

2024年度 カリキュラムマップ (芸術工学部 ビジュアルデザイン学科)

			ディプロマ・ポリシーの項目																
			凡例：◎達成のために特に必要な科目　○達成のために重要な科目																
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力				
			学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。			外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。			専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。			設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。			社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。				
学部			A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、読解力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。			C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。 C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。 C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。			D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。 D-2：目標に向けて多様な人々と協働できる力を身につける。 D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。			E-1：社会変化に柔軟に対応し将来の姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。 E-2：マネジメント力、指導力、管理力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理能力を持ち、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。				
学科			A-1：専門的な知識の背景となる社会及び芸術・デザインに関する一般的知識（知識）。 A-2：情報や知識を自分のものとして身につけるため、論理的・体系的に考えを進めていける力（思考力）。 A-3：必要に応じテーマを設定し、それについて書籍・インターネット、または独自の調査方法によって知識やデータを得て、さらにそれらから必要な情報を引き出すための分析ができる力（調査・分析力）。			B-1：自らの考えや、自身の研究成果物の内容や意図・意義について、正確な日本語で文章を作成でき、伝えることのできる力（文章力）。 B-2：自らの考えや、意思について、相手にわかりやすい言葉で説明ができ、また他者の発言の意味や意図を汲み取り、理解し、それに対応できる力（コミュニケーション力）。 B-3：ある目的や主題のもとに、自分以外の複数の者と一緒に作業をし、物事を進めていくための対話、意見交換、判断ができる力（協議力）。			C-1：対象を客観的に観察し、複数の事物や事態から共通点や相違点、問題点を鋭く察知することができる力（観察力）。 C-2：自身が得た確信や印象に基づき、他者に伝えるために有効な視覚的情報を制作することができる力（表現力）。 C-3：学士として社会において最低限必要なコンピュータアプリケーションを扱うことができ、その上でビジュアルデザインの領域において必要なコンピュータアプリケーションの取り扱いができる力（コンピュータ作業力）。			D-1：的確な専門的知識・技能をもとに、自身の研究や制作を実現するためのプロセスを客観的に構築できる力（計画力）。 D-2：学習して得た知識や経験の範囲にとどまらず、それらを活用・発展し、これまでに前例のない内容や表現を創り出す力（創造力）。 D-3：自身がなし得た研究や表現の成果を的確に他者に伝え、その価値や魅力を知らしめるための発表や展示を行うことができる力（プレゼンテーション・展示力）。			E-1：自ら設定した計画を実現するために、自身と関わる人や、必要な資材、予算、日程を管理する力（マネジメント力）。 E-2：自ら設定した計画を実現するために、自身と関わる人を導き、力づけていける力（指導力）。 E-3：前例のない計画を遂行し、困難な状況を打破するために、常時創意工夫をし、臨機応変に対応し、新たな挑戦をし続ける力（開拓力）。				
科目区分	授業科目の名称		備考	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3	
専門教育科目	必修	ビジュアルデザイン入門	オムニバス方式・共同（一部）	◎	◎	○	◎												
		ビジュアルデザイン基礎	オムニバス方式・共同（一部）	○	◎	◎		○			◎								
		デジタル表現Ⅰ	共同	◎	○	○					○	◎							
		ビジュアルデザインプレゼンテーション			○	○		◎	◎						◎				
		グラフィックデザイン論		◎	◎	◎			○										
		イラストレーション論	オムニバス方式	◎	◎	◎	◎			◎									
		ビジュアルデザインⅠ	共同・オムニバス方式（一部）	◎	○					◎	◎	◎	◎	○	○				
		ビジュアルデザインⅡ	共同・オムニバス方式（一部）	○	○	○		○		◎	◎	○	○	○					
		ビジュアルデザインⅢ	共同・オムニバス方式（一部）					◎	○	◎	◎	○	◎	◎	◎				
		ビジュアルデザイン表現論	オムニバス方式・共同（一部）	◎	○	○				◎				◎					
		ビジュアルデザイン総合演習Ⅰ						○			◎		◎	◎	○				
		ビジュアルデザイン総合演習Ⅱ						◎	◎		◎		◎	◎	◎	○	○	○	
	選択必修	広告クリエイティブ論		◎	◎	○	○												
		Web・モーショングラフィックス論		◎	◎	○	○												
		エディトリアルデザイン論		◎	◎	○	◎												
	選択	学科入門セミナー	共同	○				◎	◎										
		デジタル表現Ⅱ		○							◎	◎							
		Web基礎		◎							◎	◎	◎						
		DTP基礎		◎							◎	◎	◎						
		ビジュアルデザイン写真演習		◎	◎	◎				◎	◎								
		モーショングラフィックス基礎									◎	◎	◎						
		Web・電子書籍基礎		◎							◎	◎	◎						

