

■ビジュアルデザイン学科カリキュラムの特色■

ビジュアルデザイン学科では、現代の情報社会で必要とされるビジュアルコミュニケーションにおいて必須となるデザインの表現技術と想像的構想力をもつデザイナー、クリエイターを養成するための多彩なカリキュラムを設置し、教育を行っています。

■ディプロマポリシー（学位授与の方針）

最新のデジタル技術と古典的な手作業の双方をバランス良く習得し、ビジュアルデザインを構成する文字・絵・動きをコントロールする能力を身につけ、視覚的な表現やコミュニケーションを通して社会活動や芸術表現領域に創造的な貢献が出来る能力を有したと認めた者に学士（芸術工学）を授与する。

■カリキュラムポリシー

ビジュアルデザイン学科では、最新のデジタル表現技術と手作業による表現技術の双方をバランス良く修得し、ビジュアルデザインを構成する文字・絵・動きをコントロールする能力を身につけ、視覚的な表現やコミュニケーションを通して社会活動や芸術表現領域に創造的な貢献が出来るデザイナー、クリエイターを養成するという教育目標達成のための実践的なカリキュラムを設定している。

具体的には、ビジュアルコミュニケーションにおいて、絵・文字・動きの3要素を視覚的に取り扱う技術・知識・感性・表現能力を、デジタル・アナログ両方向から身につけ、4つのコース（分野）のいずれか、または複数の分野における専門的な能力を養成し、さらにはそれらの融合から現代社会に有益な新たな分野の創成へと誘導、デザインの技術と想像力を養う。

* コース

- ・グラフィックデザインコース
- ・エディトリアルデザインコース
- ・Web・モーショングラフィックスコース
- ・イラストレーション・絵本創作コース

* 年次における基本的な学びの流れ

- ・ 1～2年次：ビジュアルデザイン全般の基礎的な知識、コンピュータスキルを含む基礎的な表現技術を学びながら、多彩な表現領域を体験し、専門性の目覚めへと誘う。
- ・ 3～4年次：ビジュアルデザインの各専門分野の知識と体験を深めるとともに、専門領域間のコミュニケーションを図り、各自の発想力・創造性を高め、独自の表現・創作へと結実させる。そのために必須となるデザインの技術と想像力を養成する。

■カリキュラムフロー図（2022年度入学生用）

	1 年	2 年	3 年	4 年
ビジュアルデザイン学科 ●必修科目 ◎選択必修科目 ○選択科目 () 基礎教育,芸術工学基礎科目	1年の達成目標 ビジュアルデザインの発想と表現の多様性を体験する。 ビジュアルデザインの多彩な領域を把握し、コンピュータスキルを含む基礎的な技術や知識を身につける。	2年の達成目標 ビジュアルデザインのイロイロの各分野について幅広く学びながら、グラフィック系・イラストレーション系の専攻の専門性を意識し、具体的な企画力・表現力・表現力を養う。	3年の達成目標 ビジュアルデザインの各コースの専門分野を深く追求しながら、他コースとの共同制作、発表や展示を体験し、社会的なコミュニケーションの重要性を理解する。	4年の達成目標 これまでに得た知識・技術・企画力・表現力を統合し、独自のビジュアルデザインへと結実させ、プレゼンテーションを通して他者へその成果を発信する力を確認する。
知識・コミュニケーション 知識（思想・歴史・経済・視覚・心理・理論等） 科学・技術・人間工学一般 倫理力（大学人としての基礎的な倫理） 文章力・コミュニケーション力 語学力（日本語・外国語） 健康・体力 方法論（デザイン論・材料・色彩計画等） 思考力（論理・論述・発想等） 批判力・客観的理解力 一般的調査・分析・評価方法 その他	（芸術工学概論） （スタディスキルズ） 学科入門セミナー 基礎知識の修得 （基礎英語Ⅰ・日本語表現Ⅰ） ●ビジュアルデザイン論Ⅰ ●ビジュアルデザイン論Ⅱ ●図像学演習	●広告クリエイティブ論 ●情報編集論 ○絵本論 ○都市空間グラフィックス論 専門性を俯瞰する知力の涵養 多彩な表現領域の知識・技術の習得	●ビジュアルデザイン表現論 ○組版・タイポグラフィ論 ○パッケージデザインⅡ ○リアルイラストレーションA/B ○モーション・イラストレーション	
専門的技術 観察力 表現力（描画・作図・撮影等） 造形力（造作・造形・モデリング等） 技術力（加工・工房作業等） 課題発見・テーマ設定力 調査・実験・分析・シミュレーション力 コンピュータソフト作業力（既存ソフト） コンピュータプログラミング力 メディア・ネットワーク力 その他	●ビジュアルデザイン基礎 ●デジタル表現Ⅰ ●ビジュアルデザインⅠ ○デジタル表現Ⅱ ○Web基礎 ○DTP基礎	●ビジュアルデザインⅡ ○モーショングラフィックス基礎 ○DTP実習 ○Web・電子書籍基礎 ○モーショングラフィックス実習 ○キャラクターデザインA/B ○ビジュアルアート実習 ○Web・モーショングラフィックス実習 ○パッケージデザインⅠ ○ブックデザイン ○タイポグラフィ ○イラストレーションプログラムA/B ○都市空間グラフィックス実習	●ビジュアルデザイン表現論 ○組版・タイポグラフィ論 ○パッケージデザインⅡ ○リアルイラストレーションA/B ○モーション・イラストレーション	
汎用的能力 計画力 問題解決力 創造力（作品や研究自体の独創性） プレゼンテーション・展示・情報発信力 協働力 技術統合力 多様な個性への対応力（UD） 社会実践力 他分野総合力 その他	基礎技術の習得	専門性への目覚めと追求 ●ビジュアルデザインA ●ビジュアルデザインB 専門領域の知識と体験の深化	●グラフィックデザイン演習 ●広告・企画クリエイティブ演習 ●都市空間グラフィックス演習 ●エディトリアルデザイン演習 ●Web・電子書籍演習 ●Web・モーショングラフィックス演習 ●イラストレーション演習 ●イラストレーション・ビジュアルアート演習 ●絵本創作演習 ●グラフィック・コミュニケーション ●ビジュアルデザイン総合演習 専門領域間のコミュニケーション	知識・技術・企画・表現・発表の結実。 複数の専門領域間の融合 ●卒業研究
社会対応力 マネジメント力 指導力（グループ作業・ワークショップ・統括等） 管理力（作業工程・保全管理・予算管理等） 危機管理・法的課題対応力（予測・知財等） 開拓力（新しい分野を開拓していく力） 国際性（留学・国際共同・国際発表等） 進路計画力 その他				