

学士課程教育プログラム

1. 学科の目的

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

2. 教育の目的と学位授与の方針

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

2.1 教育の目的

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

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

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

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

このような教育課程と教育方針・姿勢を含む学科の教育体系を図1に示します。

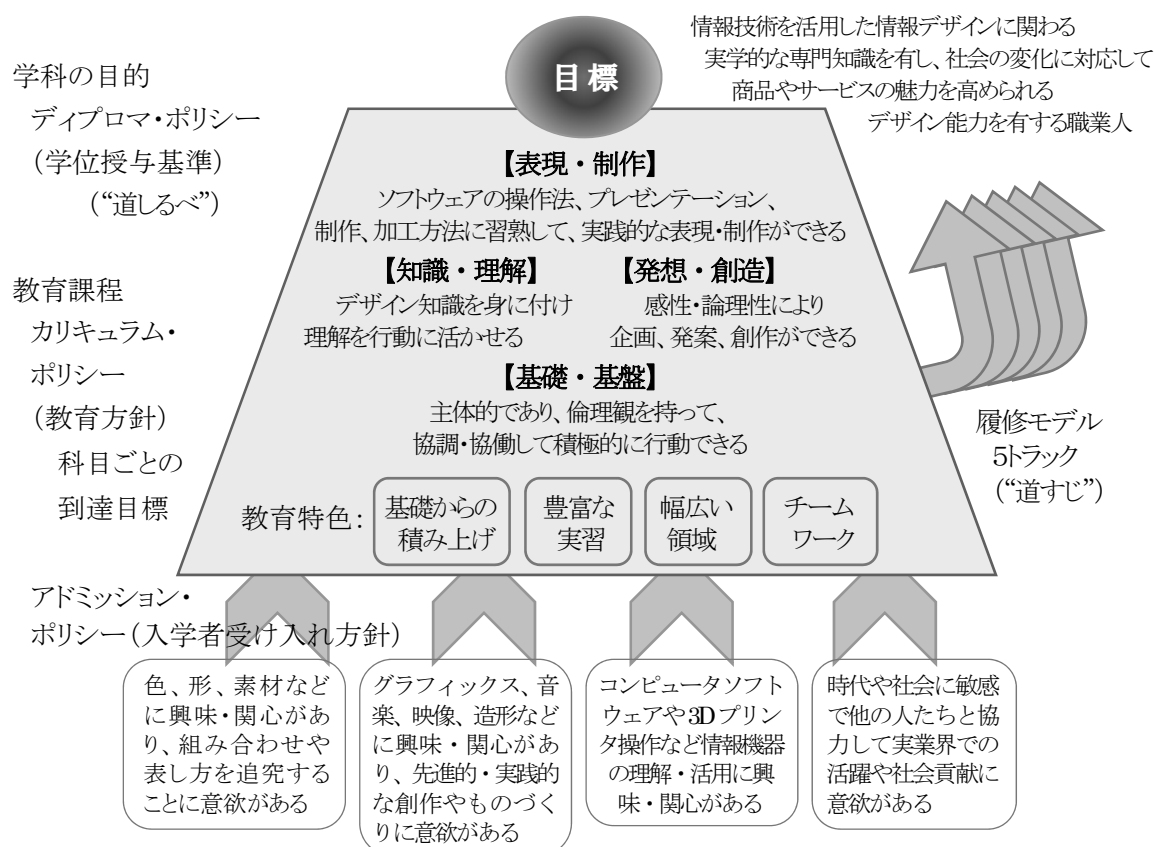


図1. 学科教育体系の概念図

2.2 学位授与の方針

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

(教養力)

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

(専門力)

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

3. 標準教育プログラム

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

(教養力)

(1) 社会人として活動するために必要な汎用的な能力を身に付ける

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

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

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

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

(専門力)

(3) 情報化社会に求められる基礎的人間力を身に付ける

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

(4) 専門知識に基づいた創作力、設計力、構成力を身に付ける

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

(5) 状況に応じて柔軟に理解、発想・創造ができる

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

(6) 実践的に表現、制作する専門技術を身に付ける

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

4. 標準教育プログラムから見た教育課程の位置付け

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

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

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

図2. 情報デザイン学科の教育課程概念図（科目群の位置付けと役割）

4.1 人間科学科目群

(1)教育内容

a 人間科学科目群 Aグループ

①ファースト・イヤー・セミナ

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

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

この授業は次のように5つのパートでできています。

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

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

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

② 外国語科目

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

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

③ 健康科学演習

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

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

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

④ 基礎英語セミナー

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になります。なお、3年次修了までにこの科目を修得できなかった場合には、4年間で卒業することができなくなります。

b. 人間科学科目群 Bグループ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(2) 学修到達目標

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

4.2 専門基礎科目群と専門科目群

(1) 各専門分野に向けた学年ごとの学び方

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

(2) 学修到達目標

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

学年進行に伴う履修の流れの概念を図3に示します。

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

図3. 履修の進み方の全体概念図

この図3に示した履修の進み方の概念を説明します。

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

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

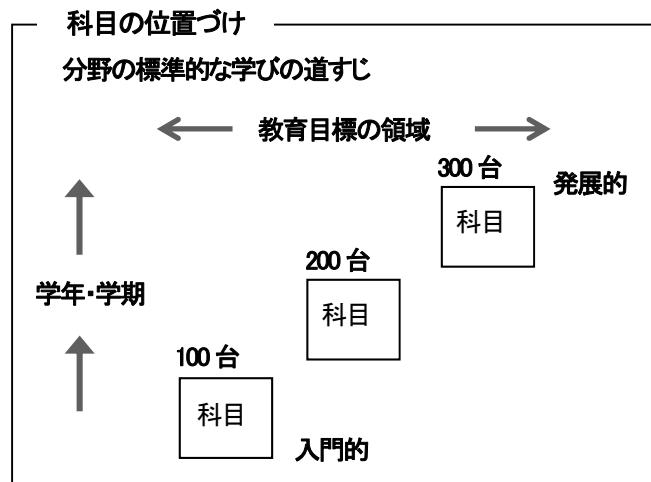
3年次では、それぞれの将来を考えながら、専門的に学びます。2・3年次では、分野ごとの基幹科目と、学科共通の展開科目があり、興味と必要に応じて履修します。

