

視覚伝達デザイン学科

学科理念・教育目標

ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン領域の未来を拓き、美と創造的な技術で人と人、人と社会、人と情報を繋ぐ専門家を育成する。

ヴィジュアル・コミュニケーションを支える文字や図像などの視覚言語を印刷や映像、インタラクティブツールなど様々なメディアに展開してきたデザインは、時代とともに常に新しい表現形態とコミュニケーションの形式を生み出し、私たちの社会の形成に深く関わっています。特に今日のデジタル技術の急速な浸透は私たちの日常生活はもとより、様々な産業や文化における情報環境を大きく変えつつあります。こうした状況の中でいま求められているのは、社会的な視点から情報をとらえ直し、再構築することができる知性と行動力、人々の感性に共鳴しうる高度な技術と美意識を持った専門家＝デザイナーです。その能力を育てる為に、大学は過去に蓄積された優れた美とコミュニケーションの原理を深く学ぶ場であると同時に、それらを現在のテクノロジーと交差させ、統合し新たな環境、メディアにおける今日的な課題に果敢に挑戦する場であることが求められています。

現代社会とその未来に対応する創造的な担い手を育成し、新しい時代のヴィジュアル・コミュニケーションのとびらを開く人材を育てる。それが視覚伝達デザイン学科の目的です。

カリキュラム 構成	全体	カリキュラムは以下の基本方針によって構成される。 1：造形における視覚言語の原理の理解と実践 2：複製技術、メディア・リテラシーの習得 3：デザイン・プロセス（問題の発見から解決）の実践的理解と開発 4：感性・造形・表現能力の高度化 5：1～4を統合し、社会に対する情報発信能力の拡張
	1 年次	【身体から始まるコミュニケーション】 視覚伝達デザインの基礎となる「見ること」「かたちの生成」「伝えること」とは何かを実践の中で思考し学びます。コミュニケーションの基盤となる自らの身体性、つまり眼（視覚）や手（触覚）、声（聴覚）とそれらが複合して現れる意味空間の認知を基盤とし、形の生成、色彩、空間と時間、タイポグラフィ、製図、絵画、彫塑など様々な演習やグループワークショップが行われます。実技・演習を通して自分、他者、集団と新鮮な眼で向き合うところから、視覚伝達の原理とダイナミズム、その可能性を学ぶことが求められます。（色彩構成・空間構成Ⅰ・視覚伝達造形基礎による複合的なワークショップ形式の授業、タイポグラフィ・製図の基礎的な実技授業）
	2 年次	【メディアによるコミュニケーションの拡張】 前期は3つ基礎を学ぶ演習が用意されています。 (1) 身体の拡張として人類が生み出してきた複製技術の原理 (2) 近代グラフィックデザインの基本文法 (3) 情報の発見からメッセージの発信に至るデザインプロセス (1) は印刷、写真、コンピュータ（プログラミング）などのメディア表現の特性や可能性を実践的に経験します。（メディア演習）(2) はグリッドシステムやユニットパターンの生成、ピクトグラムなどを学びます。（視覚伝達デザイン演習）(3) は与えられたテーマをもとにフィールドリサーチ、情報の編集を行い、それをコミュニケーションの形に変換、他者に発信するまでのデザインの全行程を経験します（構成演習）。 後期は基礎過程のまとめとしてメディア技術と方法論の可能性を深化させます。グラフィック、インターネット、インタラクティブ、映像、アニメーション、遊具などのメディアを選択しフィールドリサーチ、表現の実験などを通して情報とメディアが持つ固有の造形原理と表現（コミュニケーション）の可能性を追求します。（視覚伝達デザイン演習・視覚表現演習・空間構成Ⅱ）

3 年次	【コミュニケーション・デザインの社会への広がりと深化】 3 年は専門課程に位置づけられています。Ⅰ群／Ⅱ群という 2 つの構造を持ち、視覚伝達デザイン学科の特徴を表すものです。 Ⅱ群は 3 年次前期・後期と 4 年次前期の 3 学期間に設定され、社会の多様な要求に答えることの出来る高度な専門教育が用意されています。広告（マーケティングコミュニケーション）、やブランディング、アニメーション、タイポグラフィ、映像、エディトリアル、写真、インタラクティブ、Web、編集、ブックバインディング、パッケージ、ダイアグラム、イラストレーション、データグラフィック、プログラミング、ヴィジブルランゲージなどから選択し各人の目的に合った専門領域を構築します。各コースは斯界のスペシャリストによる多彩かつ高度な授業が用意されています。（視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ～Ⅴ、Ⅱ～Ⅴ）（イラストレーションⅠ、Ⅱ、Ⅲ） Ⅰ群では 3 年次通年でⅡ群と並行して、従来のデザインの形式にとらわれず斬新な視点で現代社会の問題を捉え、新たなデザインのあり方を提示出来る能力を育みます。ライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザインの 3 領域が設定され学生はその 1 領域を選択します。それぞれの領域において未来を見据えた視覚伝達デザインの新たな可能性を探索するための創造的なりサーチと実験的な制作が行われます。 様々な近接領域の専門家を招き対話を通して関心を広げます。（デザイン特別演習Ⅰ）
4 年次	【個から社会へ】 4 年次前期はⅡ群の選択演習（視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ～Ⅴ）と並行して学生の専門領域にあわせた専任教員による通年のゼミ（視覚伝達デザイン A ～ J）を選択します。ゼミと卒業制作では 1 年次から 4 年にわたるそれまでの学習を学生自らが統合しさらに深化、高度化させます。卒業制作は全学生による中間プレゼンテーションを 2 度行い、テーマの決定とリサーチ、制作を学生自身が計画的に行うことを求めています。視覚伝達デザイン学科の教育を反映して卒業制作におけるテーマとその展開はグラフィックメディアからインタラクティブメディア、アニメーションやドキュメンタリーなどの映像、立体やインスタレーション、社会やコミュニティに関わる提言など大変多様です。また特に最近ではその目的に応じて複数のメディアを駆使したものも多く見られるのが特徴です。デザインの専門家として今後の社会活動の礎となること、最終的には個として社会に発信する視覚伝達デザインとしてのオリジナリティを持ったメッセージとなることが求められます。 様々なデザイン領域の特別講師から社会とデザインについて実践的に学びます。（デザイン特別演習Ⅱ）

1■授業計画概要

視覚言語と視覚メディアによるヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの活動は、新しい表現形態とコミュニケーション形式を生み出しながら社会の形成に深くかかわってきた。デジタルメディアの出現によって、社会環境も急速にその枠組みをかえてきたが、その影響はコミュニケーション・デザインばかりでなく、他のデザインエリアをも巻き込み新しいデザインのヴィジョンを生み出している。このようななか、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン分野にたずさわる人材に求められるのは、社会的な視点から情報をとらえ直し再構築することができる知性と教養を備え、同時に人々の感性に共鳴する新たな視覚的表現の創造者としての高度な技術と美意識を持った能力である。

このような人材を育成するために視覚伝達デザイン学科のカリキュラムでは、平面を中心にした「ライティングスペースデザイン (Writing Space Design)」、時間・運動・インターフェイスに関わる「情報デザイン」、空間・立体的次元・環境を中心にした「環境デザイン」の三つの領域を基本的括りとした教育プログラムの構築を行ってきた。

