

メディアデザイン学科の人材養成の目的

【学部の人材養成の目的】

未来デザイン学部は、現代社会が直面する問題解決のためのコミュニケーションスキル・マネジメントスキル・IT スキルに関して優れた専門性を有し、多様な価値観に基づく豊かさの創造に寄与できる人材を養成することを目的とする。

【学科の人材養成の目的】

メディアデザイン学科では、社会生活を送るうえで必要となる知識・理解、汎用的技能、態度・志向性、創造的思考力を高め、デジタルコンテンツに関する総合的な知識・技能と IT 技術者やクリエイターとして生涯成長し続けるための能力を有し、地域社会に貢献する次のような人材を養成する。

- ①メディアの社会的役割を理解し、デジタルコンテンツを制作するうえで必要な知識・技能を有する人材
- ②課題を探究・発見する能力と、デジタルコンテンツに関する知識・技能を活かして協働で課題を解決する能力を有する人材
- ③デザインと IT のスキルを利用して、地域社会の課題解決や新しい価値を創造できる人材

メディアデザイン学科ディプロマ・ポリシー

メディアデザイン学科は、「科学的市民」の育成という教育理念のもとに以下の資質や能力を身につけ、所定の授業科目を履修して卒業に必要な単位を修得した学生に、学士（工学）の学位を授与します。

1. コミュニケーション力

論理的な思考力、記述力、発表と議論の能力を有し、他者と適切なコミュニケーションを取ることができる。

2. 課題発見解決力

現状を分析し課題を明らかにするとともに、デジタルコンテンツに関する知識・技能を用いて、その解決案を自ら又は協働で示すことができる。

3. 自らを律し、学び続ける力

IT 技術者やクリエイターとして、社会的規範・通念に即した行動選択ができ、かつ幅広い知識を継続的に学習することができる。

4. 多様な視点から物事を捉え、異なる意見を理解する力

物事の捉え方は多様であり、異なる意見や考え方があることを理解して行動できる。

5. 専門的知識・技能を修得し、実践する力

メディアの社会的役割を理解するとともに、デジタルコンテンツを制作するのに必要な知識・技能を修得し、実践することができる。

6. 総合力

これまでに獲得した知識や技能を用いて、自ら又は協働で課題を解決し、新しい価値の創造のための提案ができる。

メディアデザイン学科カリキュラム・ポリシー

メディアデザイン学科では、HUS スタンダード科目、学部共通科目、専門教育科目の有機的な結合によって、IT 技術者やクリエイターとしての専門能力と専攻分野を通じて学士力を培うことを目指したカリキュラムを設計します。このことを明確にするために、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、各項目と授業の整合性・関連性を体系的に理解できるようカリキュラム・ツリーを作成します。さらに、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、及び改善を行います。学修成果やカリキュラムの点検評価の方針をアセスメントプランとしてまとめています。

1. 基盤能力の修得に向けて①コミュニケーション力、②課題発見解決力、③自らを律し、学び続ける力、④多様な視点から物事を捉え、異なる意見を理解する力を養う HUS スタンダード科目を配置します。
2. 専攻分野に必要な基本スキルを育成するための HUS スタンダード科目、学部共通科目を配置し、領域ごとに最適化された専門知識・技能修得のための専門教育科目を配置します。
3. 基盤能力と専門的知識・技能に関連する科目を体系的、効率的に修得できるよう配置します。
4. 自ら学ぶ力の醸成や能動的学修をサポートするため、充実した学内 LAN 環境、e-learning 環境などの優れた IT 環境を提供します。
5. 現代社会のニーズに対応する力を育成するため、最新かつ高度な知識及び技能を学ぶ専門教育科目を配置します。
6. IT 技術者やクリエイターとして実践的な経験を積むため、現実的な課題を題材とした教材を開発し、少人数グループで行う演習科目を配置します。
7. IT 技術者やクリエイターとして実践的な経験を積み、協力・協調する姿勢と自ら課題を発見し、問題を解決する能力を育成するため、現実的な課題を題材とした教材を開発し、演習科目を実施し、実践的能力と自律的学習能力を育成します。
8. 各授業科目の成績評価については、成績評価ガイドラインに則り、厳格かつ公正に行います。
9. 学生の学修成果については、アセスメントプランに定めた方法及び収集した情報に則り、評価します。

メディアデザイン学科 アドミッション・ポリシー

① 基本方針

近年、デジタルメディアを取り巻く技術が発展を続けており、その技術を用いた様々なコンテンツが制作され続けています。このような社会状況において、最新のデジタルメディア関連技術を身につけたIT技術者や、そのような技術を基盤としたコンテンツ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、メディアの社会的な役割を理解し、デジタルコンテンツを制作するうえで必要な知識・技能を有する人材、課題を探求・発見する能力と、デジタルコンテンツに関する知識・技能を活かして協働で課題を解決する能力を有する人材、デザインとITのスキルを利用して、地域社会の課題解決や新しい価値を創造できる人材を育成します。

そのために、以下のような資質・能力・意欲を持った学生を受け入れます。

② 求める人材像と学力の3要素

求める人材像	知識 技能	思考力 判断力 表現力	主体性 多様性 協働性
メディアデザインに興味を持ち、その知識・技能を用いて社会貢献する意欲を持つ人	◎	○	△
他者と関わる能力を持ち、クリエイティブな活動に取り組む意志のある人	△	◎	○
能動的に学ぶ力を身につけ、その能力を生涯維持していける人	○	△	◎
専門分野を学ぶための基礎学力を有し、高い勉学意欲のある人	◎	○	△

③ 学力の3要素と求める多元的な評価

学力の3要素

知識・技能	→	学力試験	調査書	発表	推薦書	面接	口頭試問
思考力・判断力・表現力	→	学力試験	調査書	発表	課題提出	面接	
主体性・多様性・協働性	→	推薦書	面接	自己推薦書			

④ 入学者選抜方法における評価の比重

入学者選抜方法	学力試験	調査書	発表	課題提出	推薦書	面接	自己 推薦書	口頭 試問
総合型選抜	△	—	◎	—	—	○	△	—
学校推薦型選抜(系列校)	—	○	—	○	○	◎	—	△
学校推薦型選抜(指定校)	—	○	—	—	○	◎	○	△
学校推薦型選抜(公募)	△	△	—	—	○	◎	○	—
自己推薦型選抜	○	△	—	—	—	◎	○	—
一般選抜[前期・後期学力型]	◎	—	—	—	—	—	—	—
一般選抜[後期総合評価型]	◎	△	—	—	—	○	—	—
一般選抜(共通テスト利用選抜)	◎	—	—	—	—	—	—	—
外国人留学生選抜	○	—	—	—	—	◎	—	—

⑤ 入学前に習得すべき内容・水準

- ・社会における諸問題を解決するため、幅広い分野の基礎知識を習得していること。
- ・高等学校等において、明確な目的意識を持って主体的に学ぶ姿勢を経験していること。
- ・今までの知識や経験をもとに、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こと。

※記号(◎, ○, △)は重要度の順序を表しています。