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

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

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

図4. 科目一覧



科目の例

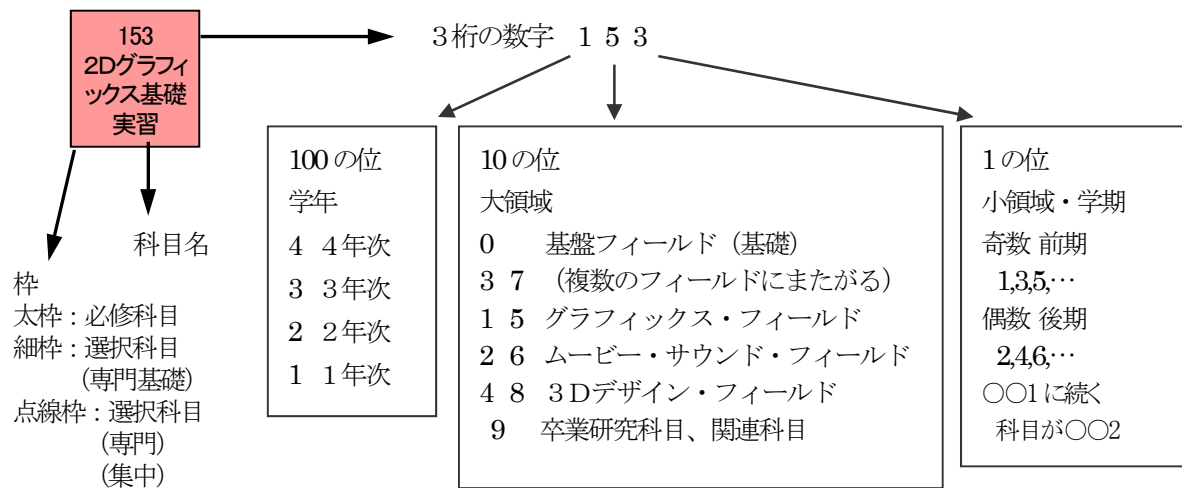


図5. 科目の見方と位置付け

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

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

図6. 専門科目のカリキュラム・フローチャート

6. 履修モデル

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

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

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

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

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

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

履修モデル

a) グラフィックス クリエーター・トラック

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

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

b) ムービー・サウンドクリエイター・トラック

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

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

c) クリエイティブ ビジネス・トラック

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

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

d) コンシューマー ビジネス・トラック

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

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

e) 3Dデザイン・トラック

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

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

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

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

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

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

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

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

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

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択			
人間科学科目群	Aグループ	英語スキル2	1		2 〔3〕	この授業では、前期に開講されている英語スキル1の内容を継続・発展させるかたちで、英語の4技能の基礎的な能力の向上をはかります。授業で扱う題材は「日本文化」、「環境問題」などの大学生として問題意識を持ち、深く考察してもらいたい事項を厳選しています。このような題材の英文を読み、聴くことにより、英語のリーディング力およびリスニング力を向上させます。さらに、その題材について、主体的に考え、自分の意見を英語で記述したり、ペアワークやグループワークを通じて発話する活動をしてもらい、ライティング力やスピーキング力を向上させ、英語による発信力を高めることを目的とします。	題材に関して、理解を深めることができる。 題材に関する基礎的な対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。
							授業科目の貢献度
							題材に関して、基礎的な理解を深めることができる。 題材に関する対話文の大まかな内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、できるだけ正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で簡潔に記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語である程度伝達することができる。
		英語スキル3	1		3 〔4〕	「英語スキル1・2」を踏まえ、英語の4技能（リーディング、リスニング、ライティング、スピーキング）の更なる向上をはかります。授業では、題材として、「食」、「スポーツ」、「外国語学習」などを扱い、大学生として問題意識を深めてもらいたい事項を厳選しています。このような題材を読み、聴くことにより、リーディング力およびリスニング力を向上させます。さらに、その題材について、自分で主体的に考え、それを英語で記述したり、発話する活動をしてもらい、ライティング力やスピーキング力を身につけてもらい、英語による発信力をいっそう高めることを目的とします。	題材に関して、理解を深めることができる。 題材に関する対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で簡潔に記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。
							授業科目の貢献度
							題材に関して、基礎的な理解を深めることができる。 題材に関する対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。
		英語スキル4	1		4 〔5〕	この授業では、前期に開講されている英語スキル3の内容を継続・発展させるかたちで、英語の4技能の更なる向上をはかります。授業では、題材として、「食」、「スポーツ」、「外国語学習」などを扱い、大学生として問題意識を深めてもらいたい事項を厳選しています。このような題材を読み、聴くことにより、リーディング力およびリスニング力を向上させます。さらに、その題材について、自分で主体的に考え、それを英語で記述したり、発話する活動をしてもらい、ライティング力やスピーキング力を身につけてもらい、英語による発信力をいっそう高めることを目的とします。	題材に関して、理解を深めることができる。 題材に関する対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。
							授業科目の貢献度
							TOEIC で高得点を取るために必要な最低限の語彙の意味を理解できる。 短い英文を聞き取り、その内容をほぼ理解できる。 英文を読み、その内容をほぼ理解できる。 英文法の知識を活用し、TOEIC の問題を解くことができる。 基礎的な英文をほぼ正確に音読することができる。
		実践英語1（資格コース）	1		5	この授業では、1・2年次に学んだ「資格英語1・2」、「英語スキル1・2」、「英語スキル3・4」を踏まえ、英語のリーディング力およびリスニング力の向上をはかり、TOEIC に対応する能力の向上を狙います。そのために、TOEIC の問題演習や語彙力の強化をはかります。	授業科目の貢献度
							題材に関して、基礎的な理解を十分深めることができる。 題材に関するやや難しい対話文の大まかな内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、できるだけ正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で簡潔に記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語である程度伝達することができる。
							授業科目の貢献度
		実践英語1（スキルコース）	1		5	この授業では、1・2年次に学んだ「資格英語1・2」、「英語スキル1・2」、「英語スキル3・4」を踏まえ、英語の4技能（リーディング、リスニング、ライティング、スピーキング）の一層の向上をはかります。授業では、題材として、「異文化理解」、「外国語学習」、「芸術」などを扱い、大学生として問題意識を深めてもらいたい事項を厳選しています。特に、発信力の向上に重点を置き、題材に関する自身の意見を英語で記述したり、受講者がその題材について英語で意見交換ができるようになることを目指します。	題材に関して、理解を深めることができる。 題材に関するやや難しい対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。
							授業科目の貢献度
							TOEIC で高得点を取るために必要な語彙の意味を理解できる。 短い英文を聞き取り、その内容を理解できる。 英文を読み、その内容を理解できる。 英文法の知識を活用し、TOEIC の問題を短時間に解くことができる。 基礎的な英文を正確に音読することができる。
		実践英語2（資格コース）	1		6	この授業では、前期に開講されている実践英語1（資格コース）の内容を継続・発展させるかたちで、英語のリーディング力およびリスニング力の向上をはかり、TOEIC に対応する能力の向上を狙います。そのために、TOEIC の問題演習や語彙力の強化をはかります。	授業科目の貢献度
							題材に関して、理解を深めることができる。 題材に関するやや難しい対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。
							授業科目の貢献度
		実践英語2（スキルコース）	1		6	この授業では、前期に開講されている実践英語1（スキルコース）の内容を継続・発展させるかたちで、英語の4技能の一層の向上をはかります。授業では、題材として、「異文化理解」、「外国語学習」、「芸術」などを扱い、大学生として問題意識を深めてもらいたい事項を厳選しています。特に、発信力の向上に重点を置き、題材に関する自身の意見を英語で記述したり、受講者がその題材について英語で意見交換ができるようになることを目指します。	題材に関して、理解を深めることができる。 題材に関するやや難しい対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。
							授業科目の貢献度
							題材に関して、理解を深めることができる。 題材に関するやや難しい対話文の内容を聞き取ることができる。 聞き取った対話文を繰り返し、発音練習し、正しく発音することができる。 題材に関して、自分の意見や考えを簡単な英語で記述することができる。 題材に関して、自分の意見を他者に簡単な英語で伝達することができる。

学科 (専攻) の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
12	8										20
12	8										20
12	8										20
10	8					2					20
10	6		2			2					20
56	38	0	2	0	0	4	0	0	0	0	100
14	6										20
12	5					3					20
12	5					3					20
12	5					3					20
12	5					3					20
62	26	0	0	0	0	12	0	0	0	0	100
10	7		2	1							20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	2					6					20
58	33	0	2	1	0	6	0	0	0	0	100
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
60	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
60	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
60	40	0	2	2	0	6	0	0	0	0	100
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8										20
12	8					3					20
60	40	0	0	0	0	3	0	0	0	0	100

