

クリエイティブイノベーション学科 カリキュラム・マップ

造形構想学部ディプロマ・ポリシー(学位授与方針)

創造的思考力の応用発揮において独自の探求を行い、社会的イノベーションに寄与しうる人材として以下の7点について評価し、学位を授与する。

- DP1: Ability to deepen understanding of specialized knowledge
- DP2: Ability to understand general culture and science, which form the basis for the field
- DP3: Ability to develop skills to broaden and deepen creative thinking
- DP4: Ability to utilize communication skills to express and think with others
- DP5: Ability to employ critical thinking to set assignments and themes independently
- DP6: Ability to assess and develop creative solutions using logical and creative thought processes
- DP7: Ability to develop broad interest in and self-motivation for problem identification and solution, and to be independently active in society

専門的な知識を理解し深めることができることで、専門分野の基礎となる文化や諸科学について総合的に理解している。創造的思考力を深め広げる技能を身につけている。他者に伝える表現能力及び他者ともに考える対話能力を身につけることができる。批判的に設定することができる。他者の意見を尊重する。批論的思考を働かせ、課題や主題を独創的な思考・創造的思考の判断や構想がさせ、で、論理的な思考・創造的思考の判断や構想がさせ、で、的意欲で発見取り組み解決できることが幅広い社会のなかで主体的に行われる。

| | 授業科目 | 必修 | 選択 | DP_1 | DP_2 | DP_3 | DP_4 | DP_5 | DP_6 | DP_7 |
|----------|--------------------------------|----|----|------|------|------|------|------|------|------|
| 全学共通科目 | 全学共通科目 カリキュラム・マップ | | | | | | | | | |
| 造形構想基盤科目 | 造形実習 I | 2 | | | | ○ | | | | |
| | 造形実習 II | 2 | | | | ○ | | | | |
| | 造形実習 III | | 2 | | | ○ | | | | |
| | 映像基礎実習 | | 2 | | | ○ | | | | |
| | 現代社会産業論 I | 2 | | | ○ | | | | | |
| | 現代社会産業論 II | 2 | | | ○ | | | | | |
| | 現代社会産業論 III | 2 | | | ○ | | | | | |
| | 現代社会産業論 IV | 2 | | | ○ | | | | | |
| | イメージングサイエンス論 I | | 2 | | | ○ | | | | |
| | イメージングサイエンス論 II | | 2 | | | ○ | | | | |
| | イメージングサイエンス論 III | | 2 | | | ○ | | | | |
| | イメージングアーツ論 I | | 2 | | | ○ | | | | |
| | イメージングアーツ論 II | | 2 | | | ○ | | | | |
| | イメージングアーツ論 III | | 4 | | | ○ | | | | |
| | Contextual Studies-1 | | 2 | | | ○ | | | ○ | |
| | Contextual Studies-2 | | 2 | | | ○ | | | ○ | |
| | Interactive Innovation-1 | | 2 | | | ○ | | | ○ | |
| | Interactive Innovation-2 | | 2 | | | ○ | | | ○ | |
| | 造形構想基礎実習 I | | 2 | | | ○ | | | | |
| | 造形構想基礎実習 II | | 2 | | | ○ | | | | |
| | 造形構想基礎実習 III | | 2 | | | ○ | | | | |
| | 造形構想基礎実習 IV | | 2 | | | ○ | | | | |
| 専門基礎科目 | クリエイティブイノベーション基礎実習 | 2 | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | クリエイティブイノベーション基礎演習 | 2 | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | クリエイティブイノベーション概論 I | 2 | | | ○ | | | | | |
| | クリエイティブイノベーション概論 II | 2 | | | ○ | | | | | |
| | 造形演習 I | 2 | | | | ○ | | | | |
| | 造形演習 II | 2 | | | | ○ | | | | |
| | 造形演習 III | 2 | | | | ○ | | | | |
| | 造形演習 IV | 2 | | | | ○ | | | | |
| | 情報表現演習 I | | 2 | | | ○ | | ○ | | |
| | 情報表現演習 II | | 2 | | | ○ | | ○ | | |
| | 構成演習 I | 2 | | | | | | ○ | | |
| | 構成演習 II | 2 | | | | | ○ | | | ○ |
| | フィールドリサーチ演習 I | 2 | | | | | | | ○ | ○ |
| | フィールドリサーチ演習 II | 2 | | | | | | | ○ | ○ |
| | English Communication I | 2 | | | | | | ○ | | |
| | English Communication II | 2 | | | | | | ○ | | |
| | International Communication I | 1 | | | | | | ○ | | |
| | International Communication II | 1 | | | | | | ○ | | |
| | キャリアイノベーション | 2 | | | ○ | | | | | |
| | 知的財産権基礎 | 1 | | | ○ | ○ | | | | |
| | 国内フィールド演習 | | 2 | | | | | | ○ | ○ |
| | 海外語学演習 | | 2 | | | | | ○ | | |