この三つの基本領域を結び合わせた束は、歴史と伝統に支えられた潜在性を秘めた貴重な媒体と、予知可能な未来の新しい領域との共通な基盤と交配の場となることを期待して創られた。視覚伝達デザイン学科における表現者の自己形成は、個人の主体性からグループへの参加、そして集団における役割から社会と文化の共有にいたる過程で、デザインと個性との関係性を作りあげていくことが望まれる。

2■視覚伝達デザイン学科のカリキュラム

1ーカリキュラムを支える三つの基本領域：

- 「ライティングスペースデザイン (Writing Space Design)」は、視覚言語文化全般に関わる歴史的な蓄積と新しいテクノロジーを交差させ、その多彩な展開を平面を中心に探っていく領域である。
- 「情報デザイン」は、コンピュータ・メディアをベースにしたコミュニケーションのプロセスやマルチメディアとサイバースペースの拡張について研究する領域である。
- 「環境デザイン」は、立体構成や三次元空間から美術館などの文化活動も視野に収めた領域である。(後記のライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザインについての解説を参照。)

これらの三つの基本領域を結び合わせた束は、歴史と伝統にささえられた潜在性を秘めた貴重な媒体と、予知可能な未来の新しい領域との共通の基盤と交配の場になることを期待して創られたものである。

社会や産業における実際の多種多様なデザインワークでは、当然、その分野固有のメディアと専門技術が必要であり、その修得には更に多くの専門知識の裏づけが不可分である。

この三つの基本的支柱はある時は重なり合って、そのような実際のデザイン専門分野に展開したり、あるいは、そこに新しい専門分野が派生することも考えられるが、これらの支柱はデザインの諸専門分野に共通に機能する芯の部分とも言える。また、デザインの諸専門分野との関係をトポロジ的に捉えるならば、その三支柱はそれらの外側を緩やかに包みこむ風呂敷の様な存在であるとも言えるかも知れない。

2ー年次別教育への歩み：

以上のようなデザインに対する基本的な考え方を生き生きした現実と感性にするために、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの学習を深めていく年次別教育目標を設定した。

- ◇一年次の共通基礎課程では、ステレオタイプ化した表現技術の基礎的修練を否定し、己の身体感覚を通して視ることの意味、描くことの意味を捉え直す。視覚と運動、身体と空間、自分と相手などの関係から生じる相互の認識のメカニズムの違いについて、実験的な表現制作のなかで集中的訓練を通して、ヴィジュアル・コミュニケーションの思考の原点を模索する。
- ◇二年次の基礎課程では、造形の成り立ちをデザイン原理の面から修得する目的で、運動、時間、空間などのデザインの基礎次元の基本的なものの見方や考え方を学習する。さらに、光や音といった基本要素を新たに加え、画像、文字、記号、印刷、写真、映像、コンピュータといったメディアを前提に、視覚的記述文法を用いて表現要素の統合を実習する。基礎課程の最後に各科目の授業内容と学生作品の発表のために総合展示をおこない、個性の成長と理解の深まりを相互に確認する。
- ◇三年次の総合課程から、ライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザインの三基本領域を中心に新しいデザインの視点からヴィジュアル・デザインの専門領域の学習に取り組む。誰が

何の目的でどのような内容をどのメディアで人々にコミュニケーションするのかという、デザインの実際の役割とデザインの具体的プロセスを深く掘り下げ、その方法や技術や表現を多面的に学ぶ。また、共通のテーマをもとに全学生が参加する総合プロジェクトが設定され、取材、企画、制作、メディア化を通じた多様なアプローチから、環境や社会や人々のなかにデザインの問題を考え、そして、共有のプレゼンテーションがおこなわれる。

◇四年次の専門課程では、歴史、社会、産業に直結した視野から三つの基本領域と他の専門領域の高度な専門学習を通して、新たなヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの可能性を切り開き具体的な社会関係をつくりだすことが主眼になる。そのために地球環境に対する問題意識、調査やマーケティングに基づく構想力、トータルな表現計画、メディアの進化に即応した表現技術など総合的にデザインを展開をする複合的能力の学習がおこなわれる。

卒業制作はデザインの学習の総決算であり、自分の顔となるものである。各自が決めたテーマは、その時代の先端的問題や他の文化領域との交差、普遍的な表現や技術などデザインの飛躍が試みられる。

3－自立する個人から社会へ：

一方、デザインを通して共通の表現と価値の創造に関わる者は、国際社会のなかで自立した表現者であることを求められている。視覚伝達デザイン学科における表現者の自己形成は、個人の主体性からグループへの参加、そして、集団における役割から社会と文化の共有にいたる過程で、デザインと個性の関係を創りあげていくことが望まれている。デザインを学ぶ者ひとりひとりが、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインに対していかなるビジョンを持つことができるようになるかが、表現者として自立する最大のポイントである。

◇一年次では、個人を基盤にしたアイデンティティの確認から始め、自己の内面や外面的な感性の開発が試みられる。

◇二年次では、個人とコミュニケーション環境の接点と発展をグループ作業に求める。

◇三年次では、専門的なテーマを巡る共同活動を通して集団と個人、共同と個性の帰属と役割を実際に理解する。同時に学外のデザインの動向に関心を持ち、自発的な制作と発表を拓ける。

◇四年次では、環境的、社会的、実用的視野にたって表現者としての個性と美的感性と批判精神を模索する。

◇大学院では、デザインのビジョンを実現するための創作と研究を端緒に、学際的な能力、実験的理論的な方法論の獲得を自己研鑽する。

教育活動は将来の人間生活を予想し、来るべき社会を担う感性と能力をもった若人群を育成することであり、現時点でほんの少しでも停止し停滞することのない創造活動である。われわれが教育にとりくむとき、人間の知性と感性を信頼し、根底に持つべき思想はその時代の先端を行くものでなければならない。

われわれが世代を超えて共有したいものは、パワフルに通用する国際言語としてのヴィジュアル・ランゲージ（視覚言語）に対する深い理解と洞察である。そして、さらにヴィジュアル・コミュニケーション・デザインに関わる者は一国家、一民族を遥かに越えたグローバルカルチャーを意識した表現者であることを確信している。

3■三つの基本領域

1－ライティングスペースデザインとは何か

ライティングスペース（Writing Space）ということばには書くこと、描くこと、記述すること、記録すること、編集すること、伝達することといったデザインの重要な意味が含まれている。

ライティングスペースは人間がコミュニケーションを行うために記述、記録、伝達する行為の、そしてそれらを可能にするための視覚的言語文化全体と関わっているということがいえるだろう。

ライティングスペースデザインを歴史的にとらえれば、身振りやノンバーバル（非言語）・コミュニケーションなどの身体を媒介したものから始まる。次にラスコーなどにみられる絵や装飾品の登場を経て文字の発生に伴った石や粘土、木などへの刻印行為による様々な記述がある。またパピルスによる卷子本や紙の発明によって絵巻物から中世の手書きの書物（冊子本）や地図など保存や持ち運びが可能になっていった。さらにそれらはここ数百年にわたって木版、銅版、活版、石版、オフセットなどの印刷術の進歩を受けて書籍、新聞、雑誌、ポスターなどの複製物（＝グラフィックデザイン）に

移行拡大してきた。20 世紀には映画、レコード、ラジオ、テレビの広まりが加わり紙媒体に止まらず音や時間が複合したダイナミックな記述方法を人間は手にした。さらに今日の新しいテクノロジー、特に通信とデジタル技術は映像、音声、文字などが複合したマルチメディアを登場させ、インターネットに代表されるハイパーテキストが可能にした電子図書館などの情報デザイン、ナビゲーションシステムやゲームなどヴァーチャルリアリティを利用した新たな情報サービスと商品の売買などといった新たなメディアと市場を創出しつつ、人間のコミュニケーションをさらに拡張しつつある。それらのほとんどが今日私たちの日常生活の中に共存している。

