデリングデータを用いてCGレンダリングを制作できる。										10	10	5				25		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	25	30	35	10	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	大学の学位授与の方針														
			必修	選択	自由				a				b				c				d		
									学科(専攻)の学位授与の方針										合計				
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1		d 2	d 3		
専門基礎科目群	CAD実習1	2		3	3DCADの概要を学習し、基本操作の演習課題と作品制作を通し、イメージ通りの表現ができるための基礎を習得します。	3DCAD やデジタルファブリケーションの特徴について理解できる。						5	5		10				20				
					3DCADの基本操作を理解できる。						5	5		5						15			
					図面を書き出してドローソフトで読み込むことができる。									5			5					10	
					3DCADの特徴を活かしたデザインを考案できる。									5	5		5	5	5	5		30	
					思い描いた形をモデリングできる。												5	5	5	5		30	
					データを用いてCGレンダリングを作成できる。													5				5	
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	15	20	0	35	10	10	10					100	
	CAD実習2	2		4	3DCADの基本操作をより深く理解できる。	3DCADの基本操作をより深く理解できる。							5	5	5	5				20			
					曲面サーフェスをモデリングできる。						5			5							10		
					ドローソフトでレーザー加工機用のデータを作成できる。												5					5	
					オープンエッジのないソリッドモデルを作成することができる。												5					5	
					モデルの体積、表面積などを測定できる。						10						10					20	
					レーザー加工機と3Dプリンターの特性を理解した作品制作ができる。													10	10	10	10		40
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	20	5	5	40	10	10	10					100	
	クリエイティブ・ビジネス1	2		3	広告などのクリエイティブ制作の企画に必須である、裏付けや根拠となるマーケティングスキルと、クリエイティブの方向を定めるクリエイティブブリーフを学びます。	テーマの特徴分析について理解できる。								20					20				
					ターゲットに対する、ターゲット分析について理解できる。												20				20		
					ターゲットの態度変容について理解できる。													20				20	
					プロポジションについて理解できる。													20				20	
					クリエイティブブリーフの作成ができる。													20				20	
	授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0					100					
クリエイティブ・ビジネス2	2		4	広告及び広報活動を企画制作する上で必要な、広告業界の種類や仕事の仕方、また様々な広告規制やメディア、セールスプロモーション(販売促進)などの専門的な知識を総合的に学びます。	広告業界の業種や関連性がわかる。								20					20					
				様々な広告メディアについて理解できる。												20				20			
				セールスプロモーションについて理解できる。												20				20			
				広告広報活動の社会性について理解できる。													20				20		
				企画書に落とし込んで、相手に説明できる。														20			20		
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	60	0	20	20	0					100						
プログラミング1	2		1	コンピュータの構造や動作原理を理解し、コンピュータプログラムを構成する手続き・手順(アルゴリズム)を理解します。社会の様々な現象の中にアルゴリズムが潜み、それらを抽出することで、コンピュータに処理させられることを理解します。アルゴリズムをコンピュータに処理させる言語として、Pythonの基礎を学びます。	アルゴリズムについて基本的な理解を持つことができる。							10						10					
				Pythonを用いて、代入文、表示文などの逐次処理を実行することができる。							5	5	5	10						25			
				Pythonを用いて、条件分岐、繰り返し処理などを実行することができる。							5	5	5	10							25		
				Python上でファイルや画面へのデータ入出力ができ、ライブラリの読み込みや実行を行うことができる。									10	10	20						40		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	20	20	20	40	0	0	0					100		
プログラミング2	2		2	Pythonを使ったプログラミングに慣れ、応用的な使い方を学びます。様々な分野のライブラリを知り、その使い方に触れます。	Pythonの演算子について理解し、利用できる。							4	2	4	8				18				
				Pythonの変数およびスコープについて種類や使い方を理解し、利用できる。							4	2	4	8						18			
				Pythonの関数について理解し、作成、呼び出しができる。							4	2	4	8							18		
				Pythonのオブジェクトやリスト、イテレータ、ディクショナリ、タプルなどの型について理解し、利用できる。							4	2	4	10							20		
				Pythonのプログラミング時に、必要な資料を見つけ出し、咀嚼し、利用できる。							4	2		10	10						26		
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	20	10	16	44	10	0	0					100						
