

教養科目		社会科学部・保健医療福祉学部・ 心理学部・アニメーション文化学部			2023年度 カリキュラムマップ								
教養科目のDP(ディプロマポリシー)													
※学科のディプロマポリシーを記載													
自ら学ぶ力	DP1	知識・技能	豊かな教養と確かな専門知識・技能を身につけている。										
	DP2	情報の活用	目的に応じて情報を収集し、それを活用できる力を身につけている。										
	DP3	主体的な学びと論理的な思考	科学的、論理的な思考力と創造力を持ち、主体性をもって自ら学び続けることができる。										
生きぬく力	DP4	コミュニケーション・表現力	多様性を尊重し、共に生きるためのコミュニケーション能力と表現力を身につけている。										
	DP5	グローバルな視野と地域貢献活動	グローバルな視野と国際感覚を持って、地域社会で積極的に活動できる。										
	DP6	課題解決力	困難に立ち向かい、知識を活かして「知恵」とし、課題を解決して社会を生きぬく力を身につけている。										
信じられる力	DP7	自己効力感	知的な好奇心を持ち、自ら学ぶ姿勢を身につけ、社会に対して自身の能力を発揮したいと意欲に溢れることで大学生活の中で自信をつけることができ、自らの可能性を信じてチャレンジできる。										
◎:科目の到達目標が該当のDPに直結する科目(100%) ○:科目の到達目標が該当のDPIに関わる科目(70%) △:科目の到達目標が該当のDPに少し関わる科目(30%)													
授業科目	◆は必修	単位数	配当年次	履修期	授業概要(素案)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	
人間力育成科目	◆ きびこく学	1	1	春	順正学園及び吉備国際大学、またキャンパスのある地域の歴史・文化・社会の特色や課題について多角的に学び、吉備国際大学の学生としての知的基盤を培う科目である。この科目は、吉備国際大学の教育目標である「地域創成に実践的に役立つ人材を養成する」教育への序論として位置づけられる。	◎	△	◎	△	◎	◎	◎	
	◆ SDGs概論	1	1	春	2030年までの国際目標である「持続可能な開発目標SDGs」について、その背景や目的、実際にどのような取り組みが行われているかを学ぶ。そして、学生自らがその実現に向け、何ができるか、また何をしなければならぬかを考え、実行しようとする能力を身につける。	△	○	◎		◎	◎		
	◆ グローバルスタディーズ入門	2	1	春または秋	社会科学分野の基本概念を学ぶことを通じて、基本的な世界の常識を学びつつ、日本人としてのアイデンティティを確立することを目指す。具体的なイシューを題材とし履修者で議論し、問題解決型学習の実践を行なう。	○		◎		◎	◎		
	◆ 課題解決演習	2	1	秋	これまでに学んだ各地域の現状・課題、SDGsに関する目標・課題について、それぞれ解決策を模索することで、社会に積極的に貢献しようとする心や姿勢を養うことを到達目標とする。具体的には、グループごとに課題とするテーマを設定し、テーマに沿った情報を調べ、どのような手法であれば課題が解決へのアプローチを検討を行う。以上の能動的学習経験により、課題解決のために必要な一連のプロセスを修得する。		△	△	○	○	◎	◎	
キャリア教育科目	◆ キャリアデザインⅠ	2	1	春	この科目では、社会的自立と職業的自立にむけて、自分の生き方・働き方を計画(キャリアデザイン)し、実行できる人間力と社会人意識の基礎を身につけることを目標に、社会が求める人間像(自主性、責任感、教養、分別、コミュニケーション力)について考え、自分自身を知り目標をもって実行していく力を習得する。具体的には、合同授業で、社会人としてのキャリア形成に必要な知識等を理解し、学科単位の授業では、各学科が目指す人材像について深く学び、資格取得や卒業後の進路選択に向け、社会人となるための基礎を築く。キャリアポートフォリオを活用し、目標設定と振り返りにより卒業時を見据えた効果的な授業を行う。			◎	○		△	◎	
	◆ キャリアデザインⅡ	1	2	春	自身の長期的なライフプランを考え、進路選択に向けて必要な情報収集をするとともに、それを活用し職業・企業理解に必要なスキルを身につける。同時に、2年次の目標を設定し、活動記録の入力、振り返りなどキャリアポートフォリオを作成するとともに、大学生として必要なマナーや、就職活動や実習に向けての心構えなどあわせて身につける。		△	◎	○		△	◎	
	◆ キャリア実践Ⅰ	1	3	春	社会人として必要な自己表現力などとともに、就職活動に必要なスキルを身につけ、自身の「キャリアプラン」を実現するための方法を学ぶ。具体的には、就職先となる企業や施設の研究、また就職活動の手法(エントリーシート・履歴書、面接対策等)を就職活動の流れに沿って実践的に学ぶ。また、社会や就職活動に必要な会話術、面接、グループディスカッションの場面での自己表現力の育成も合わせて行う。実際に企業見学やインターンシップにも参加する。		○	○	○		○	◎	
	キャリア実践Ⅱ	1	3	春	「キャリア実践Ⅰ」に引き続き、就職活動に必要なスキルや能力の向上を図る。就職活動に必要なエントリーシート・履歴書の書き方、面接対策、試験に多く用いられるSPI対策、キャリアポートフォリオの就活への活用など、就職活動に必要な就職活動に実践的に役立つ内容を学び、実行する。		○	○	○		○	◎	