このような人間のコミュニケーションの拡張は従来のグラフィックデザインという概念でくくることにはもう既に無理がある。かといってそれらを領域別に細分化することはコミュニケーションデザインの可能性を矮小化すると私たちは考えている。それに対してライティングスペースという概念はそれらをコミュニケーションにおける「人間の記述行為」という極めてシンプルかつ原理的な視点を私たちに提供してくれる。

そこに含まれる我々が関わらなければならないデザインの要素をあげれば、言語、文字、地図、紋様、イラストレーション、写真、ダイヤグラム、ピクトグラム、音、映像、空間といった多様な表現がある。さらに身体と環境、紙や石や粘土、印刷や映像、コンピュータや通信など表現要素の支持体であるメディアの技術が必要とされる。さらにモニタージュやグリッド、編集など情報を構造化したり統合する技術や知識に関するもの、また今後さらなる変化が予想されるハイパーメディア、マルチメディアなどにおいて行われていく文字と音声と映像の統合技術に関するものがある。それは従来のグラフィックデザインの領域には希薄であった経験の記述であるインターフェイスデザインやインタラクティブデザインの領域まで射程に入るだろう。

またそこにはコミュニケーションに対する豊かな歴史認識、デザインにおける美学や、人間の感覚能力に関する知識や開発といった身体と意識をどのようにとらえるかといった問題もはらむ。

カリキュラム上ライティングスペースデザインという設定が意図するものは、従来職能別あるいはメディア毎に細分化されておこなわれてきたこれらのデザイン教育や研究をライティングスペースという視点で教員と学生が問題を共有し認識することを第一段階とする。その中から既存のデザインにおける安易な模倣や問題解決の手法を排し、デザインの新しい問題を学生自身が自発的に発見しそれを自らのデザインのテーマとして展開することができるようになることを目的としている。

そして、我々が重視している課題は、現在進行形のこれらのライティングスペースの膨大な歴史や領域の中から今日でもデザインを行っていく上で、重要なもの本質的なことは何かを確認するということであり、デジタル通信技術によるメディアの地殻変動のなかでヴィジュアル・コミュニケーションの何が変わり、何が変わらないかをしっかり見据え、今行うべき、学ぶべきデザインとは何かをたゆまず追求していくことである。(T)

2－情報デザイン

情報デザインは、コンピュータのソフトウェアとネットワークから形成されたデジタル・スペースと情報環境（高度情報化社会）における、まったく新しいデザインと産業の分野である。

情報のデジタル化によって画像や音声や映像などの多様な情報を統合することが可能になり、また、物質的媒介に固定されない電子化によってリアルタイムで情報を処理することができるようになった。

情報デザインの目的は、コンピュータによって多量で複雑になり、リアルタイムで変容する情報、そのような情報と人との対話の振る舞い方（インタラクティブ・コミュニケーション・プロセス）をデザインすることである。

すなわち、情報デザインは、視覚表現のデジタル化とモデル化、ソフトウェアの情報構造、インターフェイスの対話方式、学習や理解や指示のプロセスの誘導、デジタル情報の構成原理と組織化の技術などの《情報処理システム》のデザインをあつかう分野である。

サイバネティクスと生態的認知プロセスという新たなパラダイムから人の日常的なコミュニケーションを見ると、それは、触覚、イメージ、音声、身振り、感性、思考、言語などの多次元な認知機構を用いて、人と人、人と物、人と環境、人と情報の間の状況の変化に相互作用する行動であること、あるいは、周囲に働きかけて状況を変えていくような行動そのものであることが理解できる。人間のコミュニケーションは、本来、このようにダイナミックなインタラクティブで行動的なプロセスである。人工知能といわれるコンピュータのソフトウェア（情報処理システム）は、人や外界に同調して情報を交換したり、人やコンピュータの行動をコントロールしたり、問題解決のプロセスを組織化したり、ネットワークの連合体を形成したりすることができる。すなわち、柔軟な情報処理の可能性をもったコンピュータ・メディアは、人と人、人と物、人と環境、人と情報とのコミュニケーションを、イン

タラクティブなプロセス、インタラクティブなシステムとしてデザインし、シミュレーションを試み、実行することができる。視覚伝達デザイン学科でおこなう《情報デザイン》は、コンピュータ・メディアをベースにして、人間の行動的なコミュニケーション・プロセスに対応し拡張するような情報システムを研究するために、《マルチメディア・デザイン》と《インターフェイス・デザイン》の二つの側面から情報とデザインの研究を進めたい。

《マルチメディア・デザイン》は、情報の表現とコンテンツのクリエイションを模索する次のような具体的分野である。

(1) マルチメディアを用いたインフォメーション・システム、インフォメーション・データベースの構築と活用に関わるデザイン。

(2) ビジネス、サービス、エンターテインメントに利用されるアプリケーション・ソフトウェアのドキュメント内容、情報システム、イメージ・デザイン、プレゼンテーション。

《インターフェイス・デザイン》は、人間とコンピュータとの情報の共有と対話を探る次のような具体的分野である。

(1) コンピュータ・メディア、ネットワーク・システムを用いて、インタラクティブなコミュニケーション・プロセス、問題解決のナビゲーションとコラボレーションなどの構築と活用に関わるデザイン。

(2) 情報環境や問題解決に利用されるコミュニケーション・ステーション、テレ・マーケティング、ナビゲーション・システムなどの対話プロセス、認知プロセス、タスク・シナリオなどのデザイン。

(S)

3-環境デザイン

われわれは、地球環境の保全と、開発や生産を両立させるため「持続的な発展」を生きてゆかねばならない。環境問題には、生存環境や公害問題を対象にする問題と広域環境や未来環境を対象にする問題とがある。環境問題の解決にはそれぞれのレベルに応じた解決を考えてゆかねばならない。

環境デザインは、バックミンスター・フラーのいう宇宙船地球号としての私たち自身の環境と文化の「持続的な発展」をめざす建設的な企画とその実践をめざす作業を意味する。

環境デザインの具体的な学習の切り口として、また視覚伝達デザイン学科の学習との連続的な関わりのなかで、[コミュニティデザイン]、[サインシステムデザイン]、[創造と廃棄をめぐる環境デザイン]の三つの切り口から学習のてがかりを考えてゆきたい。

[コミュニティデザイン]は、地域の生活の営みのなかに世代や国籍や障害を越えた交流を組み立ててゆく緩やかな関係のデザインを意味する。コミュニティを形成する動機は、日常の緩やかなつながりに対する他者からの強い働きかけや物理的な災害などにあったときに日頃の蓄積を前提にした連帯がさまざまな工夫を通じてひびきあい創造的な対話をうながして力を発揮することが多い。関係のデザインが具体的な働きかけをとまなうときには起案をもとにさまざまなメディアが生み出され、かたちがつくりだされるだろう。たとえば、美術館や公民館などでの造形活動のプログラムの企画において環境問題をテーマに造形活動をつつみこむ演劇的な活動をおこなってきた。子どもを通じて都市を考え、コミュニティのあり方を考察してゆくなかで多様な人々との関係がうまれるだろう。たとえば、武蔵野市の緑町団地の建て替えにおいて、30年の継続的なコミュニティの蓄積の上に雑草マップや野鳥マップなどのヴィジュアルリポートをつくるなかで公団の譲歩をひきだし、共同設計で建て替えを実現した優れた運動がある。これら自発的な活動による地域づくり、まちづくり、場づくりの実践にかかわり、人と人との共同作業が、より居心地の良い空間をつくる原動力となり、その豊かな場の持続を維持する中で生みだされるヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの成立に立ちあうことができるだろう。