プログラミング3	2		3	Pythonの応用的な学習をします。CGソフトなど多くのプログラムのカスタマイズのためプログラムに触れ、その考え方の中核になる、クラス、オブジェクト、再帰処理、コールバック等のオブジェクトや関数の応用的な使い方について学びます。また、C++、C#等の他のオブジェクト指向プログラミング言語にも触れ、応用力を高めます。	オブジェクト指向の考え方を理解できる。							5			10				15				
				簡単なクラスやオブジェクトを作り、呼び出して使うことができる。							5			10						15			
				再帰処理やコールバック等の関数の応用的な使い方を理解し使うことができる。									2	5	10						17		
				C++、C#など他のオブジェクト指向言語との相似点、相違点を理解することができる。									3	5	10						18		
				情報デザイン系ソフトウェアのカスタマイズにPythonスクリプトを組み込むことができる。									5	10	10	10					35		
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	10	10	20	50	10	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	大学の学位授与の方針																					
			必修	選択	自由				a				b				c				d									
									学科(専攻)の学位授与の方針																					
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3	合計									
専門基礎科目群		プログラミング4	2		4	Webサーバーをはじめ、多くのシステムの基盤に用いられているOS、Unix、WindowsやMac、スマホなどは、ファイル管理、権限、プロセス管理、port管理などの考え方が異なりますが、Webサーバーを使いこなし、あるいはクラウドを深く利用するためには必要となる知識です。Unixシステムの使い方の基本やファイル管理、プロセス管理の基礎を学びます。	bash等のshellのコマンド入力環境を使うことができる。											10						10						
							ファイル操作やアクセス権限について理解することができる。																5						25	
							セキュアな通信と、ファイルのアップロード・ダウンロードについて理解することができる。																	5						25
							プロセスやポートの考え方を知り、マルチプロセス、マルチユーザーなどOSの基本について理解できる。																							20
							アプリケーションのインストールや管理について理解できる。																							20
							授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	10	0	0	90	0	0	0	100	0	0	0	100						
専門科目群	基礎科目	視覚伝達実習1	2	5	自ら発見した課題に対し、グラフィックデザインの考え方や技術を活用して解決策を考えます。また、効果的な情報伝達方法について検討を行います。	先行する事例や研究をリサーチし、取り組みに活かすことができる。												5			5		5	15						
						デザインの思想や歴史を理解し、現代社会の問題解決に応用することができる。																	5	5				5	20	
						グループによる議論を通じ、合意形成や意思決定を行うことができる。																				5	5			10
						制作物を通じた、適切な視覚情報の伝達方法を計画することができる。																		5	5	5	5	5	5	30
						成果物や制作過程を適切にプレゼンテーションすることができる。																		5		5	5	5	5	25
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	15	15	10	20	20	20	100											
	視覚伝達実習2	2	5	視覚伝達デザインを広く捉え、ロゴ、マーク、タイポグラフィ、イラストレーションなどを学び、これらをポスターやグッズなどへ展開することを通じて、イベントや展示、ビジネスなどへの活用を検討していきます。	文字の形を観察し、構造を理解することができる。														5	5			10		20					
					文字を読みやすく、コンセプトに沿って的確に構成することができる。																5	5			10		20			
					マーク・ロゴの目的を理解し、制作することができる。																					10		20		
					広告の意味を理解し、その発展を考えることができる。																					10		20		
					習得した内容を様々なアイテムへと展開することができる。																					10		20		
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	10	10	30	0	50	0	100												
	視覚伝達実習3	2	6	視覚伝達デザインの様々な制作の考え方から学び、展開していきます。一連の商品開発の流れを理解し、デザインの重要性を探ります。	オリジナリティのあるイラストレーション制作ができる。														5			5			10					
					イラストレーションに的確なデザインツールを使い、制作ができる。																	5			5			10		
					インフォグラフィックスを理解し、わかりやすい作品が制作できる。																					5		10		
					マーケティングを考えた購買力が高められるパッケージデザインが展開できる。																					10		20		
					商品開発の流れが理解でき、商品のデザインができる。																					10		20		
					アイデア展開から販売までをまとめてプレゼンテーションできる。																					20		30		
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	15	0	40	15	30	0	100																	
エディトリアルデザイン実習	2	6	エディトリアルデザインと急加速するWebの表現方法を研究し、新しい活用方法を探りながら編集制作の表現を学びます。	情報の収集から展開までの一連の流れを理解できる。														5	5					10						
