

教養科目		社会科学部・看護学部・アニメーション学部・人間科学部				2026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)															
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。												
信じられる能力を	DP7	自己効力感	知的好奇心を持ち、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	主要授業科目	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、社会や就職活動で必要な会話術、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	主要授 業科目	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、大学生に必要な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	主要授 業科目	授業概要(素案)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7		
言語教育科目	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。	◎		◎		◎			
	日本語（留学生専用科目）	◇ 日本語ⅠA(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ⅠA(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ⅠA(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ⅠB(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ⅠB(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ⅠB(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ⅡA(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	主要授業科目	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、社会学的な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。	◎	△	◎	△	△		
	人間形成	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。	◎		◎	△			
		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	主要授 業科目	授業概要(素案)	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	DP7		
基礎 教育 科目	人間 形成	文章力の基礎	2	1	春 または 秋		大学生活では、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、自分の言葉で語ること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、また生涯を通し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、生涯にわたリスポーツに親しみ、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	アニメーション学部	学科名	アニメーション学科	2026年度 カリキュラムマップ
-----	-----------	-----	-----------	------------------

アニメーション学科のDP(ディプロマ・ポリシー)

アニメーション学科では、本学科の課程を修め、学則に定める卒業に必要な単位を修得し、建学の理念及び学則に定める教育の目的に基づき、次の「自ら学ぶ力」、「生きぬく力」、「可能性を信じる力」の“3つの力”を身につけた人に対して学位を授与します。

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。
可能性を信じる力	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DPI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DPI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	主要授業科目	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		
専門教育科目	アニメーション文化科目	美術史A	2	3	春		学生は、「美術史について広く学ぶ」をテーマとして、自分なりの考えを持ち芸術について語ることができるようになる。日本や世界の伝統文化を学ぶことは、同時に日本の歴史文化及び地域の歴史文化を学ぶことであり、日本美術と、中国、韓国や西洋の芸術作品や文化を比較しながら、広く芸術の意味について学習する。またアニメーションと美術史の関係について考察する。学生は、美術史上の具体的な例を挙げながら、芸術作品に対する考えを発表できるようになることを到達目標とする。	◎	△	○		○	△		△	
		美術史B	2	3	秋		学生は、「美術史について広く学ぶ」をテーマとして、自分なりの考えを持ち芸術について語ることができるようになる。世界の伝統的な美術を学ぶことは、同時に日本の歴史文化及び地域の歴史文化を学ぶことである。世界の芸術作品や文化を比較しながら、広く芸術の意味について学習する。アニメーションと美術史の関係についても考察する。学生は、美術史上の具体的な例を挙げながら、芸術作品に対する考えをまとめることを到達目標とする。	◎	△	○		○	△		△	
		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、人物を中心にして学び、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。	◎	△	△	△	○	△			
		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		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、人物を中心にして学び、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。	○	○	○	◎	○				
		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態を理解する。	◎	○	◎		△				