[サインシステムデザイン]は、都市デザインや建築のなかの部分になう作業として位置づけられている。サインやサインシステムは、人々の暮らしのありかたや空間と場のもつダイナミズムやものやしぐさのなかにあらわれる文化的なあらわれとして考えられる。またそれらは、それぞれの潜在的な「いとなみ」のなかから浮上する「かたち」としてとらえることができるだろう。安易なかたちのシミュレーションを求めるのではなく、日常の身振りのなかに、家族との生活のなかに、あるいは地域での祭りや活動のなかに潜在するかたちをコミュニケーション・メディアとして組織してゆくことが求められるべきだろう。

[創造と廃棄をめぐる環境デザイン]は、美術大学におけるつくることの現代的な意味を問いながら環境を考察してゆく中に、情報の発見や情報の創造の喜びを確認することができる。つくるという行為は、創造と廃棄を全体として構想することにほかならない。ここに消費と廃棄というサイクルを越える創造的な可能性を感じ取ることができる。(O)

4■視覚伝達デザイン学科年次別学習概要

1－1 年次概要

1 年次には〈手で見る〉〈眼で触れる〉という作業をさまざまな切り口から学ぶ。

わたしたちが見ている世界は、かつて触れたものを見ているのだという。幼時から身体で触れることによって知り得た世界が、新たに出会う体験への基盤をなし、未知のものとの出会いにおいては、直接、間接に触れることによって、自らのものにしようとする。この具体的な経験をふまえて、夢やファンタジーの世界や想像的なものへのイメージを形成するわたしたちの存在がある。

視覚伝達という言葉のなかに、視覚が他の感覚に比して、優位であることと理解してしまいがちであるが、触、聴、嗅、味、視の全感覚の総合的な調和のなかに視るという行為が位置づいていることを体験的に学ぶ。

「空間構成Ⅰ」、「色彩構成Ⅰ」として「線」「色彩」「空間」を学ぶ複合学習と、観察と記録を通して対象への理解と解釈を深め変化を記述する「視覚伝達造形基礎」を軸に、正確な伝達手段としての基本としての「製図」、コミュニケーションの基本としての「タイポグラフィ」、触覚の芸術といわれる「共通彫塑」、視る、描くという行為の再考をうながす「共通絵画」が準備されている。さらに他学科の基礎を学ぶことのできる「造形総合」が用意されている。

全体を貫く学習の基本は、直接身体を通して造形へ向かう作業であるといえるだろう。幼時期から継続してきた造形へのかかわりを、〈視る〉〈つくる〉〈つたえる〉という行為の内容を批判的に分析する作業として理解しなおすことになるであろう。前期には、必修理論科目として、「視覚デザイン論Ⅰ」がある。ここでは古今東西のヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの事例に触れ、デザインの理論を学ぶ。

2－2 年次概要

2 年次は視覚伝達デザイン学科における基礎課程の最終学年であると同時に 3、4 年次の専門課程へ向けての入り口として位置づけられる。

前期は必修実技科目として「構成演習」、「メディア演習」が並行して行われる。

「構成演習」における構成ということばは従来の平面上の形態構成ではなく、できごと（時間）や経験の構成、ことばや画像の構成という意味に拡張したものである。ここではデザインを行う際に重要なプロセスの理解に重点が置かれている。テーマに対する資料の収集、フィールドワーク、行為のプロセスの記述（写真、ことば、イラスト、映像、図化等）を通して、デザインが成立するための、動機の発見、調査、記録、表現、伝達といった基礎的な構造を学習する。

「メディア演習」においてはコミュニケーションを支えるメディア（媒体）である身体が拡張する、印刷、写真、映像構成、コンピュータ（インターネット）を実際的に経験することで、それぞれのメディアの特性を理解する。

後期は、選択必修科目として週 2 回の「視覚表現演習」がある。

ここでは、多様な展開が準備されているが、各々の授業はあくまでもデザインにおいて共通の重要な原理（文字、かたち、意味、情報、メディア、コミュニケーションなど）をめぐって展開されるので、必ずしもここでの選択が、3 年次の選択に連続しなくてもよい。オリエンテーションを注意深く聞き、あくまでも各自の視野を広めデザインの多様性を確認することを基準に選択してもらいたい。（※「空間構成Ⅱ」は、教職課程登録者は必修となっている。）

最終週（30 授業週）には、総合展示と合同プレゼンテーションを行い全員でそれぞれの経験や思考を共有したい。また、同時期には 3 年生の総合展示、および 4 年生の卒業制作展が行われているので必ず観ておくこと。

後期には自由選択科目として「写真演習」がある。写真機の基本的な操作および撮影の基礎を学ぶ。

前後期にわたって必修理論科目として、「視覚言語」、「視覚デザイン論Ⅱ」、「印刷概論」がある。実習科目と並行しながら、ここではヴィジュアル・コミュニケーションを支える理論を学ぶ。特に 20 世紀以降今日にわたる視覚表現の多様な展開をとらえヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの基本的な原理と歴史、個としてのデザイナーと社会、社会とデザインの関係の歴史的な考察、複製技術としての印刷技術の歴史と今日的な展開などを学ぶ。

前後期にわたって必修科目として、「視覚伝達デザイン演習」がある。ここでは 2 年次の実習科目、理論科目を統合する意味で形態生成の基本原則についてと色彩についての実習と講義が行われる。また学内外から数名の特別講師を招き多角的な視点からのデザイン論、都市論などが論じられる。

※後期の「視覚表現演習」の選択について。器材、教室の関係から授業を円滑に行い、充実させる

為の適正な人数があるので、必要な場合には調整を行う。第二希望、第三希望まで考えること。

3-3 年次概要

3 年次では 1・2 年次の基礎課程を踏まえ、総合課程としての視覚伝達デザインを学ぶことになる。学生自身の直接的なかかわりを通して、社会のなかでの具体的なデザインの役割を学ぶ。

1 年間を通して開講されるⅠ群の授業科目と、前期・後期の半期で開講されるⅡ群の授業科目、その他理論科目が用意されている。

視覚伝達デザインは、私たちの生活や都市の営みのなかのさまざまなあらわれとして存在する情報の切り口として考えることができる。情報はコンピュータの登場により、メディア相互のネットワークが行われ情報の交流、蓄積、応答、制御などにその展開を飛躍的に拡大させた。情報、メディア、デザインは、相互に交流しながら都市の活性化をおしすすめている。

こうした時代の変化をふまえ、本学科では既成のデザイン領域の専門的な学習とは別の視点から、社会とデザインの関係を考えるための 1 年間にわたるⅠ群の授業が設定されている。ここでは、視覚言語文化全般に関わる歴史的な蓄積と新しいテクノロジーを交差させ、その多彩な展開を平面を中心にしたコミュニケーションメディア「ライティングスペースデザイン」、美術館活動や自発的な文化活動も視野にいれた建設的な営みや、人間と自然の共生を考える「環境デザイン」、時間・運動・インタフェースに関わるコンピュータ・メディアをベースとし、コミュニケーションのプロセスやマルチメディアとサイバースペースの拡張について研究する「情報デザイン」、という三つの領域を基本として、新しいデザインの視点からヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの専門領域の学習に取り組む。

