

メディアデザイン学科の基本姿勢

【学科概要】

近年、画像や文章、音楽、動画などのデジタルメディアを介したコンテンツが身の回りに溢れており、デジタルメディアを通して人と人とを結ぶコミュニケーションがより重要になっています。このような中、それらを制作でき使いこなせるだけでなく、社会の仕組みまで理解した深い視点を持ち、感受性豊かでかつ論理的に組み立てることができるクリエイターは貴重な存在となっています。そこには、デザインの芸術性とプログラミングの技術力に、エンジニアとしての工学知識を持った人材が活躍できる大きなフィールドが広がっています。

メディアデザイン学科では、デザイン、コミュニケーション、ソフトウェアの3分野を総合的に修得することで、ITを基幹技術とするコンテンツデザイナーを育成します。目指しているのは、単に音楽や映像などのデジタルコンテンツを制作できるということに留まらず、受け手にどのように伝わるかを考えて発信できるコミュニケーション能力と、芸術的感性を備えたクリエイターの育成です。世界を視野に入れた幅広い知識とコミュニケーション能力を持つ人材教育を実践していきます。

【教育目的】

海外や、さまざまな領域での活躍も視野に入れ、語学や文化論、芸術論、心理学など幅広い学問領域を学んだ上で、今、業界で主流のソフトウェアの操作方法を修得し、アプリやゲーム、コンピュータ・グラフィックス、Webコンテンツなどを制作でき、芸術的感性とデジタルデザインセンスに優れたコミュニケーション能力の高いクリエイターを育成し、わが国および北海道の産業活性化に貢献することを目的とします。

【教育指針】

さまざまな履修履歴を持つ入学生に対して、文系・理系の枠を超えた文理融合型のカリキュラムにより教育を実施します。専門教育科目では、「デザイン系」、「コミュニケーション系」、「ソフトウェア系」の各専門分野で、メディアデザインの基礎から先端までをしっかりと幅広く学びます。また、専門教育科目の中の「学科共通科目」では、基礎力養成を目指し、技術者の職業や倫理に関する社会性の高い科目などを開講し、さらに問題解決力や外国語によるコミュニケーション能力の向上も目指します。

【教育・学習目標】

- 1年次：** メディアデザイン学の基礎を教育・学習し、本格的な専門技術を学習可能とする基礎力を身につけるとともに、自分の得意分野を大まかに把握します。Web や CG などのデジタルコンテンツをデザインするための基礎力を養い、また、プログラミングの基礎として Java 言語を修得します。
- 2年次：** メディアデザイン学に共通な専門知識を獲得するとともに、3分野のどれが得意であるかを把握します。音楽や映像、Web などのコンテンツの応用デザイン力や、プレゼンテーションを通じてコミュニケーション能力を養います。また、中規模程度のプログラミングやゲーム制作が可能となるような技術・知識を修得します。
- 3年次：** 1つあるいは複数の専門分野について重点的に教育・学習し、4年次の卒業研究に着手できる素養を獲得します。1、2年で修得したコンテンツデザイン力をさらに向上させ、問題解決型学習により総合的なメディアデザイン力を養います。また、高度な実践的プログラミングやゲーム制作が可能となるような技術・知識を修得します。
- 4年次：** 通年にわたる卒業研究により、有能なクリエイターなどに必要な専門的知識・技術を獲得し、教育目的を達成します。

【ディプロマ・ポリシー】

メディアデザイン学科は、本学の教育理念である「ヒューマニティとテクノロジーの融合」を中心に据え、「北海道および我が国の活性化を実質的に支える人材の育成」を教育目的として、学部の教育課程が定める授業科目を履修し、別に定められた卒業要件を満たした学生に「学士」の学位を授与します。これによって、卒業生には、以下の能力・知識・態度が身につけていることを保証します。

1. 知識・理解

- (A) メディアの社会的機能を理解するとともに、コンテンツを制作するのに必要なデザイン、コミュニケーション、ソフトウェアに関する知識を獲得し、それらに関連付けて体系的に理解ができる。
- (B) 技術者としての教養につながる人文学、社会学、数学、自然科学、情報技術などに対する幅広い知識。

2. 汎用的技能

- (C) 正しい言語の運用能力、すなわち文章を論理的に書き、理解する能力、他人とコミュニケーションする能力、プレゼンテーション能力。
- (D) 情報技術の獲得、およびそれらの社会や自然に及ぼす影響・効果に関する理解力、さらに技術者やデザイナーとして社会に対する責任を自覚する能力（技術者倫理）。
- (E) 課題を探求・発見する能力と、情報やマルチメディア・コンテンツに関する知識・技能を活かして課題を解決する能力。

3. 態度・志向性

- (F) 協働グループ内、地域内で自らの役割・責任を的確に理解し、学習の場面、業務の場面においてその役割・責任を果たす能力。
- (G) 自主的・自律的な学習・討論を通して、自らまたはグループの問題を発見する能力や問題解決能力を検証・強化していく習慣。
- (H) 自らを律し、社会的規範・通念に即した行動選択ができる能力。

4. 統合的な学習経験と創造的思考力

- (I) ソフトウェア、コミュニケーション、デザインについての総合的な視点と知識を身につけ、現代社会の諸問題を柔軟に分析する能力と技術、情報発信能力、社会の発展に貢献しようとする態度。

【カリキュラム・ポリシー】

本学では、ディプロマポリシーの各項目を達成するために必要な授業科目の流れや、各ポリシーと授業の整合性を体系的に理解してもらうためのカリキュラムフローを作成しています。また、各授業科目の達成目標とディプロマポリシー各項目の関連性についてはカリキュラムマップにまとめられています。学生諸君はこれらのツールを利用して学習を進めることにより、卒業＝ディプロマポリシー達成までの過程における自らの立ち位置を確認することができます。また、教員団はその組織的関与により、常にカリキュラムの点検評価、および改善を行います。

【アドミッション・ポリシー】

近年、我々を取り巻く環境は、e ビジネスやネットワークゲーム、コンテンツ配信など、ユビキタス社会へと変遷し、デジタルメディアを介した様々なコンテンツが身の回りに溢れています。このような中、社会の要請に応じて優れた感受性と最新の技術を活かしてそれらを制作できるクリエイターが求められています。

メディアデザイン学科では、多様なメディアを活用して我々人間の生活に潤いを与えるための様々なエンタテインメントコンテンツや、コンピュータゲームなどに欠かせないバーチャル空間などをデザインできる、近未来のデジタルコンテンツ産業を担う人材の育成を教育目標に掲げています。また、芸術的感性とデジタルスキルに優れ、コミュニケーション能力の高いクリエイターを育成し、わが国および北海道の産業活性化に貢献することを目指しています。

ー求める人材像ー

- ・メディアデザインの分野に興味があり、自己の能力開発やスキル向上に努力できる人
- ・コミュニケーションやプレゼンテーションの能力を高め、クリエイティブな活動に積極的に取り組んでいく意志のある人
- ・自ら学ぶ意欲を持ち、将来、わが国および北海道の産業活性化に貢献したいという強い意志を持つ人
- ・自らが学ぶ能動的学習の能力を身につけ、それを生涯維持していける人
- ・高等学校の課程等を能動的に幅広く学び、自分の考えを的確に表現できる文章力や、コミュニケーション能力を身につけている人