

全学教養教育科目(高梁・南あわじ志知キャンパス)

目 標	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				
	ブランドビジョン	実践的な知識を自ら学ぶ力、多様化する社会で生きぬく力、自分の可能性を信じる力を引き伸ばします				
分野 主な育成 する能力 (対応DP) 年次	人間力育成科目	数理・情報活用科目	言語教育科目	基礎教養科目	キャリア教育科目	
	DP3 主体的な学びと論理的な思考 DP5 グローバルな視野と地域貢献活動 DP6 課題解決力 DP7 自己効力感	DP2 情報の活用	DP1 知識・技能 DP3 主体的な学びと論理的な思考 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	DP1 知識・技能 DP3 主体的な学びと論理的な思考	DP3 主体的な学びと論理的な思考 DP7 自己効力感	
4年						
3年					キャリア実践Ⅱ キャリア実践Ⅰ	
2年		数理・データサイエンス・AI応用	言語教育科目 レベルアップ英語Ⅱ レベルアップ英語Ⅰ	基礎教養科目 社会の理解 人間形成	キャリアデザインⅡ	
1年	課題解決演習 グローバルスタディーズ入門 SDGs概論 きびこく学	数理・データサイエンス・AI基礎 情報活用	言語教育科目 その他の言語科目Ⅰ・Ⅱ アクティブ英語Ⅱ アクティブ英語Ⅰ 英語基礎Ⅱ 英語基礎Ⅰ	基礎教養科目 人間形成 自然科学	キャリアデザインⅠ	

2026年度 アニメーション学部アニメーション学科 履修モデル

ブランド・ビジョン		実践的な知識を自ら学ぶ力、多様化する社会で生きぬく力、自分の可能性を信じる力を引き伸ばします			
人材養成		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する			
学問分野	教養教育 科目	アニメーション文化研究	イラスト・印刷デザイン	アニメーション制作 (手描き・フルデジタル)	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			
		インターンシップ			
		メディア倫理学	WEBデザイン	シナリオ制作 A・B	3DCG制作 A・B
		アニメ・ゲームの著作権	印刷デザイン A・B	音響デザイン A・B	ゲーム制作 A・B
		出版・マンガの著作権	広告原理	アニメーション作画実践 A・B	造形美術制作 A・B
		ジャーナリズム論	イラスト制作 A・B	背景美術制作 A・B	
2年次生	全学 共通 カリ キュ ラム	応用演習 A・B			
		ブランド戦略と知的財産	WEB演習	シナリオ講読 A・B	3DCG演習 A・B
		レビューライティング	印刷演習 A・B	音響演習 A・B	3Dゲーム・VR演習 A・B
		アニメーション概論	イラスト演習 A・B	アニメーション作画演習 A・B	造形美術演習 A・B
		アニメーション文化論	アニメーション演習 A・B		
		子どものためのアニメ	背景美術演習 A・B		
1年次生		基礎演習 A・B			
		デジタルメディアと社会	背景美術基礎 A・B	CG基礎 A・B	
		産業と技術の歴史	マンガ基礎	プログラミング基礎 A・B	
		デッサン基礎 A・B			
		アニメーション基礎 A・B			

アニメーションを中心とした様々なメディアについて、アニメーション制作から文化研究まで選択的に学ぶことができます。

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年の基礎演習を経て、2年次から各教員のゼミに所属します。

就職については、具体的な提出作品を3年次に完成することを目指し、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。