Ⅰ群の後期には、三つの領域を選択した全学生が参加し発表する合同プレゼンテーションが設定される。新たな領域における個人のまなざしを深化させ、実際の社会や環境のなかでのデザインの問題を考えることになる。最終的には取材・企画・調査分析・制作・メディア化という多様なプロセスを通してプレゼンテーションと展示が行われる。

Ⅱ群には「視覚伝達デザイン表現演習」という名目で括られる授業が設定されている。ここでは社会で展開されるさまざまなヴィジュアル・コミュニケーション・デザインを体験し、誰が、何の目的で、どのような内容を、どのメディアで人々にコミュニケーションするのかという、デザインの実践的役割とデザインの具体的プロセスを掘り下げ、その方法や技術を多面的に学ぶ。

2000 年度よりこの「視覚伝達デザイン表現演習」は、4 学年前期に開講されていたⅡ群の授業科目からの選択も認められ、学年の枠を超えた選択が可能となった。3 学年から 4 学年の前期を通して、3 科目 6 単位以上が必修となり各自可能な範囲での選択が認められる。成績表には、取得順に「視覚伝達表現演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ」と表示される。

後期に設定されている「デザイン特別演習Ⅰ」では、視覚伝達に関連する近接分野で活躍する講師を招き、取材、運営から記録までを学生の自主的な活動に任せられる。3 学年では視覚伝達デザインの学習がメディアとのかかわりの中で統合され、まとまった成果として現われることが強く期待される。そのために各個人が共同活動を通じた集団と個の関係性を確認し、自分の実績としてまとめる大切な期間でもある。特に 4 年生での計画を立て、将来を考えるためにも、インターンシップへの積極的な参加を奨励する。また批評的な視点で本年度の卒業制作展をしっかりと見ておくこと。

本年度は、Ⅰ群では三つの領域でコースが準備されており、その中から一つを選択する。修得単位は、前期、後期と分れるが、前期に選択された科目を年間を通じて学習する。前期では 15 の実技コースと 4 つの理論コース、後期は 11 の実技コースと 1 つの理論コースが準備されている。(内容によっては選択の順序を考慮しなければならないものもあるので、オリエンテーションでの説明を十分注意して聴くように。)

Ⅰ群

ライティングスペースデザインⅠ-A・ライティングスペースデザインⅡ-A

空間構成Ⅲ (*環境デザインⅠ-A)・環境デザインⅡ-A

環境デザインⅠ-B・環境デザインⅡ-B

情報デザインⅠ-A・情報デザインⅡ-A

情報デザインⅠ-B・情報デザインⅡ-B

(※空間構成Ⅲは教職課程登録者は必修となっている。)

前期

Ⅱ群（視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ～Ⅴ）

編集とデザイン

写真

ヴィジブルランゲージ演習

マーケティングコミュニケーションデザインⅠA

マーケティングコミュニケーションデザインⅠB

個性で翻訳するアートディレクション

イラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ（イラストレーション・フォー・メディア）※2

タイポグラフィック・コンポジション（休講）

タイプフェイスデザイン

ブックバインディングⅠ

パッケージデザインⅡ

言葉から発想するクリエイティブ

モーションイメージ

クロスメディアコミュニケーションデザイン

音響表現

モノガタリ考

データグラフィックス

ユーザビリティとユーザーエクスペリエンスデザイン

理論科目

ウェブ情報デザイン論 ※1

メディア論

映像論

マーケティングコミュニケーションデザイン論

海外最新デザイン事情Ⅰ

後期

Ⅱ群（視覚伝達デザイン表現演習Ⅱ～Ⅴ）

エディトリアルデザイン

ダイヤグラムデザイン

ベーシック・タイポグラフィ

マーケティングコミュニケーションデザインⅡA

マーケティングコミュニケーションデザインⅡB

映像デザイン

コンテンツヴィジュアルライゼーション

パッケージデザインⅠ

イラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ ※2

ブックバインディングⅡ

デジタルアニメーション

理論科目

デザイン特別演習Ⅰ

情報文化論

海外最新デザイン事情Ⅱ

※1：必修科目となっている。

※2：3年生の教職課程履修者はイラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲを一科目以上単位を取得すること。

4－4年次概要

4年次は、視覚伝達デザイン学科の最終学年であると同時に、3年間の学習成果をてがかりに進路選択の決断を問われることになるだろう。就職、進学、留学、フリーのデザイナーなどにいずれかを選ぶに際し、自らの学習の記録をポートフォリオとしてまとめることになるだろう。今からなにをするかではなく、今まで何をしてきたか。それらを基盤とし、なにを補足して伝えるべきかを考えて欲

しい。つまり、ポートフォリオをもう一つの作品として、独自の編集と構造をデザインしなければならない。

私たちは、新たな時代の対応する教育現場で必要とされる学習の可能性を求めて学生達と様々な試みをおこなってきた。その上にたって、4年生に対し「社会的視点にたった個性の確立と美的感性の確立」を大きな目標として置いている。造形をてがかりにした創造的なコミュニケーションに対して多くのスキルと経験をふまえて、積極的なコミュニティづくりの担い手であってほしいと考えている。

未知の世界においてみずからを鍛えようとする時、現実的な取り組みと未来への展望を同時に語り、体現することを期待している。

デザイン領域の専門用語やそれらが獲得してきた歴史、そしてその社会的な機能を学んできたが、いまはむしろどのような旅をしたいのか、友人の留学生の母国を訪問するとしたら、どのように日本を伝えるかなど、の若者らしい着想のなかに学習の成果がさりげなく光るといった自在な姿勢をもって欲しい。

4年次は、社会への踏み込みと言ったが、就職活動を通じてそれぞれにデザインの現場をみつめ、挑戦しなければならない。学習する姿をポートフォリオとしてまとめ、作品として仕上げていくことが必要とされる。研究室スタッフやキャリアチームの情報サービスに加えて、若き先輩卒業生を訪ね仕事に対する取り組みを、独自に調査することも必要になるだろう。

こうした複合的な作業を前提にⅠ群の選択による長期的な学習と、前期Ⅱ群によるデザインの社会的な意味の再考や、より専門的な学習などへの取組などを踏まえて選択して欲しい。

Ⅰ群科目は「視覚伝達デザインA～I」から1科目をゼミとして選択する。3年間の学習をベースに、視覚伝達デザインの社会的な可能性を選択したゼミそれぞれの教員の指導によって、各自のテーマをより確かなものとしてしぼりこみ、いくつかの段階を踏まえた学習やフィールドワークを行う。そしてそののちそれらを踏まえて卒業制作のテーマを設定し、より充実した制作過程を起案し実行する。後期のプレ展示で発表し、総合的な見地に立って卒制の認識を深め、学年の学習のまとめとすると同時に前期は前期の企画案、Ⅱ群科目から選択し、実制作の社会的な背景と他領域の造形とのかかわりを再度確認し、それぞれの進路選択を前にしてデザイン思考を改めて整理し、自らの視点をあきらかにしてほしいと考える。

5－卒業制作

時代は加速的に早まっている。その鍵を握っている情報は、その質が問われている。視覚伝達デザインは視覚情報を扱う領域である。印刷や映像メディアをはじめデジタルメディア領域は、情報社会の中で拡大したデザインの領域を曖昧にし、そのボーダレス化に著しく影響を与えている。

視覚伝達デザイン学科では、ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの基本学習を、ライティングスペースデザイン、情報デザインⅠ、Ⅱ、環境デザインの四本柱に置く。