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	授業概要(素案)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	
数理・情報活用科目	◆ 情報活用	2	1	春	高校までに習得したコンピュータリテラシーをもとに、入学してから半期の間で、大学生に必要とされる基本的なコンピュータスキルを身につけることを到達目標とする。コンピュータ基本操作および基礎的アプリケーションソフトの利用をおこなえるように学習し、大学でITを活用した効率的な学習を行うための基礎知識を習得する。	○	◎	△					
	数理・データサイエンス・AI基礎	2	1	秋	今後のデジタル社会において、数理・データサイエンス・AIを日常の生活、仕事等の場で使いこなすことができる基礎的素養を身につける。基礎編は、数理・データサイエンス・AIリテラシーレベルモデルカリキュラムで示されている、「導入(社会におけるデータ・AI利活用)」「基礎(データリテラシー)」「心得(データ・AI利活用における留意事項)」で構成される。	○	◎	△			○		
	数理・データサイエンス・AI応用	2	2	春	今後のデジタル社会において、数理・データサイエンス・AIを日常の生活、仕事等の場で使いこなすことができる基礎的素養を身につける。応用編は、数理・データサイエンス・AIリテラシーレベルモデルカリキュラムで示されている、「基礎(データリテラシー)」「選択(オプション)」で構成される。数理・データサイエンス・AI基礎の単位取得が履修の前提である。	○	◎	△			○		
言語教育科目 外国語	◆ 英語基礎 I	2	1	春	高校までに学んだ基本的な重要文法、単語を復習し、英語によるコミュニケーションが図れるようになることを目指す。「アクティブ英語 I」で学ぶ会話(コミュニケーション英語)について、文法や単語、用法をこの科目において詳しく学び、英語力の定着を図る。	◎		◎					
	◆ 英語基礎 II	2	1	秋	「英語基礎 I」に引き続き、高校までに学んだ基本的な重要文法、単語を復習し、英語によるコミュニケーションが図れるようになることを目指す。「アクティブ英語 II」で学ぶ会話(コミュニケーション英語)について、文法や単語、用法をこの科目において詳しく学び、英語力の定着を図る。	◎		◎					
	◆ アクティブ英語 I	2	1	春	ネイティブ教員による英会話を中心とした授業で、学生が英語でのコミュニケーションの楽しさや学ぶことの意義を感じ、積極的に英語で話そうとする姿勢や基本的な英会話能力の育成を目指す。授業で取り扱った会話については、「英語基礎 I」において、文法や単語、用法を詳しく学び、英語力の定着を図る。	◎		◎	◎				
	アクティブ英語 II	2	1	秋	「アクティブ英語 I」に引き続き、ネイティブ教員による英会話を中心とした授業で、学生が英語でのコミュニケーションの楽しさや学ぶことの意義を感じ、積極的に英語で話そうとする姿勢や基本的な英会話能力の育成を目指す。授業で取り扱った会話については、「英語基礎 II」において、文法や単語、用法を詳しく学び、英語力の定着を図る。	◎		◎	◎				
	レベルアップ英語 I	2	2	春	海外留学や英語をさらに学び将来社会で役立てたいと考える学生などを対象に、英語力のレベルアップ、留学向けの支援などを旨とする科目である。TOEIC対策なども行い、実践的に役立つ英語力を育成する。			◎	◎	◎			
	レベルアップ英語 II	2	2	秋	「レベルアップ英語 I」に引き続き、海外留学や英語をさらに学び将来社会で役立てたいと考える学生などを対象に、英語力のレベルアップ、留学向けの支援などを旨とする科目である。TOEIC対策なども行い、実践的に役立つ英語力を育成する。			◎	◎	◎			
	中国語と中国文化 I	2	1	春	中国語の基礎的な文法や発音、日常的によく使われる例文などを学び、中国語による初歩的なコミュニケーション技能の修得を目標とする。また中国語を通して、中国の社会、文化、歴史、慣習などの背景を学び、日本と異なる地域の文化や社会に対する理解を深める。	◎		◎			◎		
中国語と中国文化 II	2	1	秋	「中国語 I」に引き続き、中国語の基礎的な文法や発音、日常的によく使われる例文などを学び、中国語による初歩的なコミュニケーション技能の修得を目標とする。また中国語を通して、中国の社会、文化、歴史、慣習などの背景を学び、日本と異なる地域の文化や社会に対する理解を深める。	◎		◎			◎			

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	授業概要(素案)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7
外国語	フランス語とフランス文化 I	2	1	春	フランス語の基礎的な文法や発音、日常的によく使われる例文などを学び、フランス語による初歩的なコミュニケーション技能の修得を目標とする。またフランス語を通して、フランスの社会、文化、歴史、慣習などの背景を学び、日本と異なる地域の文化や社会に対する理解を深める。	◎		◎		◎		
	フランス語とフランス文化 II	2	1	秋	「フランス語 I」に引き続き、フランス語の基礎的な文法や発音、日常的によく使われる例文などを学び、フランス語による初歩的なコミュニケーション技能の修得を目標とする。またフランス語を通して、フランスの社会、文化、歴史、慣習などの背景を学び、日本と異なる地域の文化や社会に対する理解を深める。	◎		◎		◎		
	ドイツ語とドイツ文化 I	2	1	春	ドイツ語の基礎的な文法や発音、日常的によく使われる例文などを学び、ドイツ語による初歩的なコミュニケーション技能の修得を目標とする。またドイツ語を通して、ドイツの社会、文化、歴史、慣習などの背景を学び、日本と異なる地域の文化や社会に対する理解を深める。	◎		◎		◎		
	ドイツ語とドイツ文化 II	2	1	秋	「ドイツ語 I」に引き続き、ドイツ語の基礎的な文法や発音、日常的によく使われる例文などを学び、ドイツ語による初歩的なコミュニケーション技能の修得を目標とする。またドイツ語を通して、ドイツの社会、文化、歴史、慣習などの背景を学び、日本と異なる地域の文化や社会に対する理解を深める。	◎		◎		◎		
言語教育科目 日本語(留学生専用科目)	◇ 日本語 I A(文法)	2	1	春	日本語能力試験N2合格を目指し、文法・文字・語彙を中心に学ぶ。N2レベルの言語知識(文字・語彙・文法など)の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎			
	◇ 日本語 I A(読解)	2	1	春	日本語能力試験N2合格を目指し、読解を中心に学ぶ。N2レベルの読解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎			
	◇ 日本語 I A(聴解)	2	1	春	日本語能力試験N2合格を目指し、聴解を中心に学ぶ。N2レベルの聴解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎			
	◇ 日本語 I B(文法)	2	1	秋	日本語能力試験N2合格を目指し、文法・文字・語彙を中心に学ぶ。N2レベルの言語知識(文字・語彙・文法など)の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎			
	◇ 日本語 I B(読解)	2	1	秋	日本語能力試験N2合格を目指し、読解を中心に学ぶ。N2レベルの読解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎			
	◇ 日本語 I B(聴解)	2	1	秋	日本語能力試験N2合格を目指し、聴解を中心に学ぶ。N2レベルの聴解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎			
	* 日本語 II A(文法)	2	2	春	日本語能力試験N1合格を目指し、文法・文字・語彙を中心に学ぶ。N1レベルの言語知識(文字・語彙・文法など)の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中上級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎			

