

# デザイン学部 ビジュアルデザイン学科 カリキュラムマップ

## 教育目標

- 人の感性をダイレクトに刺激するビジュアルデザインの原理を学びつつ、多様な表現に対応できるよう、多彩な技法、スキルを設置し、学生の個性を根本とした社会に通じるビジュアルクリエイターを育成する。
- 1年生前期は、グラフィックデザインコースとデジタルクリエイションコース共通のビジュアルデザインの基礎授業をリレー形式で学ぶ。
- 1年生後期から2年生まで各コースに分かれ、各コースの基礎授業、応用授業、専門技法を学ぶ。
- 3年生は2年間で学んだ専門知識や技術をもとに、2コース合同による複数ある実践的なプロジェクトを各自が選ぶ。
- 4年生前期は個々の表現に磨きをかけ、後期は社会的なテーマを研究し、卒業制作作品を制作する。

		必修実習科目	必修技法科目	選択スキル科目	学部共通講義科目
1年次	合同	<b>基礎実習1</b> 色彩、ドローイング、文字、 ロゴアイデア、コミュニケーション キャラクター、アニメーション	<b>技法1</b> Photoshop Illustrator	<b>スキル1～8</b> デッサン 写真スタジオ アトリエ工房 コンセプトアート	デザイン概論1/2 デザイン史1/2
	基礎 コース別	<b>基礎実習2</b> グラフィックデザイン基礎 デジタルクリエイション基礎	<b>技法2</b> グラフィックデザイン技法 DTP デジタルクリエイション基礎 3DCG、映像		
2年次	合同	<b>応用実習1/2</b> グラフィックデザイン応用 図像、文字、アイデア デジタルクリエイション応用 3DCG、映像、ゲーム	<b>技法3/4</b> グラフィックデザイン技法 DTP、WEB デジタルクリエイション技法 3DCG、映像、プログラミング	<b>スキル9～16</b> DTP 3DCG 写真 映像	・家具史 ・製品材料学 ・プロダクト デザイン論 ・情報デザイン論 ・デザイン法規 ・色彩論 ・写真論 ・ビジュアルデザイン・ アート批評 ・イラストレーション 論1 ・イラストレーション 論2
	応用 コース別				・ファッション史 ・ファッション論 ・サステナブル デザイン論 ・近代建築論 ・CG史 ・グローバル デザイン論1 ・グローバル デザイン論2 ・グローバル デザイン論3 ・社会連携演習1 ・社会連携演習2 ・インテリア デザイン論1 ・インテリア デザイン論2
3年次	合同	<b>プロジェクト実習1/2</b> 広告、文字、模様、 ビジュアルプロダクト 企画、映像、ゲーム、自然など		<b>スキル17～24</b> WEB、DTP、3DCG、 イラスト、ことば、 ポートフォリオ	・CG史 ・グローバル デザイン論1 ・グローバル デザイン論2 ・グローバル デザイン論3 ・社会連携演習1 ・社会連携演習2 ・インテリア デザイン論1 ・インテリア デザイン論2
	応用 コース別				・人間工学1 ・人間工学2 ・まちづくり デザイン論1 ・まちづくり デザイン論2 ・ランドスケープ デザイン論1 ・ランドスケープ デザイン論2
4年次	卒業制作 合同	<b>卒業制作</b> 表現研究 テーマ研究 卒業制作・論文		<b>スキル25～26</b> DTP、ことば、 書字、WEB、 3DCG、映像、 イラスト、グラフィック、 ポートフォリオ	