				エディトリアルデザインの流れを理解し、目的に応じた作品制作ができる。																	5	5	5		5		20			
				レイアウトの役割、必要性、文字組などのDTPスキルを利用した作業ができる。																		5	5	5		5		20		
				Webサイトの組み込みに動画や音声の編集を活用できる。																		5	5	5		5		20		
				イメージだけでなく操作のしやすさ、情報の伝わりやすさなどが視覚で表現できる。																		5	5	5		5		20		
				丁寧な仕上げができ、プレゼンテーションできる。																				5		5		10		
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	25	25	25	0	20	5	100																	
構成デザイン論	2	5	グラフィックデザイン表現の具体的な要素とその応用を学びます。デザイン要素の観察を通じて、デザイン全体の構造について理解を深めます。また、情報発信とデザイン表現の関係性についても考えます。	視覚的な情報の考え方を理解できる。														5				5			10					
				ビジュアル表現の展開を理解できる。																5	5		5	10	5		30			
				情報発信に必要な情報の構成を考えることができる。																	5			5	5	5		20		
				文字と構成の関係性を理解できる。																				5	5	5		20		
				自ら考えたコンテンツを活用することができる。																				5	5	5		20		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	15	5	10	20	30	20	0	100													
視覚表現論1	2	5	視覚情報は、私たちが持っている五感すべてを生かせるようなデザインをどうやって表現するかが重要です。情報の収集から完成迄の多くの事例を習得します。	先人達の優れた視覚伝達表現の足跡をたどり、近代グラフィックデザインの事例が理解できる。														5	5						10					
				デザイン表現とアート表現の相互関係が理解できる。																					5	5	5	15		
				平面を中心としたさまざまな表現と展開を理解できる。																		5	5					10		
				情報収集を効率的に実行することができる。																					10	10	10	30		
				写真やCG、イラストレーション、さまざまな素材を生かした視覚表現の方法を知る。																					10		5	35		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	10	20	20	15	15	20	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	大学の学位授与の方針												
			必修	選択	自由				a		b			c				d			合計
									学科(専攻)の学位授与の方針												
									a1	a2	b1	b2	b3	c1	c2	c3	c4	d1	d2	d3	
専門科目群	基幹科目	視覚表現論2			6	情報化社会のデザインの方法と考え方ノウハウを学びます。CIやVIなどにより、会社や社会がどう変わっていくかを習得します。	インフォグラフィックス、Web、インターフェースが正確に理解できる。						5	10	5		5			25	
						インタラクティブ、映像、アニメーションなどのメディア技術と方法論の可能性が理解できる。						5	10	5		5			25		
						時間、運動、インターフェースによる情報デザインが理解できる。						5	5	10				5		25	
						情報デザインの骨格と今後の発展を考慮することができる。						5	5	10				5		25	
								映画の特殊効果の進化を理解する	0	0	0	0	0	20	30	30	0	10	10	100	
		UI・UX論			2	6	ゲーム業界で培われたUIの知識を元に様々な分野への活用と、ユーザーからの視線を基にUIの構成方法を学びます。	UI・UXの理念や考え方を理解することができる。						10		10					20
							UIとUXの関係性を理解することができる。					10		10						20	
							UI・UXの表現方法を理解することができる。					10		10						20	
							UI・UXの利点を見出し、応用する方法を考慮することができる							20						20	
							UI・UXとデザイン表現を理解し発展させることができる。							20						20	
							授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	30	40	30	0	0	0	100	
		スタジオワーク2			2	5	数人のチームに分かれて、数分のスタジオ配信のシミュレーションを行います。スタジオ部分の企画・演出・制作・撮影・照明・音声・配信、スタジオでインサートするミニコーナーの企画・演出・撮影・編集・音響・収録を分担、順番に行い、スタジオワークの全体像を理解し、技術を習得します。	収録、配信する番組の全体像のイメージをチーム内で共有することができる。						20							20
							全体の中で、自分の担当するパートがどういうポジションに当たるのかを理解できる。					20								20	
							全体のクオリティを上げるために、コミュニケーション面で自発的に行動することができる。									20				20	
							担当するパートのクオリティを高める技術的な実践ができる。								20					20	
								チームの中で、協力して収録・配信することができる。					20							20	
								授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	60	0	0	40	0	0	100	
		スタジオワーク3			2	6	スタジオワーク1、スタジオワーク2の総仕上げ。構成、映像制作、音楽制作のコラボレーション作業によるチーム制作でコミュニケーション能力を高めます	社会に発信できる映像作品ができる。										25	25		50
							チーム制作によるコミュニケーションができる。					50								50	