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	授業概要(素案)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7
言語教育科目	日本語(留学生専用科目)	* 日本語ⅡA(読解)	2	2	春	日本語能力試験N1合格を目指し、読解を中心に学ぶ。N1レベルの読解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中上級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎		
		* 日本語ⅡA(聴解)	2	2	春	日本語能力試験N1合格を目指し、聴解を中心に学ぶ。N1レベルの聴解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中上級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎		
		* 日本語ⅡB(文法)	2	2	秋	日本語能力試験N1合格を目指し、文法・文字・語彙を中心に学ぶ。N1レベルの言語知識(文字・語彙・文法など)の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中上級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎		
		* 日本語ⅡB(読解)	2	2	秋	日本語能力試験N1合格を目指し、読解を中心に学ぶ。N1レベルの読解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中上級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎		
		* 日本語ⅡB(聴解)	2	2	秋	日本語能力試験N1合格を目指し、聴解を中心に学ぶ。N1レベルの聴解の出題傾向を知り、練習問題を解きながら、実践力を養う。また中上級レベルの日本語表現を学び、事物・事象を説明したり、自分の意見を述べたりできるコミュニケーション力を身につける。	◎	△	◎	◎		
基礎教育科目	社会の理解	日本国憲法	2	1	春 または 秋	日本国憲法における基本的論点を、判例やニュースを織り交ぜながらできるだけ平易に解説すると同時に、日本国憲法の将来を自分で考えるために必要と思われる情報を提供する。「人権」について理解を深める。 主権者として必要とされる日本国憲法の知識を身につけ、さらに憲法改正につき論理的に自己の考えを述べるができることを目指す。「人権」について正しく理解し、快適な社会づくりに貢献できることを目指す。	◎		◎	○		
		経済学	2	1	春 または 秋	私たちの暮らしの中の経済の仕組みや経済活動について学び、大学生として必要とされる経済学の基礎を身につける。 経済学のすべての分野に共通する理論分野であるミクロ経済学では、個々の消費者の行動や個々の消費者の行動や企業の行動に関する分析をもとに、価格メカニズムについて分析していく。具体的には経済学の考え方、需要と供給、価格弾力性、市場の構造と価格分析、公共財と共有資源問題などに関する基礎的知識を修得する。なお、豊富な事例を取り上げ、現実経済問題に関する理解を深める。	◎		◎			
		社会学	2	1	春 または 秋	社会学は我々にとって身近な「社会」を扱う学問である。そのため、本講義では、「社会学を理解する、覚える」のではなく、「社会学を応用する力」を身につけることまでを目標とする。まず最初に基礎的な社会学の理論、社会学的分析の方法を身につけた上で、人口、家族、地域、エスニシティ、環境、医療、福祉、産業、労働など、様々なテーマを挙げ、各事例に対して、社会学的なアプローチから考察を加える。	◎	△	◎	△	△	
		哲学	2	1	春 または 秋	哲学の基本的な知識、哲学思想の流れをつかみ、代表的な思想家の考え方とその背景を学ぶ。哲学とかかわりの深い倫理学・宗教学についての基礎も合わせて学ぶ。 古代ギリシャにおける哲学の誕生や初期の展開、プラトンやアリストテレスを通じての哲学の確立、ヘレニズム期の哲学、古代末期の哲学とキリスト教といったことを、ギリシャ世界の拡大と変容、ヘレニズム世界の成立、ローマによる政治的統合といった時代背景の中で理解する。また西欧世界の成立と発展といった文脈の中で、自由学芸、哲学、神学の関係や、諸科学の成立と哲学の変容を理解する。	◎		◎	△		
人間形成	心理学	2	1	春 または 秋	心理学とはどんな学問かを知ることがテーマである。心理学は心の働きについて科学的に研究していく学問である。人が生活している環境からいかに情報を取り入れ、蓄積し、利用するのか、あるいは、いかに人間関係のなかで適応的に生きているのかなどについての学びを通して、心理学のおもしろさに触れ、心理学の基礎的な考え方を理解する。	◎		◎	△			△
	多様性の理解	2	1	春 または 秋	異文化をはじめ、人種や宗教、性別やLGBTなど、現代社会における多様性について、それぞれの現状と課題を理解し、ダイバーシティ実現のために何が必要か、また自らが何かできるかを考え、積極的に行動しようとする態度を育成する。(人権教育を含む)				◎	◎		

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	授業概要(素案)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7
人間形成	文章力の基礎	2	1	春 または 秋	大学生生活では、高度な授業内容を理解し、専門書を読み、発表資料・レポート作成を行い、それを発表する能力が必要となる。本講義では、そのために必要な日本語力の養成をめざし、学生が、日本語の円滑な運用に必要な重点項目を毎回順番に学修することにより、確実な日本語力を身につけることを到達目標とする。	◎		◎	○			
	美術の見方	2	1	春 または 秋	自分なりの美術の見方を確立することをテーマとして、美術作品について広い知識を持ち、自分の言葉で語るができる能力を身につける。毎回映像資料による対話型鑑賞を行い、先行研究として示されている各時代の作品の属性や意味、時代背景などについて学問的な検討を行う。多くの美術作品にふれ、授業で紹介される作品について、自分なりに調べ考えた疑問などについて、授業内の対話や毎回の小レポートの中で深めていく。	◎		◎	○			
	生涯スポーツ論	2	1	春 または 秋	少子高齢社会を生きる現代人にとって「健康」がもつ意味が多様化していることを踏まえ、「スポーツ」が果たす役割に着目し、「健康づくり」「健康増進」の視点から論ずる。これらを踏まえ、各年代に応じたスポーツのあり方、また生涯を通じたスポーツへの親しみ方を理解した上で、生涯にわたって豊かな生活を送るための取り組みについて講義する。	◎		○	○			
	生涯スポーツ実習	1	1	春 または 秋	様々なスポーツ種目を通して、スポーツの楽しさと健康増進の効果を理解し、生涯にわたりスポーツに親しみ、健康的な生活を送ろうとする態度と知識を習得する。	△			◎			
自然科学	数的理解	2	1	春 または 秋	迅速かつ的確な数的理解力の育成をテーマとして、課題に含まれる諸要素と関係性を捉え、適宜情報収集しながら課題解決の方針を見つけ、結果を導き出す力を身につける。	◎	◎	◎			△	
	化学	2	1	春 または 秋	基礎的な化学の知識の確認・修得に重点におき、身のまわりの現象や物質などを取り上げ授業を行う。将来の種々職業や生活に役立つ化学的な知識を修得する。	◎		◎				
	生物学	2	1	春 または 秋	生物の基礎ともいえる生態、細胞や遺伝などに加え、人の健康に深く関係する生活習慣病などの幅広い知識を習得し、生物現象を広く正確に把握できる。 地域における森や植物、河川や水生生物の学習、更に海と沿岸生物、魚類生態などの諸分野の幅広い生物生態学の知識を学ぶ。加えて生物学と医学、細胞・遺伝などの基礎生物学を学び、それらをもとに老いと生物学、ヒトの一生と健康な生活などの基礎医学の諸分野、また再生医療や環境問題などこれからの生物学に関する広範囲の知識を習得する。	◎		◎		△		
	環境科学	2	1	春 または 秋	現在、地球上では近未来を危ぶむ種々の重大な問題(地球温暖化、オゾン層の破壊、環境ホルモン等)が生じている。我々にとって種々のレベルでの環境状況を正しく把握し、また将来生じると予想される問題を予見し、先見的な問題意識をもって対応をすることが重要である。本講義ではこれらに関連する問題をDVD映像などにより理解し、その対策について考え、地球環境を科学的に理解し論理的に思考できるようになることをテーマとする。	◎		○		△	△	

◎	35	4	39	18	12	4	6
○	3	2	2	8	1	0	0
△	2	16	4	4	3	4	1
合計	40	22	45	30	16	8	7

学部名	アニメーション文化学部	学科名	アニメーション文化学科	2023年度 カリキュラムマップ
-----	-------------	-----	-------------	------------------

アニメーション文化学科のDP(ディプロマ・ポリシー)