授業科目		◆は必修	単位数	配当 年次	履修期	主要授 業科目	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
専門教育科目	アニメーション文化科目	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エ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。	◎	○	◎		△			
		子どものためのアニメ	2	2	春		子どものためのアニメについて考察し、幼児期の発達について学ぶことと合わせて、アニメーションの効力について検討する。また保育士資格の取得要件について学ぶことでアニメーション制作の資料とする。	△	△	◎		○			○
		アニメーション概論	2	2	秋	○	1、アニメーションの歴史を辿り、その原理や仕組みをはじめ様々な表現技法やジャンルを理解する。 2、アニメーション制作に必要な作業手順を理解し、それぞれの行程で個別に必要なとなる理論を理解する。 3、今日まで発展してきたアニメーションに関する基礎的な知識を身に付ける。	◎	○	◎		◎	◎	○	
		アニメーション文化論	2	2	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。	◎	○	◎		◎	◎	○	
	アニメーション実技科目	◆ デッサン基礎A	2	1	春	○	画材の使用方法から始まり、ものの見方、描く手順などの基本から学び、描画における基礎を理解し、的確に描けるようになることを目標とする。モチーフは幾何学的な形態など単純なものから始め、陰影・固有色・質感といった要素を確実に描き分けられるようになる。	◎	△	○				○	△
		◆ デッサン基礎B	2	1	秋	○	春季からの応用を進め、秋季ではアニメに特化した線画表現での人体を的確に描けるようになる事を目標とする。部位ごとに毎回の授業を進め、美術解剖学に於ける骨格・筋肉などの知識を学び、描画に於いては、ものの見方・描画の手順を学び、最終的には全身を的確に描けるようになる。	◎	△	○				○	△
		アニメーション作画演習A	2	2	春		アニメーションにおける動きの基本を学び、的確に描けるようになることを目標とする。アニメーションの歴史も学びつつ、現在まで日本の商業アニメで行われているコマ抜きの技術や動きの基本を解説と描画実習によって習得する。	◎		○					△
		アニメーション作画演習B	2	2	秋		春季からの応用を進め、秋期ではエフェクトの基本を学び、的確に描けるようになることを目標とする。日本のアニメーション業界に於ける制作工程やエフェクトの実例なども学びつつ、解説と描画実習によってエフェクトの作画表現を習得し描けるようになる。	◎		○					△
		アニメーション作画実践A	2	3	春		1、2年次のアニメーション作画実習、アニメーション作画演習の更なる応用として、日本の商業アニメーションの現場で行われているアニメーション作画の実践を学び、その知識と技術を習得することを目標とする。具体的には、タップ・動画用紙・トレス台を使用した伝統的なアニメーション作画の手法で業界基準の作画の基本が習得できる。	◎		○	○				△
		アニメーション作画実践B	2	3	秋		春季から続く日本の商業アニメーションの現場で行われているアニメーション作画を学び、その知識と技術を習得することを目標とする。秋季では絵コンテを使用した作画制作も行い、より実践的な内容で知識と技術を身につけ習得することができる。	◎		○	○				△
		◆ アニメーション基礎A	2	1	春	○	アニメーションの基礎的技法をもとに、より多彩なアニメーション表現の手法を学び、表現技法や演出的な意図を踏まえた上で「演じる」動きやデフォルメ表現について理解し作品制作を行う。自然現象については、自然の観察力を駆使してより自然に近い表現を可能にする技法を身に付ける。	◎		○		△	◎	○	◎
		◆ アニメーション基礎B	2	1	秋	○	実写映像の上にアニメのキャラクターを合成する映像制作の方法を学び、仕上げをイメージして順序よく制作を行うために、他者に説明できる絵コンテを描くことができるようになる。また、正確な「タイムシート」の打ち方も身に付ける。	◎		○		△	◎	○	◎
		アニメーション演習A	2	2	春	○	テーマは「コンピュータを用いたグラフィックやアニメーション表現の習得」。到達目標は①～②の2種類があり、全ての項目で一定の成果を求める。 ①デジタルによるアニメーション制作方法や表現技法について理解を深める。 ②主要ソフトウェア (Adobe Photoshop・Illustrator・After Effects) の基本操作を習得し、その特性を活かしながら表現力を身につける。	◎		○	○	△		○	◎
		アニメーション演習B	2	2	秋	○	テーマは「コンピュータを用いたグラフィックやアニメーション表現の習得」。到達目標は①～②の2種類があり、全ての項目で一定の成果を求める。 ①デジタルによるアニメーション制作方法や表現技法について理解を深める。 ②主要ソフトウェア (Adobe Photoshop・Illustrator・After Effects) の基本操作を習得し、その特性を活かしながら表現力を身につける。	◎		○	○	△		○	◎

