

クリエイティブイノベーション学科 学科理念・教育目標

クリエイティブイノベーション学科では、総合的な造形教育と現代社会・産業に対する広範な知識の教授を基盤とした「創造的思考力」を、ビジネス分野、テクノロジー分野、ヒューマンバリュー分野との融合において強く発揮し、激しい環境変化や未来が予測しづらい現代社会における諸課題の解決に貢献し、新たな人類価値の創出を行う柔軟な発想や構想力を有する、情感ある人材を養成する。

ビジネス関連領域では、新しい価値やサービスの創造を実現するビジネスについて、プロジェクトベースで実践的に学び、研究する。テクノロジー関連領域では、AIやIoTをはじめ、ICTの進化によりライフスタイルが変化する今、これからの豊かな社会を創造する先進技術への理解を深める。ヒューマンバリュー関連領域では、心理や行動科学に基づき、人の感覚や思考、感情に寄り添ったモノやシステムの開発のために、心理学や感性工学の研究方法や理論を修得する。

造形構想学部ディプロマ・ポリシー(学位授与の方針)

DP1	専門的な知識を理解し深めることができる。
DP2	専門分野の基盤となる文化や諸科学について総合的に理解している。
DP3	創造的思考力を深め広げる技能を身につけている。
DP4	他者に伝える表現能力および他者とともを考える対話能力を身につけている。
DP5	批判的思考を働かせ、課題や主題を自主的に設定することができる。
DP6	論理的思考・創造的思考を働かせ、独創的な課題解決の判断や構想ができる。
DP7	課題発見・解決に幅広い関心と高い意欲で取組、社会のなかで主体的に取り組むことができる。

科目区分		1年次	2年次	3年次	4年次	
全学科共通科目		全学共通科目カリキュラムマップ				
造形構想 基盤科目	必修	造形実習Ⅰ 造形実習Ⅱ 造形実習Ⅲ	現代社会産業論Ⅰ 現代社会産業論Ⅱ	造形実習Ⅳ 映像基礎実習	現代社会産業論Ⅲ 現代社会産業論Ⅳ	
	選択	イメージングサイエンス論Ⅰ イメージングサイエンス論Ⅱ イメージングサイエンス論Ⅲ	イメージングアーツ論Ⅰ イメージングアーツ論Ⅱ イメージングアーツ論Ⅲ	Interactive Innovation-1 Interactive Innovation-2	Contextual Studies-1 Contextual Studies-2	
専門基礎 科目	必修	クリエイティブイノベーション基礎実習 クリエイティブイノベーション概論Ⅰ 造形演習Ⅰ 情報表現演習Ⅰ	構成演習Ⅰ フィールドリサーチ演習Ⅰ English CommunicationⅠ English CommunicationⅡ	クリエイティブイノベーション概論Ⅱ クリエイティブイノベーション基礎演習 造形演習Ⅱ 造形演習Ⅲ 情報表現演習Ⅱ	構成演習Ⅱ フィールドリサーチ演習Ⅱ English CommunicationⅢ English CommunicationⅣ	International CommunicationⅠ International CommunicationⅡ キャリアイノベーション 知的財産権基礎
	選択				国内フィールド演習 海外語学演習 インターンシップ演習	
専門領域別 科目	必修				クリエイティブビジネス概論 クリエイティブテクノロジー概論 クリエイティブヒューマンバリュー概論	
	選択必修				クリエイティブビジネス論Ⅰ クリエイティブテクノロジー論Ⅰ クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅰ クリエイティブビジネス演習	クリエイティブテクノロジー論Ⅱ クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅱ クリエイティブテクノロジー演習 クリエイティブヒューマンバリュー演習
専門総合 科目	必修				クリエイティブイノベーション演習Ⅰ 産学プロジェクト実践演習Ⅰ クリエイティブイノベーション演習Ⅱ 卒業研究・論文	クリエイティブイノベーション研究Ⅰ 産学プロジェクト実践演習Ⅱ クリエイティブイノベーション研究Ⅱ クリエイティブイノベーション研究Ⅲ
	選択				産学プロジェクト実践演習Ⅲ 産学プロジェクト実践演習Ⅳ	