

キャラクターデザイン学科カリキュラムツリー 2020年度～入学生用

進路	スペシャリスト領域				ゼネラリスト領域		
	アニメーション領域	ゲーム領域	イラストレーション領域	CG領域	グラフィック領域	プロデュース領域	その他の領域
	アニメーター 演出 背景美術	プランナー デザイナー プログラマー	イラストレーター キャラクターデザイナー コンセプトアーティスト	CGモデラー CGアニメーター CGアーティスト	グラフィックデザイナー UIデザイナー WEBデザイナー	プロデューサー プランナー ディレクター	進学 一般 起業
DP	人間力				創造力		
	知識／思考力		行動力／倫理観		発想力／構想力／表現力		
4	卒業研究・制作 4単位 必修 自己の再確認と将来への発展						
	卒業研究・計画 2単位 必修 自己の再確認と将来への計画						
	卒業研究・分析 4単位 必修 自己の再確認と将来への分析						
3	リアルワーク発展VI 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ発展		リアルワーク発展VII 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ発展		リアルワーク発展III 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ発展		リアルワーク発展II 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ発展
	リアルワーク発展VIII 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ発展		リアルワーク発展IV 2単位 選択必修 音楽プロデュースゼミ発展		リアルワーク発展V 2単位 選択必修 アニメーションゼミ発展		リアルワーク発展I 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ発展
	WEBデザインI 2単位 選択 Webデザインの基本修得		リアルワーク計画VI 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ計画		リアルワーク計画III 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ計画		リアルワーク計画II 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ計画
2	デッサン応用II 2単位 選択 具体的描写力の修得						
	ゲームプログラミングII 2単位 選択 ゲームプログラミング応用		リアルワーク応用VI 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ応用		リアルワーク応用III 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ応用		リアルワーク応用I 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ応用
	映像技法IV 2単位 選択 映像演出と表現の手法		リアルワーク応用VII 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ応用		リアルワーク応用IV 2単位 選択必修 音楽プロデュースゼミ応用		アニメーション制作応用II 2単位 選択 より高度なアニメーション表現の追求
1	キャリアデザインII 2単位 必修 ポートフォリオ研究、自身の表現活動を通して社会との関わりを学ぶ						
	デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意思のある絵画的表現		コンテンツプロデュース論I 4単位 選択 音楽プロデュース、企画プロデュースの研究		コンテンツプロデュース論II 4単位 選択 企画力の基本を学ぶ		アニメーション制作応用I 2単位 選択 様々なアニメーション表現の追求
	ゲームプログラミングI 2単位 選択 ゲームプログラミング基礎		リアルワーク基礎VI 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ基礎		リアルワーク基礎III 2単位 選択必修 イラストレーションゼミ基礎		リアルワーク基礎I 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ基礎
1	背景美術I 2単位 選択 空間把握と背景美術の基本修得		ゲーム制作応用I 2単位 選択 ゲーム構造の研究		リアルワーク基礎IV 2単位 選択必修 音楽プロデュースゼミ基礎		リアルワーク基礎II 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ基礎
	映像技法III 2単位 選択 ストーリー制作の基本を学ぶ		エフェクトデザインI 2単位 選択 動画編集ソフトの基本修得		イラストレーション応用I 2単位 選択 イラストレーション表現の基礎を学ぶ		CG制作応用I 2単位 選択 高度な3DCGモデリング技術の修得
	グラフィックデザインI 2単位 選択 グラフィックデザインの基本修得		デザインソーン 2単位 選択 デザインワークの基本修得		ゲーム制作応用II 2単位 選択 アナログゲーム制作		アニメーション制作応用II 2単位 選択 より高度なアニメーション表現の追求
2	デッサン基礎II 2単位 必修 もの本質を捉えたイメージの具現化						
	キャラクターデザイン概論I 4単位 選択 キャラクター創作の概要を知る。		ゲーム制作基礎II 2単位 選択必修 ゲームデザインの企画制作		キャラクター形成論II 2単位 必修 オウンド・キャラクターの企画応用		映像制作I 2単位 必修 動画演出の基礎を修得
	イラストレーション基礎II 2単位 選択必修 イラストレーションのビジュアルマップの基本修得		CG制作基礎II 2単位 選択必修 CGアニメーションの基礎修得		アニメーション制作基礎II 2単位 選択必修 実践的なアニメーション制作の修得		イラストレーション基礎I 2単位 選択必修 イラストレーションのベクターの基本修得
1	パソコン演習II 1単位 選択 PC操作による資料作成						
	デッサン基礎I 2単位 必修 もの本質を捉える基本を修得する		キャラクターベーシック 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得		キャラクター形成論I 2単位 必修 オウンド・キャラクターの制作		アニメーション制作基礎I 2単位 選択必修 アニメーション制作の基礎修得
	イラストレーション基礎I 2単位 選択必修 イラストレーションのベクターの基本修得		CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得		ゲーム制作基礎I 2単位 選択必修 ゲームデザインの基礎知識修得		パソコン演習I 1単位 選択 PC操作の基本を修得

- 必修(講)
- 選択(講)
- 必修(演)
- 選択(演)

- このグループより1科目選択
- このグループより1科目選択
- キャリアインターンシップIII 2単位
- キャリアインターンシップII 各1単位
- このグループより1科目選択
- このグループより1科目選択

- このグループより2科目選択
- このグループより2科目選択