卒業制作は3年間に学習した視覚伝達デザインの学習の基礎課程で学んだ学習領域の延長上で各自のテーマが決められることが望ましい。それらは、テクノロジーとデザイン表現、歴史（時間）と現代（空間）において普遍性をもつものであり、それらは、誰に、なにを、なぜ、伝えようとするのかという、他者に対する自分および所属する集団の考え方の表明であり、社会性をもつことが必要である。また、それらは、自然と人工、社会と個人を取り囲む環境に対する文明と文化のありかたを問う立場をもつものであることが必要とされよう。卒業制作には6単位が与えられ、以下の制約のもとに段階を追って作品が提出されることが必要となる。後期芸術祭の前に、作品の展望、主旨が読み取れる試作品を提出し、その後に行われるプレ展示において、卒業制作に対する基本姿勢をプレゼンテーションし、講評がおこなわれる。卒業制作は、個人制作という観点でなく、ゼミ全体、学年全体を通した、全体化するなかで共同作業としての相互の関係を形成していくことになることを確かめておきたい。

- ・卒業制作のテーマ、制作方法、スケジュールなどの計画の提出。
- ・卒業制作期間中にきめられた指導を受けていること。
- ・卒業制作のプレ展示あるいは最終チェックを受けていること。
- ・卒業制作提出日に完成作品を提出すること。
- ・卒業制作展において作品を展示をし、同時に、展示会場の設営、運営、後片付けを協同して行うこと。

次に、卒業制作を進めるために必要な事柄について説明する。

●卒業授業を受け、卒業制作のできる資格

卒業制作の制作と指導は、次のことを満たしている者が受けることができる。

3年までの実技科目（それまでの4年次も含む）、専門理論科目の単位が修得されており、講義科目の単位数が卒業見込みまでに達しているもの。

●卒業制作の日程

卒業制作の提出期限は12月（詳細は後期発表）までとする。搬入場所は、視覚伝達デザイン学科研究室とする。期限に遅れた者、未提出者は評価の対象にならない。卒業制作授業と卒業制作展に至る日程は別紙を参照。

卒業制作の授業

○テーマ、制作計画、スケジュールの決定

テーマを考えるためには、時代の先端的なテーマや他の文化領域との交流関係、自分の能力や感覚をさらに高める表現領域や表現技術への関心、などが反映されていることがのぞましい。テーマを決定するために次のことをよく考慮すること。1. デザインの領域（どのような領域で制作をするか？）2. メディアの形式（どのような視覚媒体、表現媒体を用いるか？）3. 訴求対象（そのデザインを誰がどのように使うのか？）4. メディアの展開（どのように媒体をとらえ、どのように媒体計画を立てるか？）5. 表現様式（伝達内容をどのような方法で表現するか？）6. 制作工程（どれだけの予算で、どのような作品をつくり、どのようにスケジュール管理するか？）7. 展示発表の形式（最終的にどのような形にまとめるか？）

○卒業制作指導の体制

制作指導は基本的に各ゼミの専任教員が行うが、テーマによって他の専任教員や、工房担当の専任教員がおこなう。工房で制作する場合、工房担当の助教の制作指導を受けなければならない。卒業制作の内容と、制作過程によっては、担当教員と相談の上、他の専任教員、非常勤講師、および特別講師の指導を要請することができる。

○グループ制作の条件

グループで制作する場合その構成員は3名前後までとする。注意点は、制作における各人の役割をはっきりとさせることだろう。大規模な作品を制作する場合には特に積極的に共同作業をすることが望ましい。

●卒業制作の環境

制作は自宅やゼミの教室だけでなく、および工房で作業するのが望ましい。学生同士の作業の協力、技術の交換、工房の運営などを通して、深い交流と自発性の確立が望まれる。

卒業制作に関する制作費、材料費、展示費用は原則として制作者の負担とする。

○教室・工房の使用

教室の使用については研究室の指示に従うこと。工房の使用については、各工房担当教員と担当助教の指導と指示に従うこと。工房と機材の使用については、必要な技術を履修していることが前提である。工房の使用期間は研究室の日程に従うこと。使用時間は原則として午前8:50～午後5:00までとする。

●卒業制作の提出と受け取りの条件

○受け取り保留・展示保留

卒業制作の提出は専任教員が作品の確認をすることが前提となる。

卒業制作の授業と指導を受けていない者、および、卒業制作提出の時点で作品が未完成か、必要なレベルに達していない作品は提出を保留にする。提出を保留にされたものは、研究室の指示があるまで展示することができない。

○提出手続き

提出時に研究室で所定の「卒業制作提出記録用紙」に必要事項を記入すること。「制作の意図と計画」の解説を1200字以内（A4原稿用紙）にまとめて提出すること。また、今後の教育資料のために、工房を利用した作品、複製作品は指示があった場合には必ず各2部を研究室に寄贈してほしい。

●作品の展示

○展示委員会の設置

卒業制作展を運営するために「卒業制作展示委員会」を学生有志によって構成する。委員会は全学生を指示して、会場の構成、会場全体のデザイン、設営、運営、記録、後片付け、などおよび卒制カタログの制作をおこなう。

○表題・氏名、パンフレット

展示作品には展示委員の統一様式に従い「表題、クラス、番号、氏名」を必ず着けること。卒業制作展示来訪者のために、各自の「キャプション（あるいはテキストデータ）（作品内容の解説、制作意図、作品紹介、作品の形式・規格など）」を必ず作ること。記録のために、パンフレットを数部研究室に提出すること。

●卒業制作の評価

○主に、専任教員が成果物および発表形態を考慮して、作品の評価を行う。

○卒業制作を評価して「優秀賞、原弘賞、勝井三雄賞、研究室賞、ギャラリーツアー賞」を各若干名決定する。

優秀賞を受けた作品は、次年度美術資料図書館で開催される武蔵野美術大学卒業制作優秀作品展に展示される。

教職課程

視覚伝達デザイン学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、視覚伝達デザイン学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、学科別科目Ⅱ類（選択）、他大学単位互換科目の中から選択して、22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位までは、ここに算入することができます。
- ②文化総合科目・造形文化に関する科目群に開設されている「デザイン史Ⅰ・Ⅱ」を1・2学年で履修することが望ましい。
- ③視覚伝達デザイン学科の授業は、学部1年生から4年生まで、また大学院において、プレゼンテーション・グループワークを実施します。

2025 年度入学生～2022 年度入学生（1・2・3・4 年生）
視覚伝達デザイン学科／単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位			
進級単位		16		12		8		4					
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし									24		
	II 類	履修学年指定なし									16		
造形総合科目	I 類	必修	造形総合・絵画Ⅰ 造形総合・彫刻Ⅰ	2 2							4	6 2	
		選択 必修	造形総合・絵画Ⅱ 造形総合・彫刻Ⅱ 造形総合・デザインⅡ 造形総合・工芸Ⅱ 造形総合・メディア表現Ⅱ	2 2 2 2 2	2								
	II 類	選択 必修	履修学年指定なし										2
	I 類	必修	空間構成Ⅰ 色彩構成Ⅰ 製図 タイポグラフィ 視覚伝達造形基礎	2 2 2 2 2	視覚伝達デザイン演習 構成演習 メディア演習	4 2 2			視覚伝達デザインⅣ	4	22		
		選択 必修	〔絵画基礎 （映像メディア表現を含む）〕※	2	※	視覚表現演習 空間構成Ⅱ ※	4 4	4		視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ イラストレーションⅠ ライティングスペースデザインⅠ－A 空間構成Ⅲ ※ 環境デザインⅠ－B 情報デザインⅠ－A 情報デザインⅠ－B ライティングスペースデザインⅡ－A 環境デザインⅡ－A 環境デザインⅡ－B 情報デザインⅡ－A 情報デザインⅡ－B 視覚伝達デザイン表現演習Ⅱ イラストレーションⅡ	2 2		