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	主要授業科目	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	
専門教育科目	アニメーション実技科目	シナリオ講読A	2	2	春	○	映画が誕生した瞬間に、シナリオも誕生したわけではない。見世物としての初期映画がやがて物語を語るようになった時、初めてシナリオも誕生するのである。いわゆる「古典的ハリウッド映画」に至るまでを中心に、物語と映像形式の絡み合う発展の様子を辿ってみる。	◎	○		○	△	△	◎	
		シナリオ講読B	2	2	秋	○	シナリオは映像作品の設計図だといわれるが、小説とは異なる映像制作に適した形式で書かれている。何本ものシナリオを読むことでその形式を学ぶと共に、併せて個々の作品における物語の構成を考える。そこには、多くの映像作品に共通する一定の型があることに気づかされるであろう。	◎	○		○	△	△	◎	
		シナリオ制作A	2	3	春		まずは企画を立てることから始める。企画は、考えを自らのために整理し明らかにすると共に、それを他人に理解してもらうために書くものである。次に、シナリオの初歩的な書き方(形式)を学び、それに従って実際に各自オリジナルのシナリオを書いてみる。自分の作品を発表し、学生同士で互いに講評しあうことで、自己と他者についての理解を深める機会とする。	◎	○		○	○	△	◎	
		シナリオ制作B	2	3	秋		企画を立てること、シナリオを書くこと、それを発表することを、各自半期の間に3回程度繰り返す。上等な作品が書けなくても、シナリオを1本仕上げるたびに、気づいたこと学んだことが必ず多いはずである。	◎	○		○	○	△	◎	
		イラスト演習A	2	2	春	○	「イラストを創作する」ことをテーマとする。様々な技法についての知識を深め、自分にあった画風を模索する。異なる技法のイラスト数点を完成させることを到達目標とする。	◎	○		△		○	△	
		イラスト演習B	2	2	秋	○	「イラストを創作する」ことをテーマとする。自分にとって好ましい技法を深め、その表現の可の生徒範囲を確定することを到達目標とする。	◎	○	△			○	△	
		イラスト制作A	2	3	春		イラスト以外の様々な表現を経験分析する考え方を学ぶ。表現とは何かについて、生徒其々の見解、立ち位置などを身につけることを到達目標とする。	○	△	◎			○	△	
		イラスト制作B	2	3	秋		新しい表現、自分自身の世界、オリジナリティなどを追求するための考え方を学ぶ。クリエイターとしての自分を見出すことを到達目標とする。	○	△	◎			○	△	
		背景美術基礎A	2	1	春	○	アニメーション画面構造の基礎知識と作業上守るべきルール、手順を学ぶ。使用ソフト(Photoshop)の操作、基本機能を習得し、効率的な学び方を身につけることを到達目標とする。	◎	○	△		△	△		△
		背景美術基礎B	2	1	秋	○	アニメーション画面構造の基礎知識と作業上守るべきルール、手順を学ぶ。使用ソフト(Photoshop)の操作、基本機能を習得し、高度な表現に繋がる基礎技術を身につけることができる。	◎	○	△		△	△		△
		背景美術演習A	2	2	春		さまざまな背景原図を元に、その処理方法、表現のポイントなどを学び、多様な画面構成に対応するノウハウを身につけることを目標とする。	◎	○	△			○	△	
		背景美術演習B	2	2	秋		さまざまな背景原図を元に、その処理方法、表現のポイントなどを学び、多様な画面構成に対応するノウハウを元に、収入に結びつく画面密度操作を身につけることを目標とする。	◎	○	△			○	△	
		背景美術制作A	2	3	春		美術監督としての発想、作品の方針決定、画風のコントロールなどを学び、作品全体のクオリティ制御を身につけることを目標とする。	◎	△	○	△		○	△	
		背景美術制作B	2	3	秋		資料や素材の管理、演出との交渉、人材管理などを学び、実際の作業現場での活躍に結びつく考え方を身につけることを目標とする。	◎	△	○	△		○	△	
		マンガ基礎	2	1	春		マンガの構成とネームについて学ぶ。具体的なテーマを元に一つの物語を構想し、ネームに仕上げるまでの過程について、プロットやコマ割を含めて検討し、実際に完成したネームについて講評を行う。	◎		○	○		△	○	
		音響演習A	2	2	春		学生は、「独自の音楽感性を表現する」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。映像に適した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、パソコン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。自分のイメージに沿って映像をより効果的に表現できる音楽を制作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、「独自の芸術感性を深める」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。映像に適した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高める。その上で、パソコン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。自分の映像作品に合うBGMや効果音を自由に表現できる音楽を制作できるようにな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	主要授 業科目	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	
専門教育科目	アニメーション実技科目	音響デザインA	2	3	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。学生は、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、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。学生は、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。	◎		◎	○		△	○	
		プログラミング基礎A	2	1	春	○	プログラミングの基礎概念を理解し、簡易プログラムを制作することを目的とする。プログラムに対する作業指示書にどのように命令を書けば良いのか、また使用目的のためにどのようなプログラム言語を選択すれば良いのかを理解して、実際にプログラムを実行できるようになる。	◎	○	○	△			○	△
		プログラミング基礎B	2	1	秋	○	プログラミングの作成・修正方法を修得し、より複雑なプログラムを完成することを目的とする。特定ジャンルのプログラミング言語を扱い、一連の作業の流れ(作成→実行→問題解決→プログラム改良)を理解して、実際にプログラミングの実際をコントロールできるようになる。	◎	○	○	△			○	△
		CG基礎A	2	1	春	○	コンピュータによる3D画像処理の基礎理論を学び、意図する3D画像を生成できることがテーマである。 Windowsソフトウェアの3D画像作成および画像処理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、Windowsにおける画像処理系の3Dアプリケーションソフトによって課題作成を行い、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「画像処理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。	◎	○	○		○	△	○	△
		CG基礎B	2	1	秋	○	コンピュータによる3D画像処理の基礎理論を学び、意図する3D画像を生成できることがテーマである。 Windowsソフトウェアの3D画像作成および画像処理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、Windowsにおける画像処理系の3Dアプリケーションソフトによって課題作成を行い、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「画像処理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。	◎	○	○		○	△	○	△
		3DCG演習A	2	2	春		学生は「3DCGモデリング技術の修得」をテーマとし、ソフトの使用方法の基礎を学び、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モデリングして完成させることを到達目標とする。	◎	○	○		○	△	○	
		3DCG演習B	2	2	秋		学生は「3DCGモデリング技術の修得と応用」をテーマとし、ソフトの使用方法の応用を学び、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。	◎	○	○		○	△	○	
		3DCG制作A	2	3	春		学生は「3DCGモデリングによる創作」をテーマとし、ソフトの使用方法を習熟し、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ソフトを利用してモデリングを行い、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。	◎	○	○		○	△	○	
3DCG制作B	2	3	秋		学生は「3DCGモデリングによる創作」をテーマとし、ソフトの使用方法を習熟し、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ソフトを利用してモデリングを行い、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。	◎		○	○		△	○			