自ら学ぶ力	DP1	知識・技能	①アニメーション等の制作について理解し、機材の操作方法など必要な知識を修得することで創造的な表現ができる。十分な描画力や構成力を有し、材料や道具及びコンピューターソフトを使って完成度の高い作品を追求できる。 ②作品を深く鑑賞したり分析したりすることを基に、プロデュースの内容を理解し、メディアに対して幅広い知識を有し多角的な視点を持って制作の企画・管理を行うことができる。 ③アニメーションやマンガなどのメディア文化を実践的な知識によって分析し理解することで、学術的文化研究ができる。
	DP2	情報の活用	インターネットなどを利用して、新しい知識や技術などを積極的に吸収しようとする態度を身に付け、メディアリテラシーの能力を高め計画性を持って根気強く丁寧な研究や制作ができる。
	DP3	主体的な学びと論理的な思考	自ら学ぶ意欲を持ち、アニメーション作品などの意味や価値に対して学術的に研究を行う姿勢を持ち論理的に思考することができる。
生きぬく力	DP4	コミュニケーション・表現力	自身の表現力を高め多様性を受け入れることで、対面でもインターネット上でも円滑で親密なコミュニケーションをとることができる。
	DP5	グローバルな視野と地域貢献活動	様々な国の言葉や文化に興味を持ち、地域の産業や暮らしに関心を持ちながら、身につけた知識・技能によって地域貢献活動を行うことができる。
	DP6	課題解決力	アニメーションなどをテーマにした研究を追求し、他者の言葉に謙虚に耳を傾けることで、地道な問題解決力を身につける。
信じる力	DP7	自己効力感	アニメーションなどの制作やメディア研究の達成を通して、自分の可能性を信じていることができるようになる。
	DP8	思いやりと自己管理	気持ちの良い挨拶、整理整頓や掃除、期限の厳守など基本的な態度を身に付けることで自己管理能力を高め、他者に対して思いやりを持つことができる。

◎:科目の到達目標が該当のDPに直結する科目(100%) ○:科目の到達目標が該当のDPに関わる科目(70%) △:科目の到達目標が該当のDPに少し関わる科目(30%)

授業科目	◆は必修	単位数	配当年次	履修期	到達目標 (授業内容を含めわかりやすく記入)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8
美術史A		2	3	春	人間が作る物の形、イメージのありさまは、時代とともに変わり、作り手や地域によっても異なる。縄文時代から室町時代までの間に日本列島で行われたさまざまな造形とそれに関連する歴史事象を概観し、それらに親しみを持ち、日本美術が呈する特性、固有性、時代性などを認識する基礎的能力を獲得する。	◎	△	○		○	△		
美術史B		2	3	秋	桃山時代から今日にいたる間に日本列島で行われたさまざまな造形とそれに関連する歴史事象を概観し、日本美術の歴史に触れることで、それらに親しみを持ち、さらに日本美術が呈する特性、固有性、時代性などを認識する基礎的能力を獲得する。	◎	△	○		○	△		
古代西洋文藝講読		2	2	春	古代ギリシャのホメロス以来の西洋文藝は長い伝統をもち、古くから読み継がれてきた。のみならず絵画や映画など他のジャンルにも題材を提供してきた。この講義ではホメロス作品以降の古代ギリシャ、ローマのいくつかの作品を日本語訳を通じて読みながら解説する。これにより学生は将来の作品制作や批評に資する豊富な文藝の資源を所有することができる。	◎	△	△	△	○	△		
近代西洋文藝講読		2	2	秋	近代西洋文藝は古代西洋文藝の伝統を受け継ぎながら、新たな伝統となり、読み継がれてきた。また映画など他のジャンルにも題材を提供してきた。この講義では古典中の古典であるセルバンテスやシェークスピアの作品の一部、その後19世紀までのいくつかの古典的作品を日本語訳を読みながら解説する。これにより学生は将来の作品制作や批評に資する豊富な文藝の資源を所有することができる。	◎	△	△	△	○	△		
紙と表現文化A		2	2	春	人間の歴史において、紙の誕生は非常に大きな意味を知り、紙の利用は、情報の蓄積・共有化を飛躍的に拡大し、同時に人間のイメージする能力を大きく変化させたこと学び、記録メディアとしての紙の果たした役割について理解する。	◎		○			△	△	
紙と表現文化B		2	2	秋	人類の発展と大きく関わってきた書物の歴史を、その誕生から現代までの変化を概観するとともに、その変化が人間にどのような影響を与えてきたかを理解する。	◎		○			△	△	
産業と技術の歴史		2	1	春	技術と社会・経済・規範などが相互作用して、どのように私たちの生きる世界を形成してきたか、人物を中心に学び、今後の自分自身の職業選択や将来の生き方を考察できる知識と基礎的能力を習得する。	◎	○	◎					

授業科目	◆は必修	単位数	配当年次	履修期	到達目標（授業内容を含めわかりやすく記入）	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8	
メディア文化科目		デジタルメディアと社会	2	1	秋	デジタルメディアを媒介とする行為・コミュニケーションの性質を理解し、これらの行為・コミュニケーションにおける規範がどのようなものであるべきか構想するために必要な情報倫理学の基本的な考え方を学ぶ。 この講義の到達目標は次の3点である。 1. デジタルメディアが媒介する行為やコミュニケーションの性質を理解する。 2. 倫理学の基本的な考え方とその枠組みを理解する。 3. デジタルメディアが媒介する行為やコミュニケーションにおいて、どのような法的・倫理的問題が生じる可能性があるか理解する。	◎	○	◎					
		広告原理	2	3	春	経営戦略・マーケティング戦略の上で、どのように広告の制作が行われるかについて、実際のテレビコマーシャルや広告等の題材の実例を見ながらを理解する。	○	◎					△	
		ジャーナリズム論	2	3	秋	ジャーナリズム精神に基づく新聞報道のあり方などを通して、メディアに対する理解を深め、社会を見る「眼」を養う。	○	◎					△	
		メディア倫理学	2	3	秋	メディアの大きな力を制御するにはどうすべきか、情報倫理学の成果をもとに考え、情報の発信者として必要な倫理的思考を身につける。	○	○	◎	△				
		レビューライティング	2	2	春	文と文の関係に着目する文章の論理的分析や、虚偽であったり、根拠が薄い主張文の批判的読解を通じて、社会人として習得していることが望ましい批判的思考を身につける。	○	○	○	◎	○			
		ブランド戦略と知的財産	2	2	春	主に、知的財産の基本、および知的財産をめぐる法律等の知的財産に関する基礎的な知識を修得する。	○	◎					△	
		出版・マンガの著作権	2	3	春	出版・マンガ市場の概況とその問題点、出版契約・著作権の慣行、出版・マンガにかかわる著作権紛争の事例等を学び、出版・マンガビジネスにおける著作権の実際を理解する。	◎	○	◎					
		アニメ・ゲームの著作権	2	3	秋	デジタルメディアとの相互作用で、著作権制度がどのように変容し、今後の課題は何であるか考察し、デジタルメディアを活用するクリエイターやメディアイーターとして必要な著作権の知識を身につけるとともに、市民として今後の著作権制度の課題を理解する。	◎	○	◎					
アニメーション文化科目	◆	アニメーション文化論A	2	1	春	アニメーションの社会的位置づけや経済活動にも注目し、それぞれの時代の中で社会に対しどのような影響を与えてきたかを考え、海外のアニメーションと日本のアニメーションとの対比を行うことで、広がりゆく文化としてのアニメーションを深く理解する。	◎	○	◎		◎	◎	○	
	◆	アニメーション文化論B	2	1	秋	文化としてのアニメーションがどのように発現していったかを理解し、それぞれの領域でのアニメーションの意味を考え、クールジャパンと呼ばれ、海外で高く評価されている事例を個別に検証しながら、世界におけるアニメーション文化の今後を考える力を身につける。	◎	○	◎		◎	◎	○	