科目群	区分	授業科目	履修区分(単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択			
人間科学科目群	Aグループ	健康科学演習A (卓球)	1		1	レクリエーションスポーツとして卓球の楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	正確なグリップでラケットを握ることができる。
							対人ラリーが20球続けられる。
							フォアハンドロングによるラリーができる。
							バックハンドによるショートをつなぎができる。
							相手からのボールに対してコースを決めて返球できる。
							目的の位置にサービスを打つことができる。
							得点の数え方および審判ができる。
							授業科目の貢献度
							正確なグリップでラケットを握ることが出来る。
		健康科学演習A (バドミントン)	1		1	レクリエーションスポーツとしてバドミントンの楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	オーバーヘッドストロークによるラリーが出来る。
							アンダーハンドストロークが出来る。
							ネットプレーによるつなぎが出来る。
							スマッシュを打つ事が出来る。
							目的の位置にサーブを打つ事が出来る。
							得点の数え方および審判が出来る。
							授業科目の貢献度
							正確なグリップでラケットを握ることができる。
		健康科学演習A (硬式テニス)	1		1	レクリエーションスポーツとしてテニスの楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	フォアハンドストロークによるラリーができる。
							フォアハンドストロークを打つことができる。
							フォアハンドボレーのつなぎ合いができる。
							バックハンドボレーを打つことができる。
							アンダーサーブを目的の位置に打つことができる。
							得点の数え方および審判ができる。
							授業科目の貢献度
							積極的に運動ができた。
		健康科学演習A (サッカー・フットサル)	1		1	レクリエーションスポーツの楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	自分の体と向きあうことができた。
							ゴール型スポーツの構造を理解できた。
							サッカー・フットサルのルールを理解できた。
							授業科目の貢献度
							正確なグリップでラケットを握ることができる。
		健康科学演習B (卓球)	1		2	レクリエーションスポーツとして卓球の楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	対人ラリーが20球続けられる。
							フォアハンドロングによるラリーができる。
							バックハンドによるショートをつなぎができる。
							相手からのボールに対してコースを決めて返球できる。
							目的の位置にサービスを打つことができる。
							得点の数え方および審判ができる。
							授業科目の貢献度
							正確なグリップでラケットを握ることが出来る。
		健康科学演習B (バドミントン)	1		2	レクリエーションスポーツとしてバドミントンの楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	オーバーヘッドストロークによるラリーが出来る。
							アンダーハンドストロークが出来る。
							ネットプレーによるつなぎが出来る。
							スマッシュを打つ事が出来る。
							目的の位置にサーブを打つ事が出来る。
							得点の数え方および審判が出来る。
							授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
		20									20
		15									15
		10									10
		10									10
		10									10
		15									15
					20						20
0	0	80	0	0	20	0	0	0	0	0	100
		20									20
		15									15
		10									10
		10									10
		10									10
		15									15
					20						20
0	0	80	0	0	20	0	0	0	0	0	100
		20									20
		15									15
		10									10
		10									10
		10									10
		15									15
					20						20
0	0	80	0	0	20	6	0	0	0	0	100
		30									30
		30									30
					20						20
					20						20
0	0	60	0	0	40	0	0	0	0	0	100
		20									20
		15									15
		10									10
		10									10
		10									10
		15									15
					20						20
0	0	80	0	0	20	0	0	0	0	0	100
		20									20
		15									15
		10									10
		10									10
		10									10
		15									15
					20						20
0	0	80	0	0	20	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
			必修	選択			
人間科学科目群	Aグループ	健康科学演習B (硬式テニス)	1		2	レクリエーションスポーツとしてテニスの楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	正確なグリップでラケットを握ることができる。
							フォアハンドストロークによるラリーができる。
							フォアハンドストロークを打つことができる。
							フォアハンドボレーのつなぎ合いができる。
							バックハンドボレーを打つことができる。
							アンダーサーブを目的の位置に打つことができる。
							得点の数え方および審判ができる
							授業科目の貢献度
	Aグループ	健康科学演習B (サッカー・フットサル)	1		2	レクリエーションスポーツの楽しさを体験しながら、健康づくりと共に競技スポーツとしての技術の深さを知り、生涯スポーツへつながるものとなるよう指導したい。	積極的に運動ができた。
							自分の体と向きあうことができた。
							ゴール型スポーツの構造を理解できた。
							サッカー・フットサルのルールを理解できた。
							授業科目の貢献度
							叙述に基づいて、文章の構成や展開を的確に捉え、必要に応じて要約や詳述できる。
							題材を批評的に検討して自分の考えを持ち、論理の構成や展開を工夫して文章にまとめる。
							文学的文章の中から、主体的に課題を発見し追及する力を養う。
	Bグループ	日本文学A	2		3・5	文学作品の読解を通じて、言葉と感性に磨きをかけ、人間と社会について多面的に考察する。	日本の言語文化にふれて、言語感覚を磨き、言語文化に対する関心を深める。
							文学的文章を通じて視野を広げ、人間、社会、自然などについて考えを深め発展させる。
							授業科目の貢献度
							叙述に基づいて、文章の構成や展開を的確に捉え、必要に応じて要約や詳述できる。
							題材を多角的に検討して自分の考えを持ち、課題に応じて自分の考えを表現する。
							文学的文章の中から、主体的に課題を発見し追及する力を養う。
							日本の言語文化にふれて、言語感覚を磨き、言語文化に対する関心を深める。
							文学的文章を通じて視野を広げ、人間、社会、自然などについて考えを深め発展させる。
	Bグループ	日本文学B	2		4・6	文学作品の読解を通じて、自ら課題を発見し、それに論理的でかつわかりやすい表現を与える。	授業科目の貢献度
							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。
							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。
							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。
							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。
							文学作品について、自分の見解などを適切な言葉で書くことができる。
							授業科目の貢献度
							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。
	Bグループ	外国文学A	2		1・3・5	外国文学の読解を通じて、作家の思考や言語感覚にふれ、自分が生きる現在とは異なる世界を経験する。また、それを言語化する。	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。
							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。
							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。
							文学作品について、自分の見解などを論理的に書くことができる。
							授業科目の貢献度
							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。
							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。
							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。
	Bグループ	外国文学B	2		2・4・6	外国文学の精読を通じて、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。	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。
							文学作品について、自分の見解などを論理的に書くことができる。
							授業科目の貢献度
							プラトン哲学におけるイデア論について説明できる。
							デカルト哲学におけるコギトの意義について説明できる。
							啓蒙思想の諸相とその功罪について説明できる。
							西欧近代の日本における受容の特質について説明できる。
							知的リフレッシュメントを味わうことができる。
	Bグループ	哲学A	2		1・3・5	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。	授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
		20									20
		15									15
		10									10
		10									10
		10									10
		15									15
					20						20
0	0	80	0	0	20	0	0	0	0	0	100
		30									30
		30									30
					20						20
					20						20
0	0	60	0	0	40	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	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
			必修	選択自由			
人間科学科目群	Bグループ	哲学B		2	2・4・6	モラル、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。	哲学という学問そのものの意義について理解できる。
							哲学者の考察をふまえ、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。
							「人間力」を測るものさしを複数もつことができる。
							おおまかな倫理思想の流れについて理解することができる。
							自分の人生について、哲学的な指針を持つことができる。
							授業科目の貢献度
		文化人類学A		2	3・5	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。	現代における人間像について様々な角度から考えることができる。
							様々な文化を比較することができる。
							習慣の意味が理解できる。
							形のないものの価値について考えることができる。
							現代社会がかかえる問題点について考えることができる
							授業科目の貢献度
		文化人類学B		2	4・6	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。	アイデンティティとは何かについて理解できる。
							文化について様々な考え方が理解できる。
							現代社会における通過儀礼の意味が理解できる。
							「変わっていくもの」と「変わらないもの」についてその意味を考えることができる。
							コミュニケーションについて様々な捉え方ができる。
							授業科目の貢献度
		歴史学A		2	1・3・5	日本の近代化が進められていく背景や文明開化が社会に与えた影響を、幕末以降の東アジア各国及び西欧列強との関係をもとにして理解する。	日本の近代史について基本的な事柄を理解し、知識を身につけることができる。
							国際環境と関連づけて日本の近代史を理解できる。
							西洋的価値観の導入により生じた明治時代の社会の変化を理解できる。
							歴史的な事象や時代の流れを、図や表を使ってわかりやすく説明することができる。
							過去の様々な事例から教訓をみつけ、現代社会にいかそうとすることができる。
							授業科目の貢献度
		歴史学B		2	2・4・6	近代日本が主体的に起こした戦争や戦後に繰り返される戦闘行為の概要を押さえ、かつそれぞれの発生原因を追及することにより、戦争の連鎖を断ち切るために何が必要かを導き出す。	日本の近現代史について基本的な事柄を理解し、知識を身につけることができる。
							東アジアのなかでの近現代日本の位置づけが理解できる。
							日本が関係した近現代の戦争の内実を把握し、戦争と平和について自ら考えることができる。
							歴史的な事象や時代の流れを、図や表を使ってわかりやすく説明することができる。
							過去の様々な事例から教訓をみつけ、現代社会にいかそうとすることができる。
							授業科目の貢献度
		心理学A		2	1・3・5	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。	感覚と知覚の違い、および知覚機能の特徴（錯視など）について、理解することができる。
							学習・記憶の基本的メカニズムについて理解することができる。
							欲求と動機、感情の特徴や機能について理解することができる。
							発達という概念、および発達過程の様相について、理解することができる。
							パーソナリティという概念、およびそれをとらえる枠組み（特性論・類型論）と方法（質問紙法・投影法など）について、理解することができる。
							授業科目の貢献度
		心理学B		2	2・4・6	他者（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。	自己概念および自己表出（自己呈示・自己開示）の特徴や機能について、理解することができる。
							人間の「ものや人に対する見方」（社会的知覚・対人認知）の特徴について、理解することができる。
							対人魅力と対人関係の進展、および対人的コミュニケーションの特徴や機能について、理解することができる。
							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。
							集団間関係から生じる問題（内集団びいきやステレオタイプ・偏見）について、理解することができる。
							授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	100
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
			20								20
0	0	0	20	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
			必修	選択			
人間科学科目群	Bグループ	教育原理		2	1	西洋における教育思想や近代公教育制度の成立とわが国への導入過程を理解し、教育理念の多様性と今日的な教育問題について歴史的背景・社会的状況と関連づけながら考える。	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。
							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。
							教育を成り立たせる要素についてそれぞれに関連づけながら理解することができる。
							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。
							授業科目の貢献度
		教育心理学		2	3	「教育」という営みをとおしてみえてくる人間の変化、他者・世界との関わりのある様を捉えると同時に、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、認知・感情・社会性（愛着など）の発達の様相を把握することができる。
							発達上の「青年期」の特徴を理解し、青年にまつわる現代的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。
							条件づけや観察学習、記憶の基本的なメカニズムを理解することができる。
							欲求と適応（／不適応）との関係、およびフラストレーション・コンフリクトの発生メカニズムを理解することができる。
							動機と動機づけの違い、および達成動機と親和動機に関連について理解することができる。
							「リーダーシップ」や「ソシオメトリー」などの観点から、学級集団の特徴・構造を把握することができる。
							生徒の「問題行動」の内容・実態を把握し、それらへの対応策について心理学的な観点から考察することができる。
							「パーソナリティ」概念、およびそのとらえ方を理解することができる。
							授業科目の貢献度
		政治学A		2	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。
							自由民主主義の理論と政治制度について理解する。
							議院内閣制と大統領制を比較し、それぞれの特徴を理解する。
							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。
							自分と政治との関わりについて考えることができる。
							授業科目の貢献度
		政治学B		2	2・4・6	現代日本を含む先進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。
							現代民主主義の理論的特徴について理解する。
							現代民主主義の制度的特徴について理解する。
							現代政治における政党の機能および政党制の展開について理解する。
							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。
							授業科目の貢献度
		経済学A		2	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、社会科学的な思考法を身に着ける。	経済学における基本的な用語や理論を身に着け、自分の言葉で説明することができる。
							資本主義の意味と影響を把握し、説明することができる。
							経済・産業の見取り図を描き、そこに自分や身近な存在を位置づけ、説明することができる。
							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。
							講義で理解したことを適切に要約するとともに、考えたことをデータに基づいて論理的に表現することができる。
							授業科目の貢献度
		経済学B		2	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着ける。	経済データを用いて経済関係やその変化を説明することができる。
							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。
							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。
							日本の企業の特徴・構造について説明できる。
							講義で理解したことを適切に要約するとともに、考えたことをデータに基づいて論理的に表現することができる。
							授業科目の貢献度
		法学A		2	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。
							授業で扱う学説や判例の当否を論理的に説明できる。
							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。
							日常生活での法的知識の重要性を理解し、説明できる。
							授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
				30							30
				30							30
				20							20
				20							20
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
			10								10
			10	10							20
			10								10
			10								10
			10								10
			10	10							20
			10								10
0	0	0	80	20	0	0	0	0	0	0	100
				20							20
				20							20
				20							20
				20							20
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				20							20
				20							20
				20							20
				20							20
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				30							30
				10							10
				20							20
				10							10
				30							30
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				30							30
				20							20
				10							10
				10							10
				30							30
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				25							25
				25							25
				25							25
				25							25
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位) 必修選択自由	開講期	学修内容	学修到達目標
人間科学科目群	Bグループ	法学B	2	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。
						日本国憲法の基本原則が説明できる。
						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。
						基本的人権の内容と意義を理解し、説明できる。
						表現の自由とその制約原理を説明できる。
						違憲立法審査権の具体的事件を説明できる。
						授業科目の貢献度
						社会学のイメージをつかむ。
		社会学A	2	1・3・5	社会科学および社会学の方法を学び、身近な社会現象への関心を培う。また、学んだ理論を人間関係や組織の分析に生かすことを目指す。	方法論的個人主義（ヴェーバー）と方法論的集団主義（デュルケーム）の違いを理解する。
						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考えられる。
						「内集団」「外集団」のメカニズムを理解する。
						東アジアにおけるヒト・モノ・カネの動きの変化を考えながら、日本社会のグローバル化を捉えること。
						授業科目の貢献度
						社会学が持つ分析手法（量的・質的）や社会問題の分析視角について、イメージをつかむこと。
						個人化という概念について説明できるようになること。
						ネオリベリズム（新自由主義）という概念について説明できるようになること。
		社会学B	2	2・4・6	社会学が持つ量的・質的な分析方法を学ぶ。また個人と集団の間、時代間、地域間などの異なった論理を持つ主体や社会の間に存在する連続性や変動要因に着目し、理解することを目指す。	非正規雇用が増加する社会的背景が説明できるようになること。
						グローバル化が進む中で、日本を含めたアジアが大きく変化しつつあることを理解する。
						授業科目の貢献度
						社会調査の目的とその種類（質的調査と量的調査）について理解する。
						母集団及び標本抽出について理解する。
						量的調査のための統計学の基本的知識（基礎統計量、クロス集計表、カイ二乗検定）について理解する。
						統計学的な仮説検定の手順について正しく理解する。
						質的調査の種類とその技法を先行研究から学びとる。
		社会調査の方法A	2	3・5	質的・量的な社会調査の基本的な知識と手法を理解する。	授業科目の貢献度
						社会調査の多様な方法とそれぞれの利点を理解する。
						統計学的手法を用いて因果関係を分析する考え方について理解する。
						疑似相関とシンプソンのパラドクスについて理解し、多変量解析の重要性を理解する。
						調査票作成の技法（ワーディングや尺度構成）を身につける。
						質的調査の調査計画を立てられるようになるとともに、考慮すべき調査倫理を理解する。
						授業科目の貢献度
		社会調査の方法B	2	4・6	社会調査の意義を理解するとともに、社会調査の実施（調査設計、データ収集、データ分析）に必要な知識を学び、それを活用してみる。	社会調査の多様な方法とそれぞれの利点を理解する。
						統計学的手法を用いて因果関係を分析する考え方について理解する。
						疑似相関とシンプソンのパラドクスについて理解し、多変量解析の重要性を理解する。
						調査票作成の技法（ワーディングや尺度構成）を身につける。
						質的調査の調査計画を立てられるようになるとともに、考慮すべき調査倫理を理解する。
						授業科目の貢献度
		現代社会論A	2	3・5	ある特定の国や地域（日本を含む）について、政治・経済・社会・思想・文化・歴史など学際的なアプローチを通じて学ぶとともに、自らの国際的視野を深める。具体的には戦後日本論をテーマに、政治的・経済的・国際的視点から、戦後の日本の歩みを分析・検討する。	授業で扱う国・地域・人物などについての基本的な情報を理解する。
						担当者の専門分野からの学術的アプローチの面白さを理解する。
						授業で学修した内容を踏まえ、その国・地域・人物に固有の特徴を文章で説明することができる。
						地域研究（エリアスタディーズ）で獲得した視野を通じ、これまでの自らの常識を問い直すことができる。
						授業科目の貢献度
						授業で扱う国・地域・人物などのついでに基本的な情報を理解する
						担当者の専門分野からの学術的アプローチの面白さを理解する
						授業で学修した内容を踏まえ、その国・地域・人物に固有の特徴を文章で説明することができる
		現代社会論B	2	4・6	ある特定の国や地域（日本を含む）について、政治・経済・社会・思想・文化・歴史など学際的なアプローチを通じて学ぶとともに、自らの国際的視野を深める。具体的には戦後日本論をテーマに、社会的・思想的・文化的視点から、戦後の日本の歩みを分析・検討する。	地域研究（エリアスタディーズ）で獲得した視野を通じ、これまでの自らの常識を問い直すことができる。
						授業科目の貢献度
						自己の教育経験・教育観を相対化し、種々の教育事象・教育問題を社会学的なものの見方によって考察することができる。
						学校教育を支える法や制度について理解し、具体的な例をもとに説明することができる。
						教育行政や学校経営の歴史およびその変容について理解し、説明することができる。
						学校と保護者・地域との協働について具体的な事例をもとに説明することができる。
						授業科目の貢献度
		教育社会学	2	2	社会学的なアプローチから学校教育と社会の関係性を理解するとともに、学校自体を一つの社会として捉え、その文化的特質について考える。	自己の教育経験・教育観を相対化し、種々の教育事象・教育問題を社会学的なものの見方によって考察することができる。
						学校教育を支える法や制度について理解し、具体的な例をもとに説明することができる。
						教育行政や学校経営の歴史およびその変容について理解し、説明することができる。
						学校と保護者・地域との協働について具体的な事例をもとに説明することができる。
						授業科目の貢献度
						自己の教育経験・教育観を相対化し、種々の教育事象・教育問題を社会学的なものの見方によって考察することができる。
						学校教育を支える法や制度について理解し、具体的な例をもとに説明することができる。
						教育行政や学校経営の歴史およびその変容について理解し、説明することができる。