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	主要授業科目	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	
専門教育科目	アニメーション実技科目	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出来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する」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出来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出来るようになることが重要である。	◎		◎			○	○	◎
		造形美術制作B	2	3	秋		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出来るようになることが重要である。	◎		◎			○	○	◎
	専門応用科目	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、学生は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、学生は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。	◎		○	○		△	○	
		ゲーム制作A	2	3	春		コンピュータ・ゲームについての基礎概念を理解し、簡易ゲームを開発することを目的とする。ゲームジャンルを概観し、それぞれの特徴を理解する。プログラミングスキル・開発するジャンルごとの基礎知識・開発環境やフレームワークに関する知識を学び、ブラウザに対応した2Dゲームを開発することができるようになる。	◎	○	○		○	△	○	
		ゲーム制作B	2	3	秋		ゲームエンジンであるUnityを使用して、C#についての基礎概念を理解し、ブラウザゲーム以外のジャンルゲームを開発することを目的とする。ゲームエンジンの機能を概観し、その特徴を理解する。企画・仕様策定・プログラミング・動作テスト・バグ修正・完成までの流れをコントロールすることができるようになる。	◎	○	○		○	△	○	
		印刷演習A	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ぶ。 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する。 学生はAdobe社のIllustrator、Photoshopの扱い方について習得でき、さまざまなスタイルの文字表現(タイトル文字やタイポグラフィ)についての技術を獲得できる。	◎		○	○		△	○	
		印刷演習B	2	2	秋		印刷上に展開するグラフィックデザインについて学ぶ。 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する。 学生はAdobe社のIllustrator、Photoshopの扱い方について習得でき、さまざまなスタイルの文字表現(タイトル文字やタイポグラフィ)についての技術を獲得できる。	◎		○	○		△	○	
		印刷デザインA	2	3	春		印刷上に展開するグラフィックデザインについて実践的な作品を制作する。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具体的な創作を行う。	◎		○	○		△	○	

授業科目 ◆は必修		単位数	配当年次	履修期	主要授業科目	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		
専門教育科目	専門応用科目	印刷デザインB	2	3	秋		印刷上に展開するグラフィックデザインについて実践的な作品を制作する。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具体的な創作を行う。	◎		○	○		△	○		
		WEB演習	2	2	秋		web上に展開するデザインを学ぶ。 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上の表現を学ぶ。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ぶ。 それぞれのプログラミング言語の特性と文法の知識と技術が獲得できる。また、自分が書いたコードに潜むバグを探し出すこと、他者が書いたコードの構造を理解することを到達目標とする。	◎		△	◎			○		
		WEBデザイン	2	3	春		web上に展開するデザインを具体的に制作する。 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。 それぞれのプログラミング言語の特性と文法の知識と技術を使ってデザインする。	◎	○	△	◎			○		
		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。		△		○	◎	○		◎	
		◆ 基礎演習A	2	1	春	○	大学での学修で必要となる、レジュメ作成、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	○	「基礎演習Ⅰ」に引き続き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。	◎	△	○		△		○	△	
		◆ 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。	◎	△	○		△		○	△	
		◆ 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。	◎	△	◎	○	△	△	◎	△	
		◆ 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。	◎	△	◎	○	△	△	◎	△	
		◆ 卒業研究A	2	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	2	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。	◎	○	◎	◎	○	○	◎	△	

◎	63	3	18	5	3	3	8	9
○	7	29	38	23	15	13	37	1
△	1	15	8	8	20	34	13	22
合計	71	47	64	36	38	50	58	32