							授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	25	25	100	
		クリエイティブ論A			2	5	アニメーションや漫画、ゲームなど、日本のサブカルチャーについての理解を深め、サブカルチャーの存在意義や役割などについて考察します。	日本のサブカルチャー史を簡単に把握できる。							15						15
							アニメーションや漫画の系譜や影響力などを理解できる。							25						25	
							ゲームの系譜や影響力などを理解できる。							30						30	
							サブカルチャーの存在意義や役割などについて考察できる。							30						30	
授業科目の貢献度	0						0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	100			
クリエイティブ論B			2	5	映像は視覚情報や聴覚情報を時間軸とともに変化させて、制作者の伝えたいこと(メッセージ)を視聴者に伝える表現方法です。メッセージを的確に伝えるための、視覚情報のもとになる映像の演出、聴覚情報のもとになる言語表現や構成について学びます。	伝えたいことが明確にある、ということの重要性を理解できる。							20						20		
					映像のつながり方で、伝えたいことの伝わり具合が変化することを理解できる。							20						20			
					伝えたいことを的確に伝えるために、映像編集の方法を工夫することができる。											20			20		
					分かりやすく伝える文章力・構成力を磨く努力ができる。										20				20		
					言語表現に対する豊かな感性を養うことができる。											20			20		
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	60	0	0	40	0	100			
クリエイティブ論C			2	6	現代ではコンピュータの進歩により今までになかった芸術表現が生み出されています。その表現が私たちの生活の中で役に立つものであったり楽しませてくれるものであったりと様々ですが、この授業ではメディアアートを学びながら、既存の表現ではない現代の新しい芸術表現について学んでいきます。	さまざまな従来型の芸術表現の種類を理解できる。		10	10										20		
					現代における新しい芸術表現を理解できる。						20							20			
					テクノロジーの進歩が芸術表現に与えた影響や関連性について説明できる。			10	10									20			
					現代のメディアアートが現代社会のどのようなものに展開できるかイメージできる。				10				10					20			
					未来の芸術表現についてイメージできる。				10				10					20			
						授業科目の貢献度	0	0	20	40	0	0	20	20	0	0	0	0	100		
クリエイティブ実習A			2	5	メディアアートの概要について理解できる。							20								20	
					従来型のアート表現にはない、新しい発想により表現がイメージできる。										20				20		
					新しいメディアの特性を生かしたメディアアート作品の企画立案ができる。											20			20		
					メディアアートの発想による作品を制作できる。											10		10	20		
					メディアアート作品が社会でどのようなことに使われるかイメージできる。				20										20		
						授業科目の貢献度	0	0	0	20	0	0	20	20	10	0	20	10	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	大学の学位授与の方針																			
			必修	選択	自由				a				b				c				d							
									学科(専攻)の学位授与の方針																			
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1	d 2	d 3	合計							
専門科目群	基幹科目	クリエイティブ実習B	2		5	シナリオの書き方とラジオ番組制作のノウハウを実践的に学びます。シナリオ作りで言語表現力や構成力を身につけ、ラジオ番組作りで原稿制作・収録・編集の技術を磨くとともに、企画・構成・段取りの重要性やチームワークの大切さも学びます。	シナリオ制作におけるテーマや企画構成、キャラクター設定やシーン作りの重要性を理解できる。										10		15				25					
						シナリオ制作を通じて言語表現力や構成力を身につける努力ができる。																	15	10			25	
						ラジオ番組制作での企画・構成・段取りの重要性を理解できる。																10		10				25
						ラジオ番組を通じて原稿書き・収録・編集の技術を磨き、チームワークの大切さを理解できる。																10		10	10			25
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	10	25	25	20		100
		クリエイティブ実習C	2		6	企画・演出内容に合わせた撮影手段を選択できる。													10						10			
						企画・演出内容に合わせたCG制作ができる。																			15	15	30	
						CG合成を含めた複合的なコンテンツ制作ができる。																			15	15	30	
						映像に適切なカラーグレーディングを行うことができる。																			15	15	30	
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	45	45	100
		クリエイティブ実習D	2		6	これまでに修得してきた技術のまとめとして、社会に発信できる実務レベルのコンテンツ制作を目指します。複数のチームを作り、チーム内でディベートをおこない、企画から制作、プレゼンテーションまでをチームで協力して進めていきます。授業期間内に適宜、チームによる企画のプレゼンテーションを行いながら、制作スケジュールの調整を図り、完成に結びつけます。アクティブ・ラーニング型の授業運営を行います。	チームとして社会に発信できるコンテンツの企画をすることができる。															20	20	40				
						コミュニケーションを図り、チーム内での役割を見出すことができる。																		10	10	20		