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
				10							10
				20							20
				20							20
				20							20
				20							20
				10							10
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				30							30
				20							20
				20							20
				20							20
				10							10
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				20							20
				20							20
				20							20
				30							30
				10							10
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				20							20
				20							20
				20							20
				20							20
				20							20
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				20							20
				20							20
				20							20
				20							20
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				25							25
				25							25
				25							25
				25							25
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				25							25
				25							25
				25							25
				25							25
0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	0	100
				25							25
				25							25
				25							25
				25							25
0	0	0	0	100	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
			必修	選択			
人間科学科目群	Bグループ	健康科学 A		2	1・3・5	生命・身体の仕組みについて学ぶことによって傷害や疾病などへの理解を深める。	体の仕組みについて理解できる。
							発育の仕組みについて理解できる。
							年齢とからだの関係について理解できる。
							健康について理解できる。
							健康に対する取り組みについて理解できる。
							授業科目の貢献度
		健康科学 B		2	2・4・6	身体の解剖学的構造、生理学的な仕組みを理解することで身体の働きについての理解を深める。	身体の動く仕組みについて理解できる。
							人体の構造について理解できる。
							障害について理解できる。
							傷害について理解できる。
							体力について理解できる。
							授業科目の貢献度
		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。	情報処理アプローチに基づく認知科学の方法論を説明することができる。
							知覚、記憶といった認知機能の仕組みを説明することができる。
							認知機能の神経機構について説明することができる。
							ヒューマンエラーの原因について説明することができる。
							認知科学の哲学的な問題を説明することができる。
							授業科目の貢献度
		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。	認知科学がどういった学問であるかについて、基本的な説明をすることができる。
							我々が当たり前のように行っている認知について自発的な疑問を立て、それに対して参考文献等を用いながら論理的な説明を与えることができる。
							記憶のメカニズムや分類について説明することができる。
							自覚できない心の働きがどのようなプロセスを経て、人間の行動に影響しているかを説明することができる。
							ヒューマンエラーが生じる理由と、それを未然に防ぐ方法について論じることができる。
							ヒトとヒト以外（ロボット、昆虫、ネアンデルタール人等）の共通点と相違点を説明することができる
		環境科学 A		2	3・5	環境科学の基本とこれまでの環境問題対策を実例を通じて修得する。	授業科目の貢献度
							地球内部の運動が地球環境に及ぼす影響を理解する。
							地球環境問題のメカニズムの基礎を理解する。
							地球環境問題対策を理解する。
							地球の進化と環境変化を結びつけて理解する。
							授業科目の貢献度
		環境科学 B		2	4・6	環境問題と人間社会の関係を理解し、今後の環境問題へのアプローチを考察する。	海洋と大気を総論的に理解する。
							太陽系の惑星と地球環境の違いを理解する。
							生態資源とエネルギー資源枯渇問題を理解する。
							生命の生存条件を理解する。
							授業科目の貢献度
		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。
							科学リテラシーの必要性を理解できる。
							近代科学の特徴を説明できる。
							20世紀初頭に起こった自然認識の大きな変化を理解できる。
							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。
							授業科目の貢献度
		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。
							物質科学の成立とその歴史の概要を説明できる。
							現代社会における物質科学の役割と限界を説明できる。
							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・批判的に考えることができる。
							未来に向かって、物質科学・技術と人間社会のかかわりあいを展望できる。
							授業科目の貢献度

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

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)	必修 選択 自由	開講期	学修内容	学修到達目標
人間科学科目群	Bグループ	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、進化生物学、行動学、遺伝学等のミクロ系・マクロ系生物学の基礎概念と、それらを融合した保全生物学に応用する思考方法を理解することができる。
							生物多様性のメカニズムについて説明することができる。
							遺伝的多様性の必要性について説明することができる。
							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。
							環境保全の必要性を理解し、自らと異なるヒトの考え方や文化的多様性、生物の多様性について理解を試み、共存方法を模索できる。
							授業科目の貢献度
		生物学B	2		4・6	動物の行動の機能を学び、そこから人間行動の特質を進化的な視点から考察する。	進化学理論や行動学、社会生態学、生理学、遺伝学等のミクロ系・マクロ系生物学の基礎概念と生物の進化メカニズムを理解することができる。
							ヒトの進化史を大まかに説明することができる。
							自然選択における環境と生物の関係について説明することができる。
							性選択と自然選択の違いについて説明することができる。
							脳やホルモン、遺伝子による行動への影響について理解することができる。
							授業科目の貢献度
		地球科学A	2		3・5	地球の成り立ちを学び、気象変動を理解する。	与えられたデータから震源決定の方法および、GPSの原理が理解できる。
							最新の観測技術を学び、プレート運動が理解できるようにする。
							鉱物の観察から、結晶構造の特徴を単位格子から読み解けるようになる。
							水の特性から生物に与える影響が理解できる。
							古生物の化石の観察から、生物の進化の歴史が理解できる。
							地球の過去の姿から、地球の将来の像を考察する。
		地球科学B	2		4・6	地球科学の基本を学ぶことから、将来の地球と人間社会のあり方を考察する。	天体の距離計算の歴史を紐解きながら、最新の観測方法を理解できる。
							様々な波を観察することによって、津波のメカニズムを理解し、災害に対する備えを養う。
							地球の運動のデータから暦の原理が理解できる。
							日本の天気図から、日本列島で起こる様々な自然災害について考察する。
							太陽系の進化から地球の未来像を把握する。
							授業科目の貢献度
		リベラルアーツ特別講義	2		集中講義9月	現代ヨーロッパの政治的動向と国際関係を学び、わが国を取り巻く国際環境と進路選択と関連づけて考察する。	理工系・情報学系の学生が人文社会科学系の国際的教養を身につけることができる。
							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。
							国際事情を理解し、人間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。
							授業科目の貢献度
		リベラルアーツ実践演習A	2		3・5	少人数のセミナー形式での議論・実験・フィールドワーク等の体験を通して、自然科学・社会科学・人文科学分野における知識や技術の意義とその活用方法を学ぶ。	学修内容に関連して、自ら課題を発見し設定できる。
							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。
							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。
							自らの課題に対して解決まで導くことができる。
							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。
							授業科目の貢献度
		リベラルアーツ実践演習B	2		4・6	少人数のセミナー形式での演習を通じて、自然科学・社会科学・人文科学分野における専門的な思考法・研究法・表現法を学ぶ。	学修内容に関連して、自ら課題を発見し設定できる。
							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。
							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。
							自らの課題に対して解決まで導くことができる。
							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。
							授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
					20						20
					20						20
					20						20
					20						20
					20						20
0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	100
					20						20
					20						20
					20						20
					20						20
					20						20
0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	100
					20						20
					20						20
					10						
					20						20
					20						20
					10						10
0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	100
					20						20
					20						20
					20						20
					20						20
0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0	100
				40							40
				20							20
					40						40
0	0	0	0	60	40	0	0	0	0	0	100
						20					20
						20					20
						20					20
						20					20
						20					20
0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	100
						20					20
						20					20
						20					20
						20					20
0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	100

