

全学共通教養科目(高梁キャンパス)

建学の理念		「学生一人ひとりのもつ能力を最大限に引き出し引き伸ばし、社会に有為な人材を養成する。」		
年次	群	総合A群	総合B群	総合C群
	目標	「日本人としてのメンタリティと国際人としてのセンスを備え、豊かな人間性と専門性を有する自立した人材になる」ための大学生としての基礎力を身につける。		他分野の世界や価値観を理解し、社会人としての幅を広げる。
4年				
3年		キャリア開発Ⅱ		
2年		地域貢献ボランティア		
1年		情報処理Ⅱ 情報処理Ⅰ キャリア開発Ⅰ 吉備国際大から世界へ 地域学概論	言語教育科目 外国語Ⅳ 外国語Ⅲ 外国語Ⅱ 外国語Ⅰ	一般教養科目 人間性の涵養 社会と制度 世界認識・自己理解 自然と数理
				他分野理解教養科目

アニメーション文化学部 アニメーション文化学科

人材養成	アニメーションを中心に、広くメディア産業で活躍できる人材を養成する					
学問分野	敬愛教育 科目	メディアコンテンツ研究	イラスト・マンガ・WEBデザイン	アニメーション制作 (手書き・フルデジタル)	映像企画・プロデュース	3Dモデリング・ゲーム
4年次生				卒業研究 A・B		
3年次生				実践演習 A・B		
				インターシップ		
3年次生		アニメ・ゲームの著作権 メディア倫理学 出版・マンガの著作権 美術史 A・B ジャーナリズム論 コンテンツ文化・産業論	広告原理 イラスト実践 A・B	デジタルコンテンツ制作 A・B シナリオ制作 A・B 音響デザイン A・B	プロデュース演習	3Dモデリング A・B 造形美術制作 A・B
				応用演習 A・B		
2年次生		レビュライティング 近代西洋文藝講読 古代西洋文藝講読 ブランド戦略と知的財産 紙と表現文化 A・B 日本マンガ史概論 マンガ文化論	WEBデザイン 印刷デザイン イラスト演習 A・B	アニメーション制作演習 A・B アニメーション作画演習 A・B CG基礎 A・B シナリオ講読 A・B 音響演習 A・B 映像音響概論 A・B	映像概論 プロデュース基礎	3Dゲーム・VR演習 A・B 造形美術演習 A・B
				基礎演習 A・B		
1年次生		デジタルメディアと社会 産業と技術の歴史	マンガ基礎 イラスト基礎 A・B デッサン基礎 A・B	アニメーション制作基礎 A・B アニメーション企画 A・B	3D基礎 A・B	
				アニメーション作画基礎 A・B アニメーション文化論 A・B		

全学共通カリキュラム

アニメーション文化について、コンテンツ研究、制作、プロデュースなどについて選択的に学ぶことができます。

アニメーション制作のスキルを、基礎から順に高度なものまで学ぶことができます。新カリキュラムでは、作画とイラスト、3Dモデリングの授業を増やし、3DCG、VR、イラスト、マンガ、背景美術、音響や印刷・WEB、コンテンツ研究などを深く学ぶことができるようにしてあります。

実技演習を通して、PCソフトに習熟した「映像メディア表現」の専門家を目指します。

(使用ソフト: CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、After Effects、Illustrator、Premiere Pro、MAYA、Blender、unity、Cubaseなど)

卒業研究につながるゼミ制度は、1、2年の基礎演習、応用演習を経て、3年次から各教員のゼミに所属します。

就職については、アニメーション関連企業を中心に、放送・出版・印刷など広く対応しています。