	チームの中での役割を理解し、制作できる。																				10			10		20		
	チームとしてプレゼンテーションができる。																								20	20		
	授業科目の貢献度					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	40	50		100	
	Webバックヤード基礎	2		5	ローカルなWebサーバーを構築し、クライアント環境とデータ通信やファイルのやり取りを行うことができる。													2						22				
					ローカルなWebサーバー上で、PHPやNode.js等のスクリプト実行環境を構築することができる。																					20		
					Webサーバーのセキュリティ上の注意点を理解することができる。																2						17	
					簡単なデータベースシステムを構築し、Webサーバー上で実行するスクリプトと連携することができる。																2						22	
					インターネット上、クラウド上のWebサーバーの構成や機能について理解することができる。																4						19	
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	90	0	0	0	100
	WebデザインA	2		5	HTML, CSS, Javascriptを組み合わせて、動きのあるWeb表現のページを作ることができる。														5	5					20			
					WebAPIやAjaxを利用して、動的に情報を表示するページを作ることができる。																5	5					20	
					Form部品とJavascriptを利用して、動的なWebページを作ることができる。																5	5					20	
UIデザインツールを利用し、Webサイトのワイヤーフレームやデザインカンプの制作を行うことができる。																							10	10			20	
ユーザーの目を引き、情報が整理され、使い勝手の良いWebページのデザインを行うことができる。																								10	10		20	
授業科目の貢献度					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	15	10	50	0	10	0	100	
WebデザインB	2		6	Webのフロントページと、バックヤードシステムの間でデータのやり取りを行うことができる。														5						20				
				データをバックヤードのデータベースに格納し、フロントページから読み出し、表示することができる。																5						20		
				データベースのデータを、フロントページ側から作成、修正、削除することができる。																5						20		
				セッションの継続について理解し、パスワードなどの暗号化などを行うことができる。																			20			20		
				簡易なECサイトや、リアルタイムデータ提供サイトを構築することができる。																					10	10	20	
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	65	0	10	10	100	
製品デザイン実習A	2		5	課題を理解し、その製品の使用シーンを想定できる。																				10				
				課題に関わる調査と分析ができる。																						15		
				調査、分析結果から改善点や問題点を見つけることができる。																						15		
				改善点、問題点に対して複数のデザイン案を発想できる。																						30		
				複数デザイン案を一つのデザインにまとめ上げることができる。																						30		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25	0	35	20	20	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	大学の学位授与の方針																			
			必修	選択	自由				a				b				c				d							
									学科(専攻)の学位授与の方針										合計									
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1		d 2	d 3							
専門科目群	基幹科目	製品デザイン実習B	2	6	自由	多様な製品デザインに取り組むことができる能力を修得するために、課題発見のための分析能力、そしてその課題に対する最適解創造手法などを学びます。テーマはクラフト(木工製品)、インダストリアル(工業製品)、スペースデザイン等3分野中2つを選択します。	課題を理解し、その製品の使用シーンを想定できる。										10				10							
						課題に関する調査と分析ができる。															10				10			
						調査、分析結果から改善点や問題点を見つけることができる。																		10	10	5	25	
						改善点、問題点に対して複数のデザイン案を発想できる。																		10	10	10	30	
						複数デザイン案を一つのデザインにまとめ上げることができる。																		10	10	5	25	
						授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	20	0	30	30	20									100	
		応用CAD実習A	2	5	自由	「CAD実習2」で学んだことの上に、より高度な形状を3DCADで表現することを学びます。木製小物を題材とし、モデリングしたデータを用いて、CNC切削機で実物を製作する手法を学びます。	課題対象に対する複数のデザイン案を発想し、比較検討した上で最適なデザイン案を選択できる。												5				10	25				
						新たな機能的価値と、曲面を主体とした美しく高度な造形を考案できる。																	5				25	
						実際のサイズをイメージしながらモデリングができる。																		5				10
						複雑な曲面形状のソリッドモデルを作成することができる。																		5				15