授業科目 ◆は必修	単位数	配当年次	履修期	到達目標 (授業内容を含めわかりやすく記入)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8
マンガ文化論	2	2	秋	近年日本独自の文化として発達した漫画の成り立ちと国外への影響を、経済的文化的な視点でアプローチを行い、科学的な手法によって分析することにより自らの経験と合わせて深く理解する。	◎	○	○		◎	○	○	
コンテンツ文化・産業論	2	3	春	コンテンツ産業の文化的、経済的な側面を理解することを目的とする。漫画、出版、アニメーション、ゲーム、映画、玩具、ファッション、芸能、広告、イベント等、コンテンツを運用する産業一般の成り立ちと現状について理解する。その上で、今後の展開を考察しながら、産業論として自らの考えをまとめる。最終的には、国内外の状況について、具体的なイベントや新設の施設などに着目しながら、経済的側面を押さえた報告書の作成を試みる。	◎	◎	△		○	○	○	
日本マンガ史概論	2	2	春	手塚治虫、赤塚不二夫、藤子不二雄、さいとうたかお、宮崎駿、里中満知子、一条ゆかりといった著名な漫画家の作品や自伝的書物を読んだり、あるいは、インタビュー番組の映像等を観ることによって、個々の作家の独自の歩みを知ると共に、その時代的・社会的背景をも理解する。	○		◎	△			○	
◆ アニメーション作画基礎A	2	1	春	アニメーションの原理を理解することをテーマに、ドローイングアニメーション制作を通してアニメーション制作に係る基礎知識について学習する。1年次科目として受講者が作画撮影機材・ソフトウェアの使い方を取得し、アニメーション映像を制作することを到達目標とする。	◎		○			◎	◎	◎
◆ アニメーション作画基礎B	2	1	秋	キャラクターを創作し動画として背景の前で動かせるようになる。具体的には動画の基本となる「歩き」を応用したアニメーションを制作し、自然な動きを表現できるようになることを目標とする。また絵コンテについて理解し、自主制作ができる知識と技術を身につける。	◎		○			◎	◎	◎
アニメーション作画演習A	2	2	春	学生は、「アニメーションの原理を理解し、基本的な動きを作画できる」ことをテーマにし、自分が考えた動きのアイデアを映像化できるようになる。学生が、アニメーション作品の制作に必要な原画や中割り動画の作画技術を身につけ、自然な動きを表現できるようになり、「自主制作映像の制作ができるようになる」ことを到達目標とする。	◎		○	○			○	△
アニメーション作画演習B	2	2	秋	学生は、「アニメーションの原理を理解し、応用する」ことをテーマにし、自分が考えた動きのアイデアを映像化できるようになる。学生が、アニメーション作品の制作に必要な原画や中割り動画の作画技術を身につけ、表現の新たな発見ができるようになり、「自主制作映像の制作ができるようになる」ことを到達目標とする。	◎		○	○			○	△
アニメーション制作演習A	2	2	春	アニメーション制作演習Bと連携する形で1年間の授業期間中、2D平面アニメーション制作に取り組む。授業に参加するすべての学生がアニメーション制作に興味を持ち、個別の作品制作計画を完遂することで達成感を感じることを授業の一つのねらいとして設定したい。ショートアニメーション制作における物語の発想を授業課題を通して学生と共有し、受講者の3・4年次作品制作が充実することを授業の到達目標とする。		○	◎					
アニメーション制作演習B	2	2	秋	アニメーション制作演習Aと連携する形で1年間の授業期間中、学生が選択した画材で2D平面アニメーションを制作する。授業に参加するすべての学生が積極的にアニメーション制作に取り組むことと、個別またはグループワークによる作品制作を通して受講者が自身の研究分野にさらに関心を持つことを授業のねらいとして設定する。アニメーション制作方法の基礎を学生と共有し、受講者の3・4年次作品制作が充実することを授業の到達目標とする。		○	◎					
アニメーション企画A	2	1	春	「実践的なアニメーション企画」をテーマとし、アニメーション制作の現場で行われている企画から社会への提供、その後の対応までを実践を通して、応用的な技術を使える能力を身につける。また、そのために必要な知識をアニメーションに関する概要として学修する。またSNSの利用方法を学生が検討し演習を行うことで、プロジェクトを企画できる能力を身につける事が出来る。自分が表現したい内容を盛り込んだプロジェクト企画を完成させることを到達目標とする。	◎	◎	◎	○			○	◎
アニメーション企画B	2	1	秋	「アニメーション制作現場で活用できる企画」をテーマとし、アニメーション制作の企画から制作過程を学び、社会への提供、関連商品の提案などを通して、実践的な技術を使える能力を身につける。またSNSの利用方法を検討し演習を行うことで、学生はプロジェクトを企画できる能力を身につける事が出来る。自分が表現したい内容を盛り込んだプロジェクト企画を立ててネット上で実践することを到達目標とする。	◎	◎	◎	○			○	◎