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択 自由			
人間科学科目群	Bグループ	教養総合講座A	2		3・5	社会の第一線で活躍中の実務経験豊富な講師を迎え、これからの企業人に必要不可欠な CSR（Corporate Social Responsibility＝企業の社会的責任）を共に考える。	現代の問題群を整理することができる。
							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。
							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。
							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。
							授業科目の貢献度
		教養総合講座B	2		4・6	企業体の危機管理の諸局面について具体的な事例を通じて学び、その上でさまざまな制約下でのビジネスモデルの創出について議論し考える。	現代の問題群を整理することができる。
							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。
							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。
							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。
							授業科目の貢献度
専門基礎科目群		情報デザイン入門セミナー （101）	1		1	情報デザインを学んで行く上で必要となる、この分野の捉え方、学習方法を学び、今後の4年間に情報デザインを学ぶための心構えを身に付けます。	情報デザインの各分野についてどのようなことをおこなうかを理解できる。
							情報デザイン分野の学修方法を理解できる。
							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。
							4年間の学修の道筋が理解できる。
							卒業後に就職した場合のデザイン業務の内容が想像できる。
							授業科目の貢献度
							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。
		自己表現（103）	2		1	自分の思いを伝えたり、他者とのコミュニケーションを図る能力を磨きます。まず、正しい発声の仕方や表情の作り方、語彙や話題を増やす方法を学びます。	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
							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
							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。
							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。
							授業科目の貢献度
							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。
							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。
		自己表現2（104）	2		2	思いを伝えたりコミュニケーションを図る能力を高めます。分かりやすく伝えるコツを会得し、話し言葉と書き言葉の違いを理解し、聞く力を養います。	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、使い分けられる。
							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。
							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られる。
							授業科目の貢献度
							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。
							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せる。
							他者とコミュニケーションを取りながら、身の周りの物事取材し、協力して発表できる。
		自己表現3（203）	2		3	思いを伝えたりコミュニケーションを図る能力をさらに磨きます。文章や見聞きした事柄をまとめて伝える力を養い、豊かに会話できる力の習得を目指します。	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。
							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られる。
							授業科目の貢献度
							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。
							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。
							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られるようにする。
							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での表現も行い、自己を開放し、自由に自己を表現できるようにする。
		自己表現4（204）	2		4	言語表現に加え、肉体も使って自己表現する豊かな感性と表現力の獲得を目指します。身体と心のありようを知り、自由に自己を表現する力を磨きます。	授業科目の貢献度

学科 (専攻) の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
						20					20
						20					20
						20					20
						40					40
0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	100
						20					20
						20					20
						20					20
						40					40
0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	100
							20	10			30
							20				20
							15				15
							15				15
							20				20
0	0	0	0	0	0	0	90	10	0	0	100
							10	10			20
							10	10			20
								10	10		20
							10	10			20
									10	10	20
0	0	0	0	0	0	0	30	40	20	10	100
							10	10			20
								10	10		20
								10		10	20
							10		10		20
										10	20
0	0	0	0	0	0	0	20	30	30	20	100
							10	10			20
								10	10		20
							10			10	20
							10		10		20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	20	20	30	30	100
							10	10			20
								10	10		20
							10		10	10	30
									10	20	30
0	0	0	0	0	0	0	20	20	30	30	100

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)	必修 選択 自由	開講期	学修内容	学修到達目標
専門基礎科目群		社会と情報Aへ105へ	2	1		情報を分類したり、情報を提示する目的や対象を明確化したりといった課題を通して情報を正確に理解する方法を学びます。そして、情報管理や標準化の考え方を知り、情報機器、仮想現実、情報格差など情報化の進展に伴う現代社会の課題について分析して考え、その取り組み方を学びます。	情報リテラシとは何かを説明できる。
							テクノ不安およびテクノ依存について具体例をあげて説明できる。
							知的財産の主な種類と範囲について具体例をあげて説明できる。
							標準化とその標示について具体例をあげて説明できる。
							課題解決のために6W2Hにより情報を整理できる。
							情報間の関係（因果、階層、並行、包含、演繹・帰納）を見つけることができる。
							情報を関係構造により分類して、適切な図示により表現できる。
							授業科目の貢献度
		社会と情報Bへ108へ	2	2		社会で見られるものごとについて、データを基に客観的にとらえる方法を学びます。ものごとの起こり方について量的な分析を行うことで、正確に評価したり、関連を見つかったり、判断したりする方法を身に付けます。	収集対象の素性によって目的に合った尺度を作成できる。
							母集団からの標本の採り方を理解できる。
							データから適切に階級を設定して度数分布表を作成できる。
							二項分布の特徴を説明でき、起きる確率を求めることができる。
							正規分布の特徴を説明でき、標準正規分布におけるデータの位置を求めることができる。
							相関係数により、相関の強さを判断できる。
							相関がある場合、回帰分析により、データ間の関係を求めることができる。
							帰無仮説を立て、t検定により2群間の差を判定できる。
							授業科目の貢献度
		社会と情報Cへ206へ	2	4		現代情報化社会において働くことの役割や意義を学び、社会での活動に関する考えを広く知り、職業労働観を養います。そして、大学生活後半に向けて、自らのキャリアモデルの獲得を図ります。	職業の歴史と現代社会における労働情勢を理解できる。
							新聞などのメディア報道を通して、働き方の問題に関心が持てて要点を把握できる。
							情報化と国際化が進む社会における働くことの意義と役割を説明できる。
							市民としての活動について労働との違いを説明できる。
							社会の課題における公共性ならびに非営利活動を説明できる。
							動因、誘因、社会的欲求、自己実現欲求を説明できる。
							自分のキャリアモデルを持つことができる。
							授業科目の貢献度
		造形デザイン演習1へ141へ	4	1		情報デザインを実践していく上で最も基礎的な事柄を学びます。画材の特質、扱い方、立体の捉え方とその描画方法を実習を通じて体得し、基本的なデザイン技法とセンスを身に付けます。	鉛筆や紙といった基礎的な画材の特質を理解できる。
							鉛筆などを用いて基礎的な形が描画できる。
							対象物の形や質感を捉えることができる。
							対象物を立体的に描画できる。
							基礎的な形をケント紙などで立体物として制作できる。
							造形の要素である点線面による構成を理解し、平面を及び立体を構成できる。
							授業科目の貢献度
							身の回りにあるさまざまな形状や素材を陰影を付けてデッサン、スケッチできる。
		造形デザイン演習2へ142へ	4	2		造形デザイン実習1の基礎の上に、色彩配色、形態の配置や構成方法などを理論解説の基にして自ら創作することで、体得的な理解を進めます。	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。
							写真撮影の基本的な要素を理解できる。
							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。
							文字、図形、イラスト、色彩などの要素を用いたデザインを制作できる。
							授業科目の貢献度
							デザインの種類と領域が理解できる。
							さまざまなデザインの目的とデザイン活動の広がりが理解できる。
							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。
		基礎デザイン論1へ111へ	2	1		デザインが大きく社会と関わりがあることを学ぶ。(環境、歴史、生命、人間、技術、産業、都市、自然など)	さまざまなデザインの流れが説明できる。
							デザインが生命や環境に及ぼす影響を考えることができる。
							授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
								10			10
							5	10			15
							5	10			15
								10			10
								15			15
								20			20
								5	10		15
0	0	0	0	0	0	0	10	80	10	0	100
								10			10
								10			10
								20			20
								10			10
								20			20
								10			10
								10			10
								10			10
0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	100
								15			15
								15			15
							5	10			15
							5	10			15
							5	10			15
							5	10			15
							10				10
0	0	0	0	0	0	0	30	70	0	0	100
							5	5			10
								5		10	15
								5	5	10	20
								5	5	10	20
									10	10	20
								5		10	15
0	0	0	0	0	0	0	5	25	20	50	100
							10	10			20
							10	10			20
							10	10			20
							10	10			20
							10	10			20
0	0	0	0	0	0	0	50	50	0	0	100
							10	10			20
							10	10			20
							10	10			20
							10	10			20
0	0	0	0	0	0	0	50	50	0	0	100