	応用CAD実習B	2	6	自由	「応用CAD実習A」を含む、これまでの3DCAD実習の集大成です。3DCADを活用した高度なプロダクトデザインと、高品質なプレゼンテーション作成を目指します。	適切なテクスチャを用いたCGレンダリングを作成できる。																10	10					
					CNC切削機の特性を理解した作品制作ができる。																			10	10	15		
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	15	0	10	35	0	20	20									100		
					デザイン対象の歴史的な作や、製造法・構造を理解できる。																				10	10		
					高難度かつ美しいプロポーションの形状を考案しモデリングできる。																				10	10	30	
					実現性の高いデザインを考案しモデリングできる。																				5	5	10	30
	プロダクトデザイン論	2	5	自由	プロダクトデザインを取り巻く時代の要求とそれに呼応して拡充されてきたデザインプロセスや分析法を実践し、学ぶことでプロダクトデザインに必要な知識と技術を習得します。	構造図や三面図を作成することができる。																5	5	10				
					コンセプトや造形を効果的に伝えるフォトリアルなCGレンダリングを作成できる。																				10	10		
					CGレンダリング、構造図、三面図、スケッチ集をまとめた高度なプレゼン作成ができる。																				10	10	10	
					授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	10	0	10	40	0	20	20									100		
プロダクトデザインの関与する領域を理解できる。																								20	20	20		
プロダクトデザインのプロセスを理解できる。																								20	20	20		
材料と加工法論	2	5	自由	製品デザインをするためには利用する材料の特質とその加工方法を理解しておくことが必要です。基本的な材料(樹脂、金属、木材等)の特質とその加工方法を学びます。	人とモノのかかわりについてその基本的な考え方、利用方法が理解できる。																20	20						
				コンセプトの領域についてその基本的な考え方、デザインの手法が理解できる。																			20	20	20			
				社会とプロダクトデザインの関わりについてその概念とデザイン上の配慮すべき点を理解できる。																				20	20	20		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	20	60	0	20	0	0									100			
				身の回りの製品についてどのような部分にどのような材料が使用されているかが理解できる。																				5	5	10		
				樹脂材料の種類と性質および加工法を理解できる。																				5	10	20		
ポートフォリオ演習	2	6	自由	レイアウトのまとめ方とノウハウを学び、実践として就職活動に活用できる自身のポートフォリオを制作します。	金属材料の種類と性質および加工法を理解できる。																5	10	20					
				セラミック、ガラスなどの種類と性質および加工法を理解できる。																			5	10	20			
				木材、布、紙、皮などの自然素材の種類と性質および加工法を理解できる。																			5	10	20			
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	5	25	45	0	25	0	0									100			
				好例の良い部分を理解し、自身のポートフォリオに活用できる。																				10	10	10		
				ポートフォリオの目的や自身の個性を理解し制作できる。																				10	10	15		
展開科目	2	5	自由	情報デザイン学科で学ぶ、様々な専門スキルを集合させて、実践的な社会的課題の解決に取り組みます。個々のグループの個性を活かして取り組み、企画力とプレゼン力を学びます。	各作品の制作過程をまとめたり、美しい写真やCGを準備できる。																5	10	20					
				余白の使い方や適切な情報量を理解し、ドローソフトで美しいレイアウトを考案できる。																			5	10	30			
				複数案を考案し、比較検討した上で最適なレイアウトを選択できる。																			5	5	10	25		
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	35	25	0	30	10									100			
				課題に応じた、考察ができる。																					20	20		
				課題に適した解決策を、企画できる。																					20	20		
展開科目	2	5	自由	情報デザイン学科で学ぶ、様々な専門スキルを集合させて、実践的な社会的課題の解決に取り組みます。個々のグループの個性を活かして取り組み、企画力とプレゼン力を学びます。	解決策に相応しい成果物を、企画・制作できる。																	20	20					
				客観的な評価を元に、企画・制作物の改善ができる。																				20	20			
				グループ制作に必要な協調性やプレゼン力を身につけることができる。																				20	20			
				授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100									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	大学の学位授与の方針												
			必修	選択	自由				a		b			c				d			合計
									学科(専攻)の学位授与の方針												
									a 1	a 2	b 1	b 2	b 3	c 1	c 2	c 3	c 4	d 1	d 2	d 3	
展開科目	クリエイティブワーク	2		5	商品の世界観を作ることができる。	5						5	5	5	5	20					
					商品特徴を見つけることができる。	5					5	5	5	5	20						