授業科目 ◆は必修	単位数	配当年次	履修期	到達目標 (授業内容を含めわかりやすく記入)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8
アニメーション制作基礎A	2	1	春	アニメーション制作演習Bと連携する形で1年間の授業期間中、2D平面アニメーション制作に取り組む。授業に参加するすべての学生がアニメーション制作に興味を持ち、個別の作品制作計画を完遂することで達成感を感じることを授業の一つのねらいとして設定したい。ショートアニメーション制作における物語の発想を授業課題を通して学生と共有し、受講者の3・4年次作品制作が充実することを授業の到達目標とする。	◎	○	◎	◎			◎	
アニメーション制作基礎B	2	1	秋	アニメーション制作演習Aと連携する形で1年間の授業期間中、学生が選択した画材で2D平面アニメーションを制作する。授業に参加するすべての学生が積極的にアニメーション制作に取り組むこと、個別またはグループワークによる作品制作を通して受講者が自身の研究分野にさらに関心を持つことを授業のねらいとして設定する。アニメーション制作方法の基礎を学生と共有し、受講者の3・4年次作品制作が充実することを授業の到達目標とする。	◎	○	◎	◎			◎	
シナリオ講読A	2	2	春	多くの映像作品を見ることと、併せてそのシナリオを読むことを通じて、作品全体がどのように構成されているかを考える。そのことにより映像作品をより深く分析的に理解できるようになる。	◎	○		○			△	◎
シナリオ講読B	2	2	秋	シナリオのまるごと書き写しや、映像作品を見ながらのシナリオの書き起こし等を通じて、体感的にシナリオの技法や構成を学んでいく。そのことにより文字と映像との関係をより深く理解できるようになる。	◎	○		○			△	◎
シナリオ制作A	2	3	春	「シナリオ講読AB」で学んだことを基礎にして、今度は自分でシナリオを書いてみる。シナリオの原案を大箱、中箱、小箱へと落とし込むことで、全体の構成を再度確認し、必要であればリライトも行う。こうした手順を学ぶことで、小編・中編のオリジナルシナリオが書けるようになる。さらに相互の作品講評を通じて、自己と他者についての理解をより深めることができる。	◎	○		○			△	◎
シナリオ制作B	2	3	秋	「シナリオ講読AB」で学んだことを基礎にして、今度は自分でシナリオを書いてみる。シナリオの原案を大箱、中箱、小箱へと落とし込むことで、全体の構成を再度確認し、必要であればリライトも行う。こうした手順を学ぶことで、長編のオリジナルシナリオが書けるようになる。さらに相互の作品講評を通じて、自己と他者についての理解をより深めることができる。	◎	○		○			△	◎
イラスト基礎A	2	1	春	「イラストを描く基礎をつくる」ことをテーマとする。参考作品の鑑賞を行うことで、表現を支える基礎技術の体系を学び、その習得法を身につけることができる。空間を把握し「分析によって描く力」を身につける。学生が制約なく3次元空間を2次元に転写できることを到達目標とする。	◎	○	○			△	△	
イラスト基礎B	2	1	秋	「イラストを描く基礎をつくる」ことをテーマとする。表現を支える基礎技術の体系を学び、その習得法を身につけることができる。明暗、人体構造を理解し、「知識によって描く力」を身につける。学生が人体を構造的に理解し、作品に運用出来るようになることを到達目標とする。	◎	○	△		○	△		
イラスト演習A	2	2	春	「イラスト技術の体系的理解」をテーマとする。画面構成と基礎技術のイラストへの応用展開を学び、スタイルに対する考え方を身につけることができる。様々な表現手法の技術構造を理解し、高い視点から表現を理解する。学生が目的に応じ、技術を自由に運用できることを到達目標とする。	◎	○		△		○	△	
イラスト演習B	2	2	秋	「イラスト技術の向上」をテーマとする。生徒が求める表現手法を、技術に分解して身につけることができる。作品制作を繰り返すことでテクニックと表現の結びつきを理解する。学生が無駄のない描画ワークフロー身につけることを到達目標とする。	◎	○	△			○	△	
イラスト実践A	2	3	春	イラストによる自己表現」をテーマとする。表象を積み重ねた背面のサブテキストの読解を進め、より深い表現を達成することができる。内面の「曖昧な気分」を「具体的な表象」に昇華する力を身につける。学生が独自の自己表現にたどり着くことを到達目標とする。	○	△	◎			○	△	

アニメーション文化科目

授業科目 ◆は必修	単位数	配当年次	履修期	到達目標 (授業内容を含めわかりやすく記入)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8
イラスト実践B	2	3	秋	イラストによる自己表現」をテーマとする。 表象を積み重ねた背面のサブテキストの読解を進め、より深い表現を達成することが出来る。 内面の「曖昧な気分」を「具体的な表象」に昇華する力を身につける。 学生が独自の自己表現にたどり着くことを到達目標とする。	○	△	◎			○	△	
マンガ基礎	2	1	春	「マンガを創作する」ことをテーマとする。参考作品の鑑賞を行い、オリジナルのマンガが制作できるようになる。手描きに加えて、CLIP STUDIOなどのソフトの使用方法を学び、デジタル作画の技術を身につけてストーリー漫画を描く技術を身につける。学生は、短編マンガの制作ができるようになることを到達目標とする。	◎		○	○		△	○	
映像概論	2	2	春	講義や実際の映像制作を通して、「企画」「撮影」「編集」等の映像制作の基礎知識や「映画」「アニメーション」の表現方法習得し、3分の作品制作を通じ「映画祭やコンテスト」「Web」等への作品の発表、自分たちの映像制作の活用法を習得する。	◎		○	○		△	○	
映像音響概論A	2	2	春	それぞれの映画とその映画音楽を考察する。特に有名な映画音楽で今では古典となっているものを鑑賞し、音楽が映像を高めていることを実感してもらう。何かそういう効果をもたらしているのかを理解し、他の映画も同じような視点から考察して、音楽と映像の在り方を考えます。そうすることで学生は卒業制作の音楽の付け方が、恣意的にではなく、説明ができるようになります。	○		◎		△		△	
映像音響概論B	2	2	秋	春学期と同じで、映像と音楽の関係性を勉強します。そのことでより深く学生は音楽の付け方を身につけることができるようになります。	○		◎		△		△	
音響演習A	2	2	春	学生は、既存楽曲のアレンジを行い、「自らイメージ通りの曲が作れるようになる」ことをテーマとし、参考作品を参照しながら、表現能力を身につける。各自の音楽表現ができるようになるために、基本的な知識と技術を学ぶ。その上で、コンピューターソフトを使った音楽創作を行い、イメージに合った独自の音楽を制作できるようになる。音楽制作を経験し、既存の音楽にない独自の音楽表現ができる技術を身につける。DAW(デジタルオーディオワークステーション)を使った短い楽曲制作及び編集ができるようになることを到達目標とする。	◎		○	○		△	○	
音響演習B	2	2	秋	学生は、既存楽曲のアレンジを行い、「自らイメージ通りの曲が作れるようになる」ことをテーマとし、参考作品を参照しながら、表現能力を身につける。各自の音楽表現ができるようになるために、基本的な知識と技術を学ぶ。その上で、コンピューターソフトを使った音楽創作を行い、イメージに合った独自の音楽を制作できるようになる。音楽制作を経験し、既存の音楽にない独自の音楽表現ができる技術を身につける。DAW(デジタルオーディオワークステーション)を使った短い楽曲制作及び編集ができるようになることを到達目標とする。	◎		○	○		△	○	
音響デザインA	2	3	春	学生はオリジナル曲を制作する。「自らイメージ通りの曲が作れるようになる」ことをテーマとし、既存曲や各ジャンルの特徴を参照しながら、表現能力を身につける。各自の音楽表現ができるようになるために、基本的な知識と技術を学ぶ。その上で、コンピューターソフトを使った音楽創作を行い、イメージに合った独自の音楽を制作できるようになる。音楽制作を経験し、既存の音楽にない独自の音楽表現ができる技術を身につける。DAW(デジタルオーディオワークステーション)を使った短い楽曲制作及び編集ができるようになることを到達目標とする。	◎		◎	○		△	○	
音響デザインB	2	3	秋	学生はオリジナル曲を制作する。「自らイメージ通りの曲が作れるようになる」ことをテーマとし、既存曲や各ジャンルの特徴を参照しながら、表現能力を身につける。各自の音楽表現ができるようになるために、基本的な知識と技術を学ぶ。その上で、コンピューターソフトを使った音楽創作を行い、イメージに合った独自の音楽を制作できるようになる。音楽制作を経験し、既存の音楽にない独自の音楽表現ができる技術を身につける。DAW(デジタルオーディオワークステーション)を使った短い楽曲制作及び編集ができるようになることを到達目標とする。	◎		◎	○		△	○	
CG基礎A	2	2	春	学生は、CGについての基礎概念を理解し、CGソフトウェアの基礎技法を修得して、基本的なCG制作ができることがテーマである。春期はCGの基礎概念を理解し、説明できること、またそのための基本スキルを身につけることを到達目標とする。学生は、CGソフトウェアを使用して、基本的なCG造形及びCGアニメーション作成を行うための基礎知識と技能を学ぶことができる。本講義のラーニングアウトカムズは「CG制作におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	◎	○	○		○	△	○	

