

領域	ベーシック	スペシャリスト				ゼネラリスト			
		アニメーション	CG	ゲーム	キャラクターイラスト	プロデューサー	総合職		
		ロボット/NHKアート/起業	白組/スクウェア・エニックス/起業	任天堂/カプコン/起業	サンエックス/Happy Elements/起業	電通/博報堂/進学/起業			
4年次	F	卒業研究・制作 / 卒業研究・計画							
	S	卒業研究・分析							
3年次	F	キャラクターデザインⅡ プレゼンテーションⅡ キャリアデザインⅡ	リアルワークⅡ 応用E (アニメーション)	リアルワークⅡ 応用A (CG)	リアルワークⅡ 応用F (ゲーム)	リアルワークⅡ 応用B (グラフィック)	リアルワークⅡ 応用C (イラストレーション)	リアルワークⅡ 応用D (プロデュース)	音楽プロデュース論Ⅱ キャラクター ビジネスⅡ 映像鑑賞批評論Ⅱ
	S	キャラクターデザインⅠ プレゼンテーションⅠ ポートフォリオ研究 キャリアデザインⅠ	リアルワークⅡ 基礎E (アニメーション)	リアルワークⅡ 基礎A (CG)	リアルワークⅡ 基礎F (ゲーム)	リアルワークⅡ 基礎B (グラフィック)	リアルワークⅡ 基礎C (イラストレーション)	リアルワークⅡ 基礎D (プロデュース)	音楽プロデュース論Ⅰ キャラクター ビジネスⅠ 映像鑑賞批評論Ⅰ
2年次	F	デッサン応用Ⅱ 映像技法Ⅱ 動画ソフト演習Ⅱ 背景美術Ⅱ	リアルワークⅠ 応用E (アニメーション) アニメーション制作 応用Ⅱ	リアルワークⅠ 応用A (CG) CGアニメーション応用 CG制作概論Ⅱ VFXⅡ	リアルワークⅠ 応用F (ゲーム) ゲーム制作応用Ⅱ ゲームプログラミングⅡ UIデザイン	リアルワークⅠ 応用B (グラフィック) グラフィックデザイン 応用 WEBデザインⅡ	リアルワークⅠ 応用C (イラストレーション) イラストレーション 応用Ⅱ ゲーム制作特殊演習Ⅱ	リアルワークⅠ 応用D (プロデュース) 企画プロデュース論Ⅱ	
	S	デッサン応用Ⅰ 映像技法Ⅰ デザインソフ 背景美術Ⅰ	リアルワークⅠ 基礎E (アニメーション) アニメーション制作 応用Ⅰ	リアルワークⅠ 基礎A (CG) CGモデリング応用 CG制作概論Ⅰ VFXⅠ	リアルワークⅠ 基礎F (ゲーム) ゲーム制作応用Ⅰ ゲームプログラミングⅠ	リアルワークⅠ 基礎B (グラフィック) グラフィックデザイン 基礎 WEBデザインⅠ	リアルワークⅠ 基礎C (イラストレーション) イラストレーション 応用Ⅰ ゲーム制作特殊演習Ⅰ	リアルワークⅠ 基礎D (プロデュース) 企画プロデュース論Ⅰ	
1年次	F	パソコン演習Ⅱ デッサン基礎Ⅱ 立体造形基礎Ⅱ 映像制作Ⅱ アイデアソフⅡ	アニメーション制作基礎Ⅱ	CGデザイン基礎Ⅱ	ゲーム制作基礎Ⅱ	イラストレーション基礎Ⅱ	キャラクター形成論Ⅱ		
	S	パソコン演習Ⅰ デッサン基礎Ⅰ 立体造形基礎Ⅰ 映像制作Ⅰ アイデアソフⅠ 動画ソフト演習Ⅰ キャラクター デザイン概論	アニメーション制作基礎Ⅰ	CGデザイン基礎Ⅰ	ゲーム制作基礎Ⅰ	イラストレーション基礎Ⅰ	キャラクター形成論Ⅰ		

※ベーシック領域は全専門領域の基礎教養として展開させる。
 ※社会実装科目となる「リアルワーク」はグレーの網掛けで表示。