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

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

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)	必修 選択 自由	開講期	学修内容	学修到達目標
専門基礎科目群		情報デザイン基礎実習E ^252^	2	4		2 年次前期の基本的な実習に続き、3 つのジャンルのの中から選択した 1 つについて、基本的な内容を実習します。グラフィックスではコンピュータを使った写真データの扱い、およびビクトグラムのデザイン、映像・サウンド制作では映像にナレーションやサウンドエフェト、BGMなどを追加する手法、Web では目的や用途に応じたサイトのデザインやバックエンドの技術を学びます。	メディアテーマ内容に必要な基本的事項を復習して、理解・実行できる。
							コンピュータを使った画像処理・編集ができる。
							コンピュータを使ったビクトグラムデザインができる。
							制作された映像にあわせてナレーションを制作することができる。
							制作された映像にあわせて BGM・SE を制作することができる。
							目的・用途に応じた Web サイトをデザインすることができる。
							Web デザインにおけるフロントエンドとバックエンドの役割について理解できる。
							授業科目の貢献度
		情報デザイン基礎実習F ^254^	2	4		2 年次前期の基本的な実習に続き、メディアデザインでは 3 つのジャンルのの中から選択した 1 つのジャンルについて、グラフィックスではコンピュータを使った写真データの扱い、およびビクトグラムのデザイン、映像・サウンド制作では映像にナレーションやサウンドエフェト、BGMなどを追加する手法の基礎を学びます。プロダクトデザインでは、発想からモックアップの制作まで一連の基礎を学びます。	デザインテーマ内容に必要な基本的事項を復習して、理解・実行できる。
							コンピュータを使った画像処理・編集ができる。
							コンピュータを使ったビクトグラムデザインができる。
							制作された映像にあわせてナレーションを制作することができる。
							制作された映像にあわせて BGM・SE を制作することができる。
							3 D デザインの一連の流れを理解しモデル制作ができる。
							機能を持ったものに仕上げることができる。
							授業科目の貢献度
		基礎音楽論 ^122^	2	2		音楽制作が行えるように音楽理論の基礎を学ぶ。音符の種類より始まり、楽譜の読み方、音程、リズム、コード理論などを習得する。	楽譜内での音の場所がわかる。
							音符の長さやリズムを理解できる。
							音程が理解できる。
							コードが理解できる。
							楽器の種類について理解できる。
							授業科目の貢献度
		コンピュータサウンド1 ^221^	2	3		シーケンサーを使い MIDI の概念を習得し楽譜を MIDI データとして打ち込むことを学修する。また、楽曲アレンジの基礎を習得する。	音の強弱をシーケンサー上で表現できる。
							発音される音の長さをシーケンサー上で表現できる。
							MIDI における様々なコントロールを理解できる。
							楽器をパートとしての役割として理解できる。
							小編成なスコアをデータ入力できる。
							授業科目の貢献度
		コンピュータサウンド2 ^222^	2	4		オーディオ編集の基礎を学び MIDI とオーディオを統合した作品制作に取り組む。また、アプリケーションのさまざまな機能を学びアレンジ作品を完成させる。	さまざまなエフェクトの特徴を理解できる。
							アプリ内のミキサーの概要が理解できる。
							オーディオ編集の特徴を理解できる。
							ミックスダウンをすることができる。
							アレンジ作品を制作できる。
							授業科目の貢献度
		映像デザイン基礎1 ^223^	2	3		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。
							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。
							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。
							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。
							授業科目の貢献度
		映像デザイン基礎2 ^224^	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レタッチ作業の技術と、作品としての表現を身につける。	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。
							画像編集加工ソフトの使い方が理解できる。
							デジタル一眼レフカメラの知識と技術が理解できる。
							授業科目の貢献度

学科 (専攻) の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
							5	5			10
								5	5	5	15
								5	5	5	15
									5	10	15
									5	10	15
								10	5		15
								10	5		15
0	0	0	0	0	0	0	5	35	30	30	100
							5	5			10
								5	5	5	15
								5	5	5	15
									5	10	15
									5	10	15
								5	5	5	15
									5	10	15
0	0	0	0	0	0	0	5	20	30	45	100
								20			20
								20			20
								20			20
								20			20
								20			20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	0	80	0	20	100
								20			20
								20			20
								20			20
										20	20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	0	60	0	40	100
								10			20
								20	10		30
								20	10		30
									20		20
0	0	0	0	0	0	0	0	50	40	0	100
								20			20
								20	20		40
								20	20		40
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)	必修 選択	自由	開講期	学修内容	学修到達目標
専門基礎科目群		2Dグラフィックス基礎実習へ153へ	2		1		画像の基本的な知識と2DCGソフトウェアの使用に関して実習を交えながら学びます。これにより、2DCGソフトウェア利用技術に関して社会で要求されるレベルに到達できます。	デジタル画像の基本が理解できる。
								グラフィックスソフトウェアの利用目的の相違が理解できる。
								画像編集ソフトの基本的な操作ができる。
								ドローソフトの基本的な操作ができる。
								それぞれのソフトウェアを相互に使いながら作品を制作できる。
								授業科目の貢献度
		CAD基礎実習へ154へ	2		2		実用的なCADの基礎知識と技術を学ぶとともに、CAD利用技術に関して社会で要求されるレベルに到達することを目指します。 「CAD実習1、2」と併せて受講してCADスキルの向上を図ります。	デザインプロセスにおける図面の役割を認識できる。
								投影法、線種、図面記号など一般的な製図法を理解できる。
								線種、線の太さなどを使い分けることができる。
								3面図から立体をイメージすることができる。
								立体をイメージして3面図を適切に描くことができる。
								形状に必要な断面図を適切に描くことができる。
		3Dグラフィックス基礎実習へ255へ	2		3		3DCGの概要を実習を交えながら学び、CGクリエイターとして社会で要求される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。
								モデリングによる形状生成を理解し、作成できる。
								レンダリングの種類とライティングやカメラワークの重要性を理解し、応用できる。
								キーフレームなどのCG映像制作の基本とワークフローまでを理解できる。
								的確なマテリアルを作成することができる。
								授業科目の貢献度
		CGプログラミング基礎1へ257へ	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。
								感覚的にデジタルにおける色の指定ができる。
								基礎プログラミングによるビジュアル表現ができる。
								関数を使ったアニメーションを作ることができる。
								インタラクティブを使った作品を作ることができる。
								授業科目の貢献度
		CGプログラミング基礎2へ258へ	2		4		3DCGソフトを使うだけでなく、理論的な内容を習得するために、プログラミングの実践を交えながら3DCGのモデリングやレンダリングの方法を学ぶ。	形状記述法と手続き記述法の違いを理解し、使用ソフトウェアの一連の操作を理解する。
								3DCGのさまざまな立体生成の方法と的確な表現ができる。
								繰り返しにより複雑な形状を作成することができる。
								数学関数を用いた条件分岐を使ってシーンを作成できる。
								幾何学グラフィックスを理解し、制作ができる。
								授業科目の貢献度
		CAD実習1へ281へ	2		3		デジタル3Dモデリングの概要を学習し、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。	デジタル3Dモデリングのプロセスを理解できる。
								デジタル3Dモデリングの基本操作を理解できる。
								2Dソフトで描いた図面を3Dモデリングソフトで活用できる。
								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。
								思い描いた形をデジタル3Dモデリングできる。
								データを用いてCGレンダリングを作成できる。
		CAD実習2へ282へ	2		4		「CAD実習1」の復習課題や、物を計測する課題を通し、デジタル3Dモデリング技術の習熟を深めます。最終課題では、レーザー加工機と3Dプリンターを活用した作品制作を行います。	デジタル3Dモデリングの基本操作をより深く理解できる。
								物を計測し、正確にデジタル3Dモデリングできる。
								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。
								ソリッドモデルを作成することができる。
								モデルの体積、表面積などを測定できる。
								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。
								授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
							10	5	5		20
							10	5	5		20
							5	5	5	10	25
								5	5	10	20
								5	5	5	15
0	0	0	0	0	0	0	25	25	25	25	100
								10			10
								10	5		15
								10	5		15
									10	10	20
									10	10	20
									10	10	20
0	0	0	0	0	0	0	0	30	40	30	100
								20			20
									10	10	20
									10	10	20
								10		10	20
0	0	0	0	0	0	0	0	40	20	40	100
										20	20
									10	10	20
										20	20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	90	100
										20	20
										20	20
										20	20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100	100
							5	10			15
								10		5	15
								10		5	15
								10		5	15
								10		10	20
								10		10	20
0	0	0	0	0	0	0	5	60	0	35	100
							5	10			15
								5		10	15
								5	5	5	15
								5		10	15
								10		5	15
									10	15	25
0	0	0	0	0	0	0	5	35	15	45	100

科目群	区分	授業科目	履修区分(単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択自由			
専門基礎科目群		プログラミングⅠ(207)	2		3	コンピュータを用いて情報を扱うには、ソフトウェアを作成する知識と動作の理解が有益です。文法項目ごとにコンピュータプログラミングの初歩を実際の動作を試しながら、じっくり学び、規則性を見つけ、その手順を作る力を身に付けます。	ソースコードを作り、コンパイルして、実行できる。
							文字列や、変数に記憶された文字や数値を画面に表示できる。
							キーボードから入力して文字や数値を変数に格納できる。
							論理積と論理和による条件が書ける。
							if 文による条件分岐を記述できる。
							for 文による繰り返しで文字の表示、数の処理方法がわかる。
							for ブロック中に if 文による条件を付けて選別する繰り返し処理ができる。
							while 文による繰り返しで文字の表示、数の処理方法がわかる。
							授業科目の貢献度
		プログラミングⅡ(208)	2		4	プログラミング言語およびプログラミング方法に関する理解を進めます。ポインタなどコンピュータの動作に対する基本的理解を深め、さらにさまざまな処理作業を順序立てる練習を積み重ねることで課題を実現する過程を作る思考力を養います。	配列を用いて、数値の繰り返し処理ができる。
							配列を用いて、文字列の格納、表示、計数、置き換えができる。
							ポインタに関連する「*」と「&」演算子の名前と意味がわかる。
							引数で値を渡し、戻り値がないユーザー関数を作り、使える。
							複数の引数で値を渡し、戻り値があるユーザー関数を作り、使える。
							ポインタを用いて変数アドレスを渡し、処理するユーザー関数を作り、使える。
							ポインタを用いて配列アドレスを渡し、操作するユーザー関数を作り、使える。
							授業科目の貢献度
		デジタルグラフィックス実習A(351)	2		5	デジタルによるグラフィックデザインを学ぶ方法として、モーショングラフィックス、画像処理、3DCG によるイラストレーションなどを学びます	モーショングラフィックスを利用した作品を作ることができる。
							ポートレート撮影した写真素材を画像処理できる。
							素材を利用した画像を画像処理によって作品に展開できる。
							3DCG による制作をイラストレーションへと展開できる。
							2D、3DCG 素材を作品制作に生かすことができる。
							授業科目の貢献度
専門科目群	基幹科目	デジタルグラフィックス実習B(352)	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。
							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。
							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。
							Web サイトの組み込みに動画や音声の編集を活用できる。
							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。
							丁寧な仕上げができ、プレゼンテーションできる。
		視覚情報デザイン実習A(353)	2		5	視覚情報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、ポスターやパッケージなどに展開し、イベントや展示などデザインの可能性へと発展させます。	文字の形を観察し、構造を理解することができる。
							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。
							ロゴタイプ、マークの目的を理解し、意味を持つデザインができる。
							広告の意味を理解し、その発展を考えることができる。
							習得した内容を製品に展開できる。
							授業科目の貢献度
		視覚情報デザイン実習B(354)	2		6	視覚情報デザインの様々な制作を考え方から学び、展開して行きます。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。
							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。
							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。
							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。
							商品開発の流れが理解でき、商品のデザインができる。
							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。
							授業科目の貢献度