授業科目 ◆は必修	単位数	配当年次	履修期	到達目標 (授業内容を含めわかりやすく記入)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8	
アニメーション文化科目	CG基礎B	2	2	秋	学生は、CGについての応用概念を理解し、CGソフトウェアの応用技法を修得して、発展的なCG制作ができることがテーマである。秋期はCGの応用概念を理解し、説明できること、またそのための応用スキルを身につけることを到達目標とする。学生は、CGソフトウェアを使用して、発展的なCG造形及びCGアニメーション作成を行うための応用知識と技能を学ぶことができる。本講義のラーニングアウトカムズは「CG制作におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	◎	○	○		○	△	○	
	3D基礎A	2	1	春	学生は、3DCGについての基礎概念を理解し、3DCGソフトウェアの基礎技法を修得して、基本的な3DCG制作ができることがテーマである。春期は3DCGの基礎概念を理解し、説明できること、またそのための基本スキルを身につけることを到達目標とする。学生は、3DCGソフトウェアを使用して、基本的な3D造形及び3Dアニメーション作成を行うための基礎知識と技能を学ぶことができる。本講義のラーニングアウトカムズは「3DCG制作におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	◎	○	○		○	△	○	
	3D基礎B	2	1	秋	学生は、3DCGについての基礎概念を理解し、3DCGソフトウェアの基礎技法を修得して、基本的な3DCG制作ができることがテーマである。秋期は3DCGの応用概念を理解し、説明できること、またそのための応用スキルを身につけることを到達目標とする。学生は、3DCGソフトウェアを使用して、より拡張的な3D造形及び3Dアニメーション作成を行うための応用知識と技能を学ぶことができる。本講義のラーニングアウトカムズは「3DCG制作におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	◎	○	○		○	△	○	
	3DモデリングA	2	3	春	学生は「3DCGモデリング技術の修得」をテーマとし、ソフトの使用法の基礎を学び、オリジナルのキャラクターのモデリングができる能力を身につけることができる。目的に応じた3DCGソフトの的確な使い方を丁寧に学習し、確実にモデリングができることを大切にすることで、ネット上で活動できるVチューバーキャラクターや動画コンテンツを制作できるようになる。自分が表現したいキャラクターをデザインし、モデリングして完成させることを到達目標とする。	◎		○	○		△	○	
	3DモデリングB	2	3	秋	学生は「3DCGモデリング技術の修得と応用」をテーマとし、ソフトの使用法の応用を学び、オリジナルのキャラクターのモデリングができる能力を身につけることができる。目的に応じた3DCGソフトの的確な使い方を丁寧に学習し、確実にモデリングができることを大切にすることで、ネット上で活動できるVチューバーキャラクターや動画コンテンツを制作できるようになる。自分が表現したいキャラクターをモデリングして、動きをつけて完成させることを到達目標とする。	◎		○	○		△	○	
	デッサン基礎A	2	1	春	学生は「デッサンの基礎を身につける」ことをテーマとし、様々な材料や道具を使いながらデッサンの能力を身につける。ものの形や量を自分のイメージに合わせて描くことができるようになるために、基本的な形態を把握する力をつける。特に人体の観察を行い、クロッキーやデッサンによって正確に描写できるようになる。学生は、イラストや絵コンテのあたりを柔らかい線ですばやく描けるようになることを到達目標とする。	◎	△	○				○	△
	デッサン基礎B	2	1	秋	学生は「自分のイメージをデッサンする」ことをテーマとして、見たものやイメージしたものをフリーハンドで描く能力を身につける。人物や風景、静物などをモチーフとして素描を正確に描くことができるようになる。学生が、動きのある人物を、自分の感じたようにデフォルメしながら描けるようになることを到達目標とする。	◎	△	○				○	△
	造形美術演習A	2	2	春	学生は、「造形美術の基礎を身につける」ことをテーマとし、様々な材料や道具を使いながら造形美術の基礎的能力を身につけることができる。ものの形態や構造を把握するための観る力を高め、線や量を自分のイメージに合わせて造形できるようになる。クロッキーやデッサン、塑像などの基礎的な技能を身につける。マッサとヴォリュームを理解し、形態を空間認識できるようになることを到達目標とする。特に人体においては内触覚性を理解し、造形に活かすことができるようになることが重要である。	◎	△	◎	△		△	◎	△
	造形美術演習B	2	2	秋	学生は、「造形美術の基本を理解し表現できる」ことをテーマとし、様々な材料や道具を使いながら造形美術の基礎的能力を身につけることができる。ものの形態や構造を把握するための観る力を高め、線や量を自分のイメージに合わせて造形できるようになる。クロッキーやデッサン、塑像などの基礎的な技能を身につける。マッサとヴォリュームを理解し、形態を空間認識できるようになることを到達目標とする。特に人体においては内触覚性を理解し、造形に活かすことができるようになることが重要である。	◎	△	◎	△		△	◎	△
造形美術制作A	2	3	春	学生は、「造形美術の表現力を身につける」ことをテーマとし、様々な材料や道具を使いながら造形美術の応用的能力を身につけることができる。ものの形態や構造を把握するための観る力を高め、線や量を自分のイメージに合わせて造形できるようになる。クロッキーやデッサン、塑像などの基礎的な技能を身につける。マッサとヴォリュームを理解し、形態を空間認識できるようになることを到達目標とする。特に人体においては内触覚性を理解し、造形に活かすことができるようになることが重要である。	◎	△	◎	○		○	◎	△	