●学科別科目Ⅱ類のうち、*印のある科目は講義科目である。

●海外最新デザイン事情Ⅰ・Ⅱはどちらから履修しても良い。

※教職履修生について

- ・「造形総合・絵画Ⅰ」の代わりに、学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「絵画基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・絵画Ⅰ」を修得したとみなす。
- ・空間構成Ⅱ・Ⅲを履修する。

造形専門科目教育課程表
(1年)

月	2025年4月					5月					6月				7月				8月	
日	1 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2 7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	28 2		
期		1期					2期				3期									
授業週	入学式 4／2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
学 事 予 定	オリエンテーション週間 (4／2～9)	前期授業開始 4／4 科目履修登録 4／17										オープンキャンパス 6／21・22市ヶ谷			オープンキャンパス 7／12・13鷹の台	前期補講・試験週間 7／16～17		後期修正履修登録 8／30・28・29 夏季休業 7／24～8／30		
1 年 (Ⅰ限・Ⅱ限)		空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ Aクラス(石塚) Bクラス(沢田) Cクラス(北崎) Dクラス(ソノ) Eクラス(中野) すべて 月 木										造形総合 彫刻Ⅰ								
		タイポグラフィ Aクラス(木村) 金 Bクラス(鈴木) 火 Cクラス(本多) 火 Dクラス(白井) 火 Eクラス(渡邊) 金																		
2025年度 入学生		製図 ○工藤クラス 土 ○倉方クラス 土																		

●オリエンテーション週間 4/2~4/9

9月				10月				11月				12月				2026年1月						2月~3月											
1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	29 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2/2 3/31											
4期				5期				6期				7期																					
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35												
後期授業開始 9／1								芸術祭活動 10／20 11／1				後期授業終了 12／13				後期補講・試験週間 12／15 20				冬季休業 12／22 1／6				卒業制作・修了制作展 1／15～18（鷹の台キャンパス）				卒業制作・修了制作展 1／30～2／1（市ヶ谷キャンパス）				卒業式 3／13	
空間構成Ⅰ・ 色彩構成Ⅰ Aクラス Bクラス Cクラス Dクラス Eクラス				造形総合Ⅰ類 選択必修 〔齋藤 ソン 沢田〕				視覚伝達 造形基礎 〔石塚 ソン 北崎 中野 沢田〕				造形総合 絵画Ⅰ																					
タイポグラフィ Aクラス Bクラス Cクラス Dクラス Eクラス																																	
製図 ○工藤クラス ○倉方クラス																																	

造形専門科目教育課程表
(2年)

月	2025年4月				5月				6月				7月				8月	
日	1 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2 7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	28 2
期		1期					2期				3期							
授業週	入学式 4／2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学 事 予 定	オリエンテーション週間 (4／2～9)	前期授業開始 4／4 科目履修登録 4／4～17										オープンキャンパス 6／21・22市ヶ谷			オープンキャンパス 7／12・13鷹の台	前期補講・試験週間 7／16～17		後期修正履修登録 8／28・29 夏季休業 7／24～8／30
2 年 (Ⅲ限・Ⅳ限)																		
	構成演習 ○ 北崎クラス 月 ○ 後藤クラス 水 ○ 中野クラス 月 ○ 古堅クラス 水 ○ 沢田クラス 月																	
	メディア演習 ○ aクラス 前半/大田、後半/山口 火 ○ bクラス 前半/山口、後半/大田 火 ○ cクラス 前半/古堅、後半/谷田 土 ○ dクラス 前半/谷田、後半/古堅 土																	
2024年度 入学生	視覚伝達デザイン演習 [中野・山口・上田] 木																	

●オリエンテーション週間 4/2～4/9

9月				10月				11月				12月				2026年1月				2月~3月																			
1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	29 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2/2 3/31																	
4期				5期				6期				7期																											
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35																		
後期授業開始 9／1								芸術祭活動 10／20 11／1								後期授業終了 12／13				後期補講・試験週間 12／15 20				冬季休業 12／22 1／6				卒業制作・修了制作展 1／15 18（鷹の台キャンパス）				卒業制作・修了制作展 1／30 2／1（市ヶ谷キャンパス）				卒業式 3／13			
視覚表現演習 視覚表現演習 A [中野・ソン] 月 金 視覚表現演習 B [後藤・岡] 水 金 視覚表現演習 C [古堅・岡田] 火 水 視覚表現演習 D [白井・庄司] 水 土 視覚表現演習 E [寺山・柳川] 水 金 視覚表現演習 F [石塚・大原] 水 金																																							
※空間構成 II [飛山・鈴木] 金 土																																							
視覚伝達デザイン演習 [中野・特別講師] 木																																							
写真演習 [宇井・宇佐美] 火 もしくは 水																																							

科 目	単 位
〈学科別科目〉	
I類必修	
視覚伝達デザイン演習	4
構成演習	2
メディア演習	2
〔視覚表現演習	(4)
※空間構成 II	(4)
計	12
II類選択	
写真演習	(2)
〈専門理論科目〉	
II類必修	
視覚デザイン論 II	2
視覚言語	2
印刷概論	2
II類選択	
フューチャー・トレンド	(2)
Basic Skills of Critique & Presentation	(2)
※印は教職課程登録者必修	

● 祭典 10/24~10/26

造形専門科目教育課程表
(3年)

月	2025年4月				5月				6月				7月				8月	
日	1 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2 7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	28 2
期		1期				2期				3期								
授業週	入学式 4/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学 事 予 定	オリエンテーション週間 (4/2～9)	前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/4 17										オープンキャンパス 6/21 22市ヶ谷			オープンキャンパス 7/12 13鷹の台	前期補講・試験週間 7/16 17		後期修正履修登録 8/28 29 夏季休業 7/24 8/30
3 年 (Ⅰ限・Ⅱ限)	2023年度 入学生	ライティングスペースデザインⅠ-A [寺山・白井・中野] 金																
		※空間構成Ⅲ(環境デザインⅠ-A) [後藤・齋藤・花崎] 金																
		環境デザインⅠ-B (休講)																
		情報デザインⅠ-A [北崎・大田・イナレ] 金 情報デザインⅠ-B [古堅・石塚] 金																
		視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ～Ⅴ ● 写真 [中村] 月 3、4 ● クロスメディアコミュニケーションデザイン(休講) ● データグラフィックス(休講) ● マーケティングコミュニケーションデザインⅠA [沢田] 水 3、4 ● マーケティングコミュニケーションデザインⅠB [三浦] 火 1、2 ● ブックバインディングⅠ [西尾] 火 3、4 ● ヴィジブルランゲージ演習 [北條] 水 1、2 ● 音響表現 [吉田] 土 3、4 ● パッケージデザインⅡ [飛山] 土 3、4 ● 言葉から発想するクリエイティブ [藤本] 水 1、2 ● 編集とデザイン [秋葉] 土 1、2 ● モーションイメージ [ダイノ] 土 1、2 ● タイプフェイスデザイン [鈴木] 土 1、2 ● ユーザビリティとユーザーエクスペリエンスデザイン [原] 木 1、2 ● モノガタリ考 [フィツェンライター] 土 1、2 ● 個性で翻訳するアートディレクション [小杉] 水 1、2 ※イラストレーションⅠ/Ⅲ(イラストレーション・フォー・メディア) [三上] 火 1、2 ※イラストレーションⅠ/Ⅲ(イラストレーション・フォー・メディア) [岩渕] 火 3、4 教職課程はイラストレーションⅠ～Ⅲを一科目以上単位を取得すること。 ※担当講師の都合により開講時期及び曜日が変更になる可能性があります。																