					商品に見合ったターゲットを選定することができる。	5					5	5	5	5	20						
					グループ制作の協調性と自身の特性を見つけることができる。	5					5	5	5	5	20						
					プレゼン力を身につけることができる。	5					5	5	5	5	20						
	授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	25	0	25	25	0	25	100							
	コンピューティング	2		6	データのソートやフィルタリング、抽出などのデータ処理を表計算ソフトの組み込み機能を用いて行うことができる。	5					5	15		10			30				
					「検索／抽出して集計」などのデータベース関数を用いてデータ処理を行うことができる。	5					5		15	10			30				
					マクロ機能とマクロ関数の基本を理解し、簡単なマクロを組むことができる。									10	10			30			
					組み込み関数をマクロに組み込み、大量のデータ処理を行うスクリプトを作ることができる。									10	10			20			
授業科目の貢献度					0	0	0	0	0	10	15	15	40	20	0	0	100				
関連科目	(学外研修) インターンシップ	2	6	研修先から与えられた課題を理解できる。	10											10					
				研修先から与えられた課題を実行できる。		10					10	10	10	10	10	60					
				研修先から与えられた課題について結果を評価できる。		10										10					
				職業労働について具体像を説明できる。	10	10										20					
				授業科目の貢献度	20	30	0	0	0	0	0	10	10	10	10	10	100				
	(学外研修) 短期インターンシップ	1	6	研修先から与えられた課題を理解できる	10											10					
				研修先から与えられた課題を実行できる		10						10	10	10	10	60					
				研修先から与えられた課題について結果を評価できる		10										10					
				職業労働について具体像を説明できる	10	10										20					
				授業科目の貢献度	20	30	0	0	0	0	0	10	10	10	10	10	100				
卒業研究	専門セミナー1	1	5	専門分野について興味を深めることができる。							20	10	10		40						
				専門分野について具体的に学ぶ準備ができる。								20	10		30						
				専門分野について具体的な進路を考えることができる。									20	10		30					
	授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	20	30	40	10	0	0	100							
	専門セミナー2	1	6	専門分野について興味を深めることができる。							20	10	10		40						
				専門分野について具体的に学ぶ準備ができる。								20	10		30						
				専門分野について具体的な進路を考えることができる。									20	10		30					
	授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	20	30	40	10	0	0	100							
	情報デザイン研究1	1	7	専門的なテーマを決めることができる。								10	10	10		30					
				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。									10	20	10	40					
専門的なテーマを通して将来を考えることができる。													10	20	30						
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	10	20	40	30	0	100								
情報デザイン研究2	1	8	専門的なテーマを決めることができる。								10	10	10		30						
			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。									10	20	10	40						
			専門的なテーマを通して将来を考えることができる。										10	20	30						
授業科目の貢献度	0	0	0	0	0	0	0	10	20	40	30	0	100								
卒業研究	6	7・8	専門的なテーマの研究を計画できる。			1	1	1	3					3	9						
			専門的なテーマの研究を実行できる。			1	1	1	4				5	5	17						
			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。			1	1	1	10				8	15	36						
			専門的なテーマの研究を発表できる。			1	1	1	10				10	15	38						
授業科目の貢献度	0	0	4	4	4	27	0	0	0	0	26	35	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]													
		英語スキル1	2			2	[2]													
		英語スキル2	2				2		[2]											
		資格英語	2					2		[2]										
		実践英語		1						2										
		英語ライティング		1							2									
		英語プレゼンテーション		1								2								
		中国語入門1		1		2														
		中国語入門2		1			2													
		スポーツ実技A		1			2													
		スポーツ実技B		1				2												
		スポーツと健康の科学A		1							2									
		スポーツと健康の科学B		1									2							
		情報リテラシー概論	1				◎											集中・遠隔		
データサイエンス概論	1					◎										集中・遠隔				
人間科学科目群	Bグループ	人間・歴史文化・こころの理解	文学A	2		2		2		2		2								
			文学B	2			2		2		2		2							
			哲学A	2			2		2		2		2							
			哲学B	2				2		2		2		2						