クリエイティブイノベーション学科 カリキュラム・マップ

造形構想学部ディプロマ・ポリシー(学位授与方針)

創造的思考力の応用発揮において独自の探求を行い、社会的イノベーションに寄与しうる人材として以下の7点について評価し、学位を授与する。

- DP1: Ability to deepen understanding of specialized knowledge
- DP2: Ability to understand general culture and science, which form the basis for the field
- DP3: Ability to develop skills to broaden and deepen creative thinking
- DP4: Ability to utilize communication skills to express and think with others
- DP5: Ability to employ critical thinking to set assignments and themes independently
- DP6: Ability to assess and develop creative solutions using logical and creative thought processes
- DP7: Ability to develop broad interest in and self-motivation for problem identification and solution, and to be independently active in society

| | 授業科目 | 必修 | 選択 | DP_1 | DP_2 | DP_3 | DP_4 | DP_5 | DP_6 | DP_7 |
|---------|---------------------|----|----|------|------|------|------|------|------|------|
| 専門領域別科目 | インターンシップ演習 | | 2 | | | | | | | ○ |
| | クリエイティブビジネス概論 | 1 | | ○ | ○ | | | | | |
| | クリエイティブテクノロジー概論 | 1 | | ○ | | | | | | |
| | クリエイティブヒューマンバリュー概論 | 1 | | ○ | ○ | | | | | |
| | クリエイティブビジネス論Ⅰ | | 1 | ○ | ○ | | | ○ | ○ | |
| | クリエイティブビジネス論Ⅱ | | 1 | ○ | ○ | | | ○ | ○ | |
| | クリエイティブビジネス演習 | | 2 | ○ | | | | | | |
| | クリエイティブテクノロジー論Ⅰ | | 1 | ○ | | | | | | |
| | クリエイティブテクノロジー論Ⅱ | | 1 | ○ | | | | | | |
| | クリエイティブテクノロジー演習 | | 2 | ○ | | | | | | |
| | クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅰ | | 1 | ○ | ○ | | | | | |
| | クリエイティブヒューマンバリュー論Ⅱ | | 1 | ○ | ○ | | | | | |
| | クリエイティブヒューマンバリュー演習 | | 2 | ○ | ○ | | | ○ | ○ | |
| 専門総合科目 | クリエイティブイノベーション演習Ⅰ | 2 | | | | | | | ○ | ○ |
| | クリエイティブイノベーション演習Ⅱ | 2 | | | | | | | ○ | ○ |
| | 産学プロジェクト実践演習Ⅰ | 2 | | | | | ○ | | ○ | ○ |
| | 産学プロジェクト実践演習Ⅱ | 2 | | | | | ○ | | ○ | ○ |
| | 産学プロジェクト実践演習Ⅲ | | 2 | | | | ○ | | ○ | ○ |
| | 産学プロジェクト実践演習Ⅳ | | 2 | | | | ○ | | ○ | ○ |
| | クリエイティブイノベーション実践講義Ⅰ | | 1 | ○ | | | | ○ | | ○ |
| | クリエイティブイノベーション実践講義Ⅱ | | 1 | ○ | | | ○ | ○ | | |
| | クリエイティブイノベーション実践講義Ⅲ | | 1 | ○ | ○ | | | ○ | ○ | |
| | クリエイティブイノベーション実践講義Ⅳ | | 1 | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | クリエイティブイノベーション実践講義Ⅴ | | 1 | ○ | | | | | | |
| | クリエイティブイノベーション実践講義Ⅵ | | 1 | ○ | | | | | | |

専門的な知識を理解し深めることができることで、専門分野の基礎となる文化や諸科学について総合的に理解している。創造的思考力を深め広げる技能を身につけている。他者に伝える表現能力及び他者ともに考える対話能力を身につけることができる。批判的に設定することができる。課題や主題を批論的思考を働かせ、課題や主題を独創的な思考・創造的思考の判断や構想が働き、論理的な課題解決の判断や構想が働き、意図で発見・組み立てることで、社会的イノベーションに寄与しうる人材として以下の7点について評価し、学位を授与する。

意図で発見・組み立てることで、社会的イノベーションに寄与しうる人材として以下の7点について評価し、学位を授与する。