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

科目群	区分	授業科目	履修区分(単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択自由			
専門科目群		デジタルデザイン論A (311)	2		5	デジタルデザイン表現の基本要素と応用を学びます。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。 ビジュアル表現の展開を理解できる。 デジタル時代の文字情報とデザインの関係性を理解できる。 デジタル制作の利点を見出し、応用する方法を考えることができる。 今後のデザイン表現の発展を考えることができる。
		デジタルデザイン論B (312)	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、インターフェスが正確に理解できる。 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。 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。 情報デザインの骨格と今後の発展を考えることができる。
		視覚情報表現論(313)	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。 デザイン表現とアート表現の相互関係が理解できる。 平面を中心としたさまざまな表現と展開を理解できる。 情報収集を効率的に実行することができる。
		コミュニケーションデザイン論 (314)	2		6	デザインの基本はコミュニケーションつまり対話です。コミュニケーションとデザインの重要性を習得し構築を学びます。	コミュニケーションデザインの本質を理解できる。 CI計画、VI計画の基本的概念が理解できる。 コンセプトから最終デザインまでの発展プロセスを明確に示すことができる。 グラフィックデザインが空間、環境に生かされている事例を知り、その重要性を理解できる。 コミュニケーションデザインの今後の可能性を考えることができる。
		メディアクリエイティブ実習A (361)	2		5	スタジオでのレコーディングを体験しマイキングやPAシステムの構築を習得する。サンプリングソフトを学ぶ。シンセサイザーを使用した効果音制作を行う。	マイクを使い音声を収録できる。 ミキサーの概要を理解できる。 PAシステムを扱うことができる。 サンプリングソフトを使える。 シンセサイザーを理解し効果音を作成できる。 オリジナルサウンドを使用し作品を制作できる。
		メディアクリエイティブ実習B (363)	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の大切さを理解する。 シナリオ制作でのキャラクター設定やシーン作りの重要性を理解する。 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。 ラジオ番組制作での企画・構成・段取りの重要性を理解する。 ラジオ番組制作を通じて原稿書き・収録・編集の技術を磨く。 ラジオ番組制作におけるチームワークの大切さを理解する。
		メディアクリエイティブ実習C (362)	2		6	基本となる映像制作技術に加え、CG合成や特殊撮影など、企画内容に沿った映像制作を行う。	企画・演出内容に合わせた撮影手段を選択できる。 企画・演出内容に合わせたCG制作ができる。 CG合成を含めた複合的な映像制作ができる。 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。
		メディアクリエイティブ実習D (364)	2		6	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る。	社会に発信できる映像作品ができる。 チーム制作によるコミュニケーションができる。
							授業科目の貢献度

学科（専攻）の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
							5	5			10
							10	10	5	5	30
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
0	0	0	0	0	0	0	30	30	20	20	100
							5	10	5	5	25
							5	10	5	5	25
							5	5	5	10	25
							5	5	5	10	25
0	0	0	0	0	0	0	20	30	20	30	100
							5	5			10
							5	5			10
							5	5			10
									20	20	40
									20	10	30
0	0	0	0	0	0	0	15	15	40	30	100
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
0	0	0	0	0	0	0	25	25	25	25	100
								5		5	10
								10		10	20
								5		5	10
								10		10	20
								10		10	20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	60	100
								10			10
								10	10		20
								10		10	20
								10	10		20
								10		10	20
							10				10
0	0	0	0	0	0	0	10	50	20	20	100
							10				10
									30		30
									30		30
									30		30
0	0	0	0	0	0	0	10	0	90	0	100
									50		50
							50				50
0	0	0	0	0	0	0	50	0	50	0	100

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択自由			
専門科目群	基幹科目	メディアクリエイティブ論 A(321)	2	5		現代ではコンピュータが従来型の表現方法を融合し拡大化している。クリエイターと現代社会との関連性や今後の表現方法などをインタラクティブ分野の観点から学んでいく。	コンピュータの発展について技術的背景が理解できる。
							メディアアートが誕生した背景を理解できる。
							アートを含むメディア表現と現代社会との関わりについて自分の意見を持てる。
							多元的手法を持つ表現について理解できる。
							授業科目の貢献度
		メディアクリエイティブ論 B(323)	2	5		映像作品のクオリティーは撮影までの準備に大きく左右される。実際の撮影に入るまでに、どのような準備が必要かを実習とプレゼンテーションを通して学ぶ。	映像制作の各工程、特にプリプロダクションの重要性を理解する。
							カメラワークやイマジナリーラインなど撮影の基本を理解する。
							画コンテ、制作スケジュールの役割を理解し、作成できる。
							映像制作の倫理、マナーを理解する。
							授業科目の貢献度
		メディアクリエイティブ論 C(325)	2	6		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。
							アニメーションや漫画の系譜や影響力などを理解する。
							ゲームの系譜や影響力などを理解する。
							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。
							授業科目の貢献度
		メディアクリエイティブ論 D(324)	2	6		多様な映像表現と社会の関わりを、理論と実際の制作を通じて学ぶ。映像の編集を理論などの知識に基づいて行えるよう、歴史や理論を学びながら、映像編集ソフトを使用し映像編集に関する理解を深める。	編集の意味、重要を理解し、編集の基本セオリーを把握する。
							現場での編集の役割、位置づけと重要性を理解する。
							実際の作品を見て、編集の基本及びイマジナリーラインの重要性を理解する。
							インサートの重要性を理解する。
							映画の特殊効果の進化を理解する。
		Webデザイン実習 (256)	2	4		インターネットの効果的な利用、サイトの構築、運用、評価について実習して、基礎的な知識とスキルを習得します。	インターネットの歴史、Webの特性、Webサイトの種類、Webサイトの制作フローについて理解できる。
							情報の収集と整理能力の方法が理解でき、情報を視覚化できる表現方法が理解できる。
							コンセプトメイキング、情報の組織化や構造化を理解し、画面構成、素材制作ができる。
							テストや評価、運用まで、Webサイトを運用する技術が習得できる。
							インターフェースとナビゲーションが理解できる。
		WebデザインA (371)	2	5		専門基礎科目で基礎を学んだWebデザインについて、さらにWebサイト制作関連技術に関する専門的な知識を習得し、Webを活用するための理解を進めます。	インターネットの歴史、Webの特性、Webサイトの種類、Webサイトの制作フローについて理解できる。
							情報の収集と整理能力の方法が理解でき、情報を視覚化できる表現方法が理解できる。
							コンセプトメイキング、情報の組織化や構造化を理解し、画面構成、素材制作ができる。
							テストや評価、運用まで、Webサイトを運用する技術が習得できる。
							インターフェースとナビゲーションが理解できる。
		WebデザインB (372)	2	6		専門基礎科目で基礎を学んだWebデザインについて、さらにインタフェース制作に向けた専門的な実習を行い、実践的なスキルを習得します。	情報の構造化、サイトマップの構成と設計、ゾーニングができる。
							ナビゲーション、インタラクションに関する要件を説明できる。
							ユーザビリティを理解できて評価できる。
							コンテンツアクセスビリティを理解してサイトの設計、構築ができる。
							Webサイトの運用と管理の重要性を理解できる。
		クリエイティブ・ワーク プロジェクトA(333)	2	5		実際の企業と連携した実践形式で、ゲームなどの商品企画を行い、グループによる共同作業を通して、企画力とプレゼン力を学びます。	メソッドと多重定義を理解して使える。
							クラスとインスタンスを理解して使える。
							継承の意味を理解して使える。
							アプレットについて理解して使える。
							グラフィカルユーザーインタフェイスに応用できる。
							授業科目の貢献度
							商品の世界観を作ることができる。
							商品特徴を見つけることができる。
							商品に見合ったターゲットを選定することができる。
							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。
							プレゼン力を身につけることができる。
							授業科目の貢献度

学科 (専攻) の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合 計
								25			25
								25			25
							10	15			25
							10	15			25
0	0	0	0	0	0	0	20	80	0	0	100
									30		30
									30		30
									20		20
							20				20
0	0	0	0	0	0	0	20	0	80	0	100
								15			15
								25			25
								25			25
								35			35
0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	100
									20		20
									20		20
									20		20
									20		20
									20		20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	10
								10			10
								10			10
								10		20	30
								10		20	30
								20			20
0	0	0	0	0	0	0	0	60	0	40	100
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
0	0	0	0	0	0	0	25	25	25	25	100
								10	10		20
								10	10		20
								10	10		20
								10	10		20
0	0	0	0	0	0	0	0	50	40	10	100
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
							5	5	5	5	20
0	0	0	0	0	0	0	25	25	25	25	100