授業科目 ◆は必修	単位数	配当年次	履修期	到達目標 (授業内容を含めわかりやすく記入)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8	
化 ア 科 ニ メ ー シ ョ ン 文	造形美術制作B	2	3	秋	学生は、「造形美術の表現力と鑑賞力を身につける」ことをテーマとし、様々な材料や道具を使いながら造形美術の基礎的能力を身につけることができる。ものの形態や構造を把握するための観る力を高め、線や量を自分のイメージに合わせて造形できるようになる。クローキーやデッサン、塑像などの基礎的な技能を身につける。マッサとヴォリュームを理解し、形態を空間認識できるようになることを到達目標とする。特に人体においては内触覚性を理解し、造形に活かすことが出来るようになることが重要である。	◎	△	◎	○		○	◎	△
専 門 応 用 科 目	プロデュース基礎	2	2	春	キャラクターコンテンツの成り立ちを理解して、各種メディアに関わる会社、機関でのキャラクター運用のプロセスを知り、社会的経済的な視点によるプロデュースの方法の基礎を理解する。	◎	○		◎		◎	○	
	プロデュース演習	2	3	秋	漫画、出版、アニメーション、ゲーム、映画、玩具、ファッション、芸能、広告、イベント等のキャラクターコンテンツを概観し、方法論としての実践的運用方法を様々な実例を参考にしながら学んで行く。基本的な企画書の作成が出来ることを含め全体的なプロデュースの構想方法を身につける。	◎	○		◎		◎	○	
	3Dゲーム・VR演習A	2	2	春	学生は、「ゲームエンジンを使用した動画コンテンツ制作をする」ことをテーマとし、最新デジタル機材やアプリケーションを使用し、新たな動画コンテンツ制作の能力を身につける。アニメーションの現場では、積極的に最新技術を取り入れ、制作コストの削減や新たな表現手法の開拓を行っているため、常に最新技術の知見を得ていかなければならない。この授業では、3DCG技術を学ぶことで、動画制作やゲームに実践的な応用ができるようになる。クリエイターとしてオリジナルの短い動画を完成することを到達目標とする。	◎		○	○		△	○	
	3Dゲーム・VR演習B	2	2	秋	学生は、「ゲームエンジンを使用した3D映像コンテンツ制作をする」ことをテーマとし、最新デジタル機材やアプリケーションを使用し、新たな動画コンテンツ制作の能力を身につける。アニメーションの現場では、積極的に最新技術を取り入れ、制作コストの削減や新たな表現手法の開拓を行っているため、常に最新技術の知見を得ていかなければならない。この授業では、3DCG技術を学ぶことで、動画制作やゲームに実践的な応用ができるようになる。クリエイターとしてオリジナルの短い動画を完成することを到達目標とする。	◎		○	○		△	○	
	デジタルコンテンツ制作A	2	3	春	学生は、今日におけるデジタルコンテンツとは何かを確認し、2年次までに修得したデジタル処理技術を用いて訴求力のあるコンテンツ制作ができることがテーマである。 春期はデジタルコンテンツの概念を理解し、説明できること、またそのための基本スキルを身につけることを到達目標とする。 学生は、CGを活用した効率的な作品作成を行うための基礎知識と技能を学ぶことができる。 本講義のラーニングアウトカムズは「デジタルコンテンツ制作におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	◎	○	○		○	△	○	
	デジタルコンテンツ制作B	2	3	秋	学生は、今日におけるデジタルコンテンツとは何かを確認し、2年次までに修得したデジタル処理技術を用いて訴求力のあるコンテンツ制作ができることがテーマである。 秋期はこれからのデジタルコンテンツの進展を理解し、説明できること、またそのための応用スキルを身につけることを到達目標とする。 学生は、CGを活用した効率的な作品作成を行うための実践的知識と技能を学ぶことができる。 本講義のラーニングアウトカムズは「デジタルコンテンツ制作におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	◎	○	○		○	△	○	
	印刷デザイン	2	2	春	印刷上に展開するグラフィックデザインについて学びます。 わかりやすく伝えること、感情を呼び起こすこと、背景となる物語を感じさせること…そうした、デザインのエッセンスについて学習します。 授業でAdobe社のIllustrator、InDesignの扱い方を習得します。文字を扱うことはデザインの基本で、ソフトウェア上の作業の中でも重要な位置を占めているので、中心的に学びます。	◎		○	○		△	○	
	WEBデザイン	2	2	秋	web上に展開するデザインを学びます。 レイアウトに必要最低限となるHTMLとCSSを中心に学び、リッチなweb上の表現を学びます。この2つの基本的なプログラミング言語を使いこなし、「頭の中のアイデア」をweb上のかたちにするためのプロセスを学びます。 ごく基本から学ぶので、プログラミングの経験や知識は前提としません。授業を通して、それぞれのプログラミング言語の特性と文法を学びます。また、自分が書いたコードに潜むバグを探し出すこと、別の誰かが書いたコードの構造を理解することを到達目標とします。	◎		○	○		△	○	
インターンシップ	2	3	春	大学在学中に企業との接点を持ち、実社会への興味を持つとともに、また若者の自由で、柔軟な発想で企業を活性化させる。		△		○	◎	○		◎	

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	到達目標（授業内容を含めわかりやすく記入）	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7	DP8	
専門 応用 科目	◆ 基礎演習A	2	1	春	大学での学修で必要となる、レジメ作成、図書館利用、ディベート、文献購読、レポート作成方法について身に付ける。	◎		○			△	○	△	
	◆ 基礎演習B	2	1	秋	大学での学修で必要となる基礎的スキルを前提にして、より専門的な学修のための準備として、興味・関心を広げる。	◎		○			△	○	△	
	◆ 応用演習A	2	2	春	映像作品を中心に、いい企画とはどのようなものか、さまざまな事例をもとに判断できる目を養う。 基礎的な能力を身につけ制作研究を行うことで、作品を自分の表現として制作できるようになる。	◎	△	○				○	△	
	◆ 応用演習B	2	2	秋	実際に映像作品企画案を作成し、プレゼンテーションを実施し、さらに企画書のブラッシュアップをできるようになる。 基礎的な能力を身につけ自分の表現として制作できるようになる。	◎	△	○					○	△
	◆ 実践演習A	2	3	春	映像作品企画を実現するため、一連の様々なプロセスである、予算の立て方、事業計画、制作、広報等を調査する。 制作研究を行うことで、基礎的な能力を身につけ、作品を自分の表現として制作できるようになる。	◎	△	◎	△			△	◎	△
	◆ 実践演習B	2	3	秋	映像作品企画を実現するため、一連の様々なプロセスである、予算の立て方、事業計画、制作、広報等を深く理解する。 制作研究を行うことで、基礎的な能力を身につけ自分の表現として制作できるようになる。	◎	△	◎	△			△	◎	△
	◆ 卒業研究A	4	4	春	卒業論文あるいは卒業制作のテーマをしっかりと考え、中間発表等を経て期日までに完成させる。	◎	△	◎	○			○	◎	△
	◆ 卒業研究B	4	4	秋	卒業論文あるいは卒業制作のテーマをしっかりと考え、中間発表等を経て期日までに完成させる。	◎	△	◎	○			○	◎	△