			人類学A	2				2		2		2		2						
			人類学B	2					2		2		2		2					
			歴史学A	2			2		2		2		2		2					
			歴史学B	2				2		2		2		2		2				
			心理学A	2			2		2		2		2		2					
			心理学B	2				2		2		2		2		2				
			教育原理	2			2				2									
			教育心理学	2				2		2										
			Bグループ	国際情勢と社会のしくみ	政治学A	2		2		2		2		2		2				
					政治学B	2			2		2		2		2		2			
					経済学A	2			2		2		2		2		2			
	経済学B	2						2		2		2		2		2				
	法学A	2						2		2		2		2		2				
	法学B	2							2		2		2		2					
	社会学A	2				2		2		2		2		2		2				
	社会学B	2					2		2		2		2		2					
	社会調査法A	2						2		2		2		2		2				
	社会調査法B	2							2		2		2		2					
	現代社会論A	2							2		2		2		2					
	現代社会論B	2								2		2		2		2				
	教育社会学	2						2												
	Bグループ	科学的なものの方			健康科学A	2		2		2		2		2		2				
					健康科学B	2			2		2		2		2		2			
			認知科学A	2				2		2		2		2		2				
			認知科学B	2					2		2		2		2					
			環境と防災A	2					2		2		2		2					
			環境と防災B	2						2		2		2		2				
			自然科学概論A	2		2		2		2		2		2		2				
			自然科学概論B	2			2		2		2		2		2					
			生物学A	2					2		2		2		2					
			生物学B	2						2		2		2		2				
			地球科学A	2						2		2		2		2				
			地球科学B	2							2		2		2					
			Bグループ	学問への探求的	課題探究集中講座	2				◎										集中
					課題探究セミナーA	2					2		2		2					
					課題探究セミナーB	2						2		2		2				
	教養総合講座A	2								2		2		2						
	教養総合講座B	2									2		2		2					
	Cグループ	キャリアデザイン	キャリアデザイン1			1		◎										集中		
			キャリアデザイン2			2					2									
	合計		9	93	4	30	26	42	42	42	42	42								
		106					[6]	[2]	[2]											

(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。



開講科目一覧<専門基礎科目群および専門科目群>

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		
専門科目群	基幹科目	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				
		Webバックヤード基礎	2							2				
		WebデザインA	2							4				
		WebデザインB	2								4			
		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				
		ポートフォリオ演習	2								2			
	展開科目	メディア・クロス・デザイン	2						2					
		クリエイティブ・ワークプロジェクト	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
		短期インターンシップ(学外研修)	1								◎			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				
情報デザイン研究 2		1									2			
卒業研究		6									◎	◎		
小計		10	63					52	44	2	2			
			73											
合計		37	121	8	22	26	36	42	52	44	2	2		
			166											

- (注) 1. 毎週授業時間数の( )は、同一科目を複数期に開講することを示す。  
 2. 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。  
 3. 「卒業研究」の単位認定は、8期とする

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)	
26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	基礎英語セミナー

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) 基礎英語セミナーの科目については、**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。**

<基準に満たない場合>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	必要な科目(注1)
26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)「スポーツ実技A」「スポーツ実技B」の 2 科目 2 単位または、 「スポーツと健康の科学A」「スポーツと健康の科学B」の 2 科目 2 単位 (3)人間・歴史文化・こころの理解から 2 単位以上 (4)国際情勢と社会のしくみから 2 単位以上 (5)科学的なものの見方から 2 単位以上	キャリアデザイン1 キャリアデザイン2
	専門基礎科目群	必修科目 27 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	

注1) キャリアデザイン1及びキャリアデザイン2については、**卒業に必要な単位数(124単位)には含まませんが、合格していることが必要です。**

<要件を満たさない場合>次年度の前期で卒業要件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】

工学部及び建築学部の各学科、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。