

ビジュアルデザイン学科

■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、グラフィック・コミュニケーションデザイン、WEB・デジタルデザイン、エディトリアルデザイン・イラストレーションの3つのコースを設けるが、実際にはさらに多彩な領域を有している。

1年次から3年次にわたる必修科目の履修により、ビジュアルデザインの領域の多様性の理解、ビジュアルデザイン全領域に最低限必要な技術の習得、ビジュアルデザインの表現方法とその歴史的背景の知見を深める。

2年次以降では必修科目内でのクラス選択により、専門領域に必要な知見を得ることとなり、さらに必修選択科目・選択科目によりその専門性は補強される。

3年次以降では、指導教員を選びゼミに所属することでさらに専門性を追求すると同時に、他領域とのコラボレーションの機会や選択科目により複数領域の習熟が奨励され、4年次での卒業研究での集大成へと向かう。

■ディプロマポリシー（学位授与の方針）

大学卒業生としての基礎的な教養と、グラフィック・コミュニケーションデザイン、WEB・デジタルデザイン、エディトリアルデザイン・イラストレーションに関する専門的な知見とビジュアルコミュニケーションの多様な表現力を修得し、社会活動や芸術表現領域に創造的な貢献ができる実践力及びコミュニケーション力を有したと認めた者に「学士（芸術工学）」の学位を授与する。

A：基礎的教養

学士にふさわしい基礎的教養、学知を身につけ、本学科の専門課程を修了するために必要な専門力・融合力の基盤となる基礎的な教養を培っている。特に以下の力を身につけていることを重視する。

- 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）。
- 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）。
- 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：コミュニケーション力

学士にふさわしい、社会人として必要なコミュニケーションを行うことができ、本学科の専門課程を修了するために必要な、以下の力を身につけていることを重視する。

- 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）。
- 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）。
- 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：専門的技能

グラフィック・コミュニケーションデザイン、WEB・デジタルデザイン、エディトリアルデザイン・イラストレーションのいずれか、または複数にまたがる専門的な技能を習得している。特に以下の項目の修得を重視する。

- 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）。
- 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）。
- 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：汎用的能力

グラフィック・コミュニケーションデザイン、WEB・デジタルデザイン、エディトリアルデザイン・イラストレーションの領域に共通する知識や技能を習得し、複数の領域をつなぐことで新たな視野を獲得し、新たな領域を創造し得る力。特に以下の力の修得を重視する。

- 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）。
- ②学習して得た知識や経験の範囲にとどまらず、それらを応用・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）。
- 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：社会的対応力

自らが得た専門的知識や技能を基盤とし、地域・社会における問題点を見出し、それを解決する方法や表現を提示できる力。

- 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）。
- 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）。
- 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）。

■カリキュラムポリシー

現代の情報社会の全領域でますます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技術と創造力を養成する。そのために、絵・文字・動きをはじめとするビジュアルデザインの多様な構成要素を統合的に取り扱う技術・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、グラフィック・コミュニケーションデザイン、WEB・デジタルデザイン、エディトリアルデザイン・イラストレーションのいずれか、または複数の分野における専門的な能力を高め、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を創成できる力を身につける。

- ①1年次では、必修科目の履修により、ビジュアルデザイン全領域を貫く視覚表現の多様な広がりについて総合的に理解する。併せて、コ

ンピュータを用いるデジタルな手法と、アナログな技術をバランスよく修練する。

- ② 2年次では、必修科目内での分野選択、選択必修科目および選択科目の履修により、学生自ら選択する専門領域について知識と実践力を身につける。
- ③ 3年次では、指導教員を特定し、少人数による演習科目（ゼミ）を履修することにより専門領域のより深い知識の獲得と実践的知見を発展させる。同時に、専門以外の領域との横断の機会を設定し、学生一人ひとりが独自の研究課題を発見する。
- ④ 4年次では、卒業研究（作品または論文）を課し、これまでの学習と研究の集大成として、自主的に研究課題を設定し、研究計画を構想・実行する。その過程と最終成果物を教員全員による審査と講評によりビジュアルデザインの専門家としての知見を確実なものとする。

2025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、指導力及び管理能力を獲得する。				
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、管理能力を身につける。 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（協働力）。			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	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	卒業研究			◎	◎	◎			◎		◎	◎	○	◎	◎		◎