

デザイン情報学科

学科理念・教育目標

「デザイン情報学 (Design Informatics)」は、「造形的デザイン行為」と「情報構築による意味生成」というふたつの側面から、デザインとその周辺世界を開拓する理論と実践のフレームです。われわれが生きていく情報化社会は、多様なプレイヤーが不断の融合集散を繰り返しながら適切な未来を求め続ける場である。こうした見地から、新たな表現＝提案を通して社会の関心をリードし、生活や社会環境を再編するための新しいかたちを見出す。それがデザイン情報学の使命です。

情報化とは、まず流動化を意味します。表現ジャンルや産業組織、地域、国といったこれまでの枠組みを越えることで生まれる可能性に注目し、新しい組み合わせをデザインする。そのためには、時代を読み解く知識基盤や倫理観とともに、生活者としての日常への視線、そして課題設定、調査分析、構想立案から提案へ至るプロセスを駆動する内的エネルギー＝創造力が要求されます。デザイン情報学科では美術大学教育の伝統を踏まえながらもその枠を越えて、総合的な造形力とテクノロジー、メディア、社会科学の学問分野を統合させた「汎技術としてのデザイン知」を自在に生かすことのできる人材の育成を目標としています。

造形学部のディプロマ・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 制作・研究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 制作・研究に幅広い関心と高い意欲を持ち、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
造形総合科目	I 類必修	造形総合・絵画 I 造形総合・彫刻 I			
	I 類選択必修	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			
学科別科目	I 類必修	デザイン情報学概論 I デザイン情報学基礎演習 I デザイン情報学概論 II デザイン情報学基礎演習 II 情報処理 I デザイン情報学基礎演習 III	デザイン情報学概論 III デザイン情報学演習 I デザイン情報学概論 IV デザイン情報学演習 II 情報処理 II	デザイン情報学各論 I デザイン情報学演習 III デザイン情報学各論 II デザイン情報学総合研究 I 情報処理 III	デザイン情報学各論 III デザイン情報学総合研究 II
	I 類選択必修		デザイン情報学特別演習 I-A デザイン情報学特別演習 I-D デザイン情報学特別演習 I-B デザイン情報学特別演習 I-E デザイン情報学特別演習 I-C デザイン情報学特別演習 I-F	デザイン情報学特別演習 II-A デザイン情報学特別演習 II-D デザイン情報学特別演習 II-B デザイン情報学特別演習 II-E デザイン情報学特別演習 II-C デザイン情報学特別演習 II-F	
	II 類選択必修		メディア表現演習 I コミュニケーション創発演習 I メディア表現演習 II コミュニケーション創発演習 II メディア表現演習 III コミュニケーション創発演習 III メディア表現演習 IV コミュニケーション創発演習 IV メディア表現論 I コミュニケーション創発論 I メディア表現論 II コミュニケーション創発論 II	デジタル技術演習 I デジタル技術論 I デジタル技術演習 II デジタル技術論 II デジタル技術演習 III プロジェクト演習 I デジタル技術演習 IV プロジェクト演習 II	
卒業制作				メディア表現演習 V コミュニケーション創発演習 V デジタル技術演習 V デジタル技術論 III メディア表現演習 VI コミュニケーション創発演習 VI デジタル技術演習 VI デジタル技術論 IV メディア表現演習 VII コミュニケーション創発演習 VII デジタル技術演習 VII プロジェクト演習 III メディア表現論 III コミュニケーション創発論 III プロジェクト演習 IV メディア表現論 IV コミュニケーション創発論 IV	卒業研究・卒業制作