

アニメーション学科のカリキュラムツリー（2026年度入学生）
【アニメーション学科 教養科目】

アニメーション学科の教養教育	領域	科目群	1年春学期	1年秋学期	2年春学期	2年秋学期	3年春学期	3年秋学期	4年春学期	4年秋学期	単位数	育成する能力		
	人間力育成科目		きびこく学 SDGs概論	課題解決演習 グローバルスタンダード入門							30単位以上 (留学生は32単位以上)	【3つの力】 自ら学ぶ力 DP1 知識・技能 DP2 情報の活用 DP3 主体的な学びと 論理的な思考 生きぬく力 DP4 コミュニケーション・ 表現力 DP5 グローバルな視 野と地域貢献活動 DP6 課題解決力 可能性を信じる力 DP7 自己効力感		
	キャリア教育科目		キャリアデザインⅠ		キャリアデザインⅡ		キャリア実践Ⅰ	キャリア実践Ⅱ	3つの力の育成					
	数理・情報活用科目		情報活用	基礎・データサイエンス・ AI基礎	基礎・データサイエンス・ AI応用									
	言語教育科目	外国語	英語基礎Ⅰ	英語基礎Ⅱ										
			アクティブ英語Ⅰ	アクティブ英語Ⅱ	レベルアップ英語Ⅰ	レベルアップ英語Ⅱ								
			フランス語とフランス文化Ⅰ	フランス語とフランス文化Ⅱ										
			ドイツ語とドイツ文化Ⅰ	ドイツ語とドイツ文化Ⅱ										
			中国語と中国文化Ⅰ	中国語と中国文化Ⅱ										
			日本語ⅠA（文法）	日本語ⅠB（文法）	日本語ⅡA（文法）	日本語ⅡB（文法）								
		日本語 （留学生専用科目）	日本語ⅠA（読解）	日本語ⅠB（読解）	日本語ⅡA（読解）	日本語ⅡB（読解）								
			日本語ⅠA（聴解）	日本語ⅠB（聴解）	日本語ⅡA（聴解）	日本語ⅡB（聴解）								
			基礎教育科目	社会の理解	日本国憲法	社会学								
					経済学									
	人間形成	哲学		多様性の理解										
		心理学		美術の見方										
		文章力の基礎												
		生涯スポーツ実習		生涯スポーツ論										
	自然科学	化学		数的理解										
		環境科学		生物学										

【アニメーション学科 専門教育科目】

学科の教育目的	1年春学期	1年秋学期	2年春学期	2年秋学期	3年春学期	3年秋学期	4年春学期	4年秋学期	卒業単位数	育成する能力	人材養成
専門科目	基礎演習A	基礎演習B	応用演習A	応用演習B	実践演習A	実践演習B			94以上	【3つの力】 自ら学ぶ力 DP1: 知識・技能 DP2: 情報の活用 DP3: 主体的な学びと論理的な思考 生きぬく力 DP4: コミュニケーション・表現力 DP5: グローバルな視野と地域貢献活動 DP6: 課題解決力 可能性を信じる力 DP7: 自己効力感 DP8: 思いやりと自己管理	アニメーション制作から文化研究まで、広くメディア産業で活躍できる人材を養成
	産業と技術の歴史	デジタルメディアと社会	レビューライティング		出版・マンガの著作権	アニメ・ゲームの著作権					
			ブランド戦略と知的財産		広告原理	ジャーナリズム論					
			アニメーション文化論	アニメーション概論							
	アニメーション基礎A	アニメーション基礎B	アニメーション演習A	アニメーション演習B							
	デッサン基礎A	デッサン基礎B	アニメーション作画演習A	アニメーション作画演習B	アニメーション作画実践A	アニメーション作画実践B	卒業研究A	卒業研究B			
			シナリオ講読A	シナリオ講読B	シナリオ制作A	シナリオ制作B					
	背景美術基礎A	背景美術基礎B	背景美術演習A	背景美術演習B	背景美術制作A	背景美術制作B					
	マンガ基礎		イラスト演習A	イラスト演習B	イラスト制作A	イラスト制作B					
	CG基礎A	CG基礎B	3DCG演習A	3DCG演習B	3DCG制作A	3DCG制作B					
	プログラミング基礎A	プログラミング基礎B	3Dゲーム・VR演習A	3Dゲーム・VR演習B	ゲーム制作A	ゲーム制作B					
			音響演習A	音響演習B	音響デザインA	音響デザインB					
				WEB演習	WEBデザイン						
			印刷演習A	印刷演習B	印刷デザインA	印刷デザインB					
					美術史A	美術史B					
			造形美術演習A	造形美術演習B	造形美術制作A	造形美術制作B					
			子どものためのアニメ								