科目群	区分	授業科目	履修区分 (単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択			
専門基礎科目群	基幹科目	クリエイティブ・ワークプロジェクトB(3334)	2		6	広告活動の一つである広告動画の作成と、アイトラッキングシステムによる視聴計測から抽出された課題を見つけ、対策した動画の改修制作を行い、グループによる共同作業を通して、実践的な広告制作を学びます。	課題に応じた広告動画の企画ができる。
							課題に応じた広告動画の制作ができる。
							視聴計測と他者評価結果から改善策を講じることができる。
							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。
							プレゼン力を身につけることができる。
							授業科目の貢献度
		クリエイティブ・ビジネス基礎2(2231)	2		3	広告活動に必須である、クリエイティブの方向を定めたり、裏付けや根拠となる説明力を学びます。	商品特徴の分析について理解できる。
							ターゲットの分析について理解できる。
							態度変容の促進について理解できる。
							プロポジションについて理解できる。
							プロポジション開発ができる。
							授業科目の貢献度
		クリエイティブ・ビジネス(3331)	2		5	広告活動を制作実践する上で必要な、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プランニング、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。
							様々な広告規制について理解できる。
							メディア・プランニングについて理解できる。
							セールスプロモーションについて理解できる。
							消費者心理について理解できる。
							授業科目の貢献度
		社会と情報D(3336)	2		6	社会で見られる現象の分析方法について学び、さらにそれに対する人間の共通的な解釈、判断の特徴を理解します。情報メディアを通して人間が思考、行動する特徴を客観的につかみ、その原因理由や活用について考えます。	社会調査の種類とそれぞれの特徴を理解できる。
							先行研究を調査して、まとめることができる。
							質問紙調査の設計、実施、集計、分析ができる。
							対面調査の設計、実施、集計、分析ができる。
							市場調査の設計、実施、集計、分析ができる。
							予測の検証により、思考判断の共通性を理解できる。
		製品デザイン実習A(381)	2		5	製品をデザインする実践的な課題に取り組み、その全体的なプロセスを理解し実践する能力を修得します。テーマとしては身近な生活雑貨などを取り上げます。	予測の検証により、思考判断のバイアスを理解できる。
							授業科目の貢献度
							課題を理解し、その製品の使用シーンを想定できる。
							課題に関わる調査と分析ができる。
							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。
							改善点、問題点に対して複数のデザイン案を発想できる。
		製品デザイン実習B(382)	2		6	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。テーマとしては木工製品デザイン、地域連携課題、C.SCAPE等を取り上げます。	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。
							授業科目の貢献度
							異なる製品分野の特質を理解することができる。
							製品分野の特質に合わせたデザインの取り組み、発想を行うことができる。
							発想したデザイン案を比較検討し、最適なデザイン案を判断できる。
							デザイン案に相応しい素材、生産方法を選択しデザインを完成させることができる。
		応用CAD実習A(383)	2		5	「CAD実習2」で学んだことの上に、より高度な形状をデジタル3Dモデリング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、切削機で実物を製作する手法を学びます。	デザイン案に応じた手段によるモデルを制作し、デザイン説明をポートフォリオにまとめることができる。
							授業科目の貢献度
							スケッチを3Dモデリングソフトに取り込むことができる。
							実際のサイズをイメージしながらデジタル3Dモデリングができる。
							複雑な曲面形状をデジタル3Dモデリングすることができる
							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。

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
							2	8	5	5	20
							2	8	5	5	20
							2	8	5	5	20
							2	8	5	5	20
							2	8	5	5	20
0	0	0	0	0	0	0	10	40	25	25	100
							4	4	8	4	20
							4	4	8	4	20
							4	4	8	4	20
							4	4	8	4	20
							4	4	8	4	20
0	0	0	0	0	0	0	20	20	40	20	100
							4	4	10	2	20
							4	4	10	2	20
							4	4	10	2	20
							4	4	10	2	20
0	0	0	0	0	0	0	20	20	50	10	100
								10			10
								10			10
								15			15
								10			10
								15			15
								10	10		20
								10	10		20
0	0	0	0	0	0	0	0	80	20	0	100
								10	10		20
								10	10		20
								5	10	5	20
									10	10	20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	0	25	40	35	100
									20		20
									20		20
									20		20
							20				20
										20	20
0	0	0	0	0	0	0	0	20	60	20	100
								5		10	15
								5			5
									10	15	25
								5		15	20
								5		10	15
								5		15	20
0	0	0	0	0	0	0	0	25	10	65	100

科目群	区分	授業科目	履修区分(単位)		開講期	学修内容	学修到達目標
			必修	選択自由			
専門基礎科目	基幹科目	応用CAD実習B(384)	2	6		「応用CAD実習A」を含む、これまでのデジタル3Dモデリング課題の集大成です。高度な3Dデザインの創出と、高品質なプレゼンテーション作成を目指します。	デザイン対象の歴史的名作や、製造法・構造を理解できる。
							難易度の高い曲面形状をデジタル3Dモデリングできる。
							実現性の高いデザインをデジタル3Dモデリングできる。
							構造図や三面図を作成することができる。
							コンセプト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。
							CGレンダリング、構造図、三面図、スケッチ集をまとめたプレゼン作成ができる。
							授業科目の貢献度
		プロダクトデザイン論(341)	2	5		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する。	プロダクトデザインの関与する領域を理解できる。
							プロダクトデザインのプロセスを理解できる。
							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。
							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。
							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。
							授業科目の貢献度
		材料と加工法論(343)	2	5		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あり、基本的な材料(樹種、金属、木材等)の特質とその加工方法を学びます。	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。
							樹脂材料の種類と性質および加工法を理解する。
							金属材料の種類と性質および加工法を理解する。
							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する。
							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する。
							授業科目の貢献度
		デジタルプレゼンテーション論(342)	2	6		プレゼンテーションはデザインの総合パフォーマンスととらえ、デザインのまとめ方とノウハウを学ぶと共に、実践として自身のポートフォリオを制作する。	的確なリサーチ、資料の収集ができる。
							資料の収集からデザインの構想や企画の方法へと展開することができる。
							プレゼンテーションのまとめ方を工夫し、最善のプレゼンテーションを行うことができる。
							プレゼンテーションの良い例を生かすことができる。
							デジタルツールを使いプレゼンテーションに有効かつ必要な技術を習得する。
							授業科目の貢献度
		造形制作技法(241)	2	3		3Dデザインに必要な図面の作図方法や、モデルの制作方法(木工、デジタルファブリケーションなど)の基礎能力を習得します。	一般的な製図方法を理解できる。
							発想したイメージを正確に作図できる。
							三面図から立体をイメージできる。
							モデル制作のプロセスを理解できる。
							木工機械の基本的な使い方が理解できる。
							デジタルファブリケーション(3Dプリンターなど)による造形プロセスが理解できる。
							授業科目の貢献度
		プログラミング3(305)	2	5		「プログラミング1、2」に続き、ファイル処理や構造体など、より広く、より効率的にデータをプログラムで扱う基本的方法を学び、データの構造や利用に関する理解を進めます。	構造体型のしくみを理解できて、メンバにアクセスできる。
							構造体を記述して、関数の中で使うことができる。
							共用体型と列挙型のしくみを理解できて、使える。
							テキストファイルの入出力ができる。
							バイナリファイルにランダムアクセス操作ができる。
							授業科目の貢献度
		プログラミング4(306)	2	6		コンピュータで問題を解決するための現実的かつ汎用的な手法の基本を学びます。具体的な手順を構成してプログラムとして実現する課題を通して、論理的思考を身に付けます。	リストの構造を理解して使える。
							スタックの構造を理解して基本操作ができる。
							キューの構造を理解して基本操作ができる。
							線形探索と二分探索を理解できる。
							バブルソート、選択ソート、挿入ソート、クイックソート、シェルソートを理解できる。
							バブルソート、選択ソート、挿入ソートを使える。
							関数の再帰的呼び出しを理解して使える。
							授業科目の貢献度

学科(専攻)の学位授与の方針											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	合計
								10			10
								5	10	15	30
								5		5	10
								5		5	10
								5	5	10	20
								5	5	10	20
0	0	0	0	0	0	0	0	35	20	45	100
								10	5	5	20
								10	5	5	20
								10	5	5	20
								5	10	5	20
								5	10	5	20
0	0	0	0	0	0	0	0	40	35	25	100
								10		10	20
								10		10	20
								10		10	20
								10		10	20
0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	50	100
									10	10	20
									10	10	20
									10	10	20
								10	5	5	20
0	0	0	0	0	0	0	0	10	45	45	100
							10	10			20
								10	10		20
								10	5		15
								10		5	15
								10		5	15
0	0	0	0	0	0	0	10	60	15	15	100
								15			15
								15	10		25
								15	10		25
								15			15
								15	5		20
0	0	0	0	0	0	0	0	75	25	0	100
								10			10
								10			10
								10			10
								10	10		20
								10	10		20
								10			10
0	0	0	0	0	0	0	0	70	30	0	100

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

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

■ 情報デザイン学科

開講科目一覧<人間科学科目群>

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

(次ページにつづく)

開講科目一覧＜人間科学科目群＞

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

(注) 1. 毎週授業時間数の[]は、再履修者向けに開講することを示す。

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

(次ページにつづく)

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

(注) 1. 「卒業研究」の単位認定は、8期とする。

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

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

卒業研究履修・卒業基準

学科共通

【卒業研究履修基準】

卒業研究を履修できる条件は次のとおりです。

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

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

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

<不合格者>4 年次生に進級しますが、卒業研究は履修できません。

【卒業要件】

卒業に必要な要件は次のとおりです。

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

<不合格者> 次年度の前期で卒業資格を充足すれば前期末で卒業となります。

他学部・他学科および学科内他専攻履修

学科共通

【他学部・他学科履修】

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