●オリエンテーション週間 4/2～4/9

9月				10月				11月				12月				2026年1月				2月~3月			
1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	29 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2/2 3/31	
4期				5期				6期				7期											
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35		
後期授業開始 9／1							芸術祭活動 10／20 11／1							後期授業終了 12／13	後期補講・試験週間 12／15 20	冬季休業 12／22 1／6		卒業制作・修了制作展 1／15 18（鷹の台キャンパス）		卒業制作・修了制作展 1／30 2／1（市ヶ谷キャンパス）	卒業式 3／13		
ライティングスペースデザイン II-A [寺山・白井・中野] 金																							
環境デザイン II-A [後藤・齋藤・花崎] 金																							
環境デザイン II-B（休講） 金																							
環境デザイン II-A [北崎・大田・イナレ] 金 環境デザイン II-B [古堅・石塚] 金																							
視覚伝達デザイン表現演習 II～V ● エディトリアルデザイン [加藤] 火 1、2 ● マーケティングコミュニケーションデザイン IIA [沢田] 水 3、4 ● マーケティングコミュニケーションデザイン IIB [高橋] 水 1、2 ● ブックバインディング II [西尾] 水 1、2 ● コンテンツ・ビジュアルライゼーション [黒田] 土 3、4 ● 映像デザイン [中島] 金 3、4 ● デジタルアニメーション [岡村] 土 1、2 ● パッケージデザイン I [工藤] 金 3、4 ● ダイアグラムデザイン [大田] 火 1、2 ● タイポグラフィック・コンポジション [休講] ● ベーシックタイポグラフィ [杉下] 土 3、4 ● モノガタリ考 [フィツェンライター] 土 1、2																							
※イラストレーションII [大塚] 月 1、2																							
デザイン特別演習 I [古堅・齋藤] 月 3																							

科 目	単 位
〈学科別科目〉 I類必修 視覚伝達デザイン表現演習 I (前期) (前期1科目 I類選択必修) ライティングスペースデザイン I-A (2) ※空間構成 III (2) 環境デザイン I-A (2) 情報デザイン I-A I-B (2) (後期1科目 I類選択必修) ライティングスペースデザイン II-A (2) 環境デザイン II-A II-B (2) 情報デザイン II-A II-B (2)	2
I類選択必修 視覚伝達デザイン表現演習 Iもしくは ※イラストレーションI・II・III (2) 視覚伝達デザイン表現演習 IIもしくは ※イラストレーションI・II・III (2) 計 8	
〈学科別科目〉 II類 3・4年次に2単位選択必修 視覚伝達デザイン表現演習III~V もしくは※イラストレーションI・II・III (2)	(2)
〈専門理論科目〉 II類必修 デザイン特別演習 I 2 ウェブ情報デザイン論 2	
II類選択 マーケティングコミュニケーションデザイン論 (2) 映像論 (2) 情報文化論 (2) メディア論 (2) 海外最新デザイン事情I・II (2)	
※印は教職課程登録者必修	

● 祭典 10/24~10/26

造形専門科目教育課程表
(4年)

月	2025年4月				5月				6月				7月				8月	
日	1 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2 7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	28 2
期		1期				2期				3期								
授業週	入学式 4/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学 事 予 定	オリエンテーション週間 (4/2～9)	前期授業開始 4/4 科目履修登録 4/4～17										オンラインキャンパス 6/21～22市ヶ谷			オンラインキャンパス 7/12～13鷹の台	前期補講・試験週間 7/16～17		夏期修正履修登録 8/28～29 夏季休業 7/24～8/30
4 年 (Ⅲ 限・ Ⅳ 限)	視覚伝達デザイン A [石塚] 木 視覚伝達デザイン B [齋藤] 木 視覚伝達デザイン C [白井] 木 視覚伝達デザイン D [沢田] 木 視覚伝達デザイン E [寺山] 木 視覚伝達デザイン F [中野] 木 視覚伝達デザイン G [後藤] 木 視覚伝達デザイン H [古堅] 木 視覚伝達デザイン I [北崎] 木 視覚伝達デザイン J [大田] 木																	
	視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ～Ⅴ ● 写真 [中村] 月 3、4 ● クロスメディアコミュニケーションデザイン(休講) ● データグラフィックス(休講) ● マーケティングコミュニケーションデザイン IA [沢田] 水 3、4 ● マーケティングコミュニケーションデザイン IB [三浦] 火 1、2 ● ブックバインディングⅠ [西尾] 火 3、4 ● ヴィジュアルランゲージ演習 [北條] 水 1、2 ● イラストレーションⅠ/Ⅲ [三上] 火 1、2 ● イラストレーションⅠ/Ⅲ [岩渕] 火 3、4 ● 音響表現 [吉田] 土 3、4 ● パッケージデザインⅡ [飛山] 土 3、4 ● 言葉から発想するクリエイティブ [藤本] 水 1、2 ● 編集とデザイン [秋葉] 土 1、2 ● モーションイメージ [ダイノ] 土 1、2 ● タイプフェイスデザイン [鈴木] 土 1、2 ● ユーザビリティとユーザーエクスペリエンスデザイン [原] 木 1、2 ● モノガタリ考 [フィツェンライター] 土 1、2 ● 個性で翻訳するアートディレクション [小杉] 水 1、2																	
	デザイン特別演習Ⅱ [白井・北崎] 月 2																	
	※担当講師の都合により開講時期及び曜日が変更になる可能性があります。																	

●オリエンテーション週間 4/2～4/9

9月				10月				11月				12月				2026年1月						2月~3月			
1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	29 3	5 10	12 17	19 24	26 31	2/2 3/31			
4期				5期						6期			7期												
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35				
後期授業開始 9／1								芸術祭活動 10／20～11／1					後期授業終了 12／13			後期補講・試験週間 12／15～20		冬季休業 12／22～1／6		卒業制作「修了」制作展 1／15～18（鷹の台キャンパス）		卒業制作「修了」制作展 1／30～2／1（市ヶ谷キャンパス）		卒業式 3／1	

科 目	単 位
〈学科別科目〉 (1科目Ⅰ類選択必修)	
視覚伝達デザイン A	(4)
視覚伝達デザイン B	(4)
視覚伝達デザイン C	(4)
視覚伝達デザイン D	(4)
視覚伝達デザイン E	(4)
視覚伝達デザイン F	(4)
視覚伝達デザイン G	(4)
視覚伝達デザイン H	(4)
視覚伝達デザイン I	(4)
視覚伝達デザイン J	(4)
卒業制作	6
	計 10
〈学科別科目〉 Ⅱ類 3・4年次に2単位選択必修 視覚伝達デザイン表現演習Ⅲ～Ⅴ	(2)
〈専門理論科目〉 Ⅱ類選択 デザイン特別演習Ⅱ マーケティングコミュニ ケーションデザイン論 映像論 情報文化論 メディア論 海外最新デザイン事情Ⅰ・Ⅱ	(2) (2) (2) (2) (2) (2) (2)