			ディプロマ・ポリシーの項目																
			凡例：◎達成のために特に必要な科目　○達成のために重要な科目																
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力				
			学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。			外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。			専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。			設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。			社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。				
学部			A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。			C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。 C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。 C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。			D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。 D-2：目標に向けて多様な人々と協働できる力を身につける。 D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。			E-1：社会変化に柔軟に対応し将来の姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。 E-2：マネジメント力、指導力、管理力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理能力を持ち、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。				
学科			A-1：専門的な知識の背景となる社会及び芸術・デザインに関する一般的知識（知識）。 A-2：情報や知識を自分のものとして身につけるため、論理的・体系的に考えを進めていける力（思考力）。 A-3：必要に応じテーマを設定し、それについて書籍・インターネット、または独自の調査方法によって知識やデータを得て、さらにそれらから必要な情報を引き出すための分析ができる力（調査・分析力）。			B-1：自らの考えや、自身の研究成果物の内容や意図・意義について、正確な日本語で文章を作成でき、伝えることのできる力（文章力）。 B-2：自らの考えや、意思について、相手にわかりやすい言葉で説明ができ、また他者の発言の意味や意図を汲み取り、理解し、それに対応できる力（コミュニケーション力）。 B-3：ある目的や主題のもとに、自分以外の複数の者と一緒に作業をし、物事を進めていくための対話、意見交換、判断ができる力（協議力）。			C-1：対象を客観的に観察し、複数の事物や事象から共通点や相違点、問題点を鋭く察知することができる力（観察力）。 C-2：自身が得た確信や印象に基づき、他者に伝えるために有効な視覚的情報を制作することができる力（表現力）。 C-3：学士として社会において最低限必要なコンピュータアプリケーションを扱うことができ、その上でビジュアルデザインの領域において必要なコンピュータアプリケーションの取り扱いができる力（コンピュータ作業力）。			D-1：的確な専門的知識・技能をもとに、自身の研究や制作を実現するためのプロセスを客観的に構築できる力（計画力）。 D-2：学習して得た知識や経験の範囲にとどまらず、それらを活用・発展し、これまでに前例のない内容や表現を創り出す力（創造力）。 D-3：自身がなし得た研究や表現の成果を的確に他者へ伝え、その価値や魅力を知らしめるための発表や展示を行うことができる力（プレゼンテーション・展示力）。			E-1：自ら設定した計画を実現するために、自身と関わる人や、必要な資材、予算、日程を管理する力（マネジメント力）。 E-2：自ら設定した計画を実現するために、自身と関わる人を導き、力づけていける力（指導力）。 E-3：前例のない計画を遂行し、困難な状況を打破するために、常時創意工夫をし、臨機応変に対応し、新たな挑戦をし続ける力（開拓力）。				
科目区分	授業科目の名称		備考	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3	
専門教育科目	選択	DTP実習		◎							◎	◎	◎	○					
		キャラクターデザインA		◎	○					○	◎		◎	◎	◎				
		キャラクターデザインB									○		○	◎	◎				
		絵本作成基礎		○		◎	◎	◎			◎								
		企画デザイン	共同	○				◎	◎		○		◎	◎	◎	○			
		パッケージデザイン		○							◎	○	◎	○					
		Web・モーショングラフィックス実習									◎	◎	◎	◎	◎		◎		
		タイポグラフィ	共同・オムニバス方式（一部）	○		○				◎	◎		◎						
		イラストレーションプログラムA	共同								◎	○	◎	◎	◎				
		イラストレーションプログラムB	共同								◎	○	◎	◎	◎				
		広告デザイン										◎	◎	◎	◎	◎			
		アドバンスドモーショングラフィックス演習		◎							◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
		Webディレクション	共同（一部）	◎							◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
		印刷体験実習	オムニバス方式	○							◎	◎		◎	◎				
		リアルイラストレーションA		○							◎	◎							
		リアルイラストレーションB		○							◎	◎			◎				
		組版・タイポグラフィ論		◎							◎	◎	◎		◎				
		ブックデザイン	共同											◎	◎			○	
	モーション・イラストレーション										◎	◎	◎	○	◎	○		○	
卒業研究				◎	◎	◎				◎		◎	○	◎	◎		◎		