

【1-c】カリキュラムマップ（キャラクターデザイン学科）

芸術学部 ディプロマ・ポリシー									
人間力 自立したひとりの人間として生きるための基盤の力	知識	人間、社会、自然等に関する知識・情報を体系的に収集・理解できる							
	思考力	正しい情報をもとに、物事を論理的に考えることができる							
	行動力	自らを律しながら、設定した課題に粘り強く継続的に取り組むことができる							
	倫理観	自らの良心に従い、社会のために芸術・デザインの力を活かすことができる							
創造力 芸術の力を社会のために活かす	発想力	豊かな感性からの直感を、概念・イメージなどをまとめることができる							
	構想力	概念・イメージなどを紡ぎ合わせ、テーマ・仮説として練り上げることができる							
	表現力	テーマ・仮説などを、様々な媒体によって可視化し提案することができる							

◎ DPを達成するために特に重要な要素 ○ DPを達成るために重要な要素 △ DPを達成するために望ましい要素													
科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	ナンバーリング	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力
アイデアソンIII	選択	1・2・3・4	講義	4	22THR1L01	前期	△	◎	○				
キャラクターデザイン概論I	選択	1・2・3・4	講義	4	22UND2L02	後期	◎	◎		○			
キャラクター形成論I	必修	1・2・3・4	講義	2	22DSC1L03	前期		◎	◎	○			
キャラクター形成論II	必修	1・2・3・4	講義	2	22DSC2L04	後期		◎	◎	○			
ゲーム制作基礎I	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS1S05	前期	◎	△			○	○	○
イラストレーション基礎I	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS1S06	前期	◎	△			○	○	○
CG制作基礎I	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS1S07	前期	◎	△			○	○	○
アニメーション制作基礎I	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS1S08	前期	◎	△			○	○	○
ゲーム制作基礎II	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS2S09	後期	△	○			◎	◎	◎
イラストレーション基礎II	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS2S10	後期	△	○			◎	◎	◎
CG制作基礎II	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS2S11	後期	△	○			○	○	○
アニメーション制作基礎II	選必	1・2・3・4	演習	2	220BS2S12	後期	△	○			◎	◎	◎
キャラクターベーシック	必修	1・2・3・4	演習	2	220BS1S13	前期	◎	○			△		
映像制作I	必修	1・2・3・4	演習	2	220BS2S14	後期	◎	○			△		
デッサン基礎I	必修	1・2・3・4	演習	2	220BS1S15	前期	◎	○			△		
デッサン基礎II	必修	1・2・3・4	演習	2	220BS2S16	後期	◎	○			△		
パソコン演習I	選択	1・2・3・4	演習	1	22UND1S17	前期	◎	◎		○			
パソコン演習II	選択	1・2・3・4	演習	1	22UND2S18	後期	◎	◎		○			
立体造形基礎III	選択	2・3・4	演習	2	220BS2S19	前期	△	◎			○		
立体造形基礎IV	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S20	後期	△	◎			○		
ゲーム制作応用I	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S21	前期		◎			○	○	
ゲーム制作応用II	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S22	後期		◎			○	○	
イラストレーション応用I	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S23	前期		◎			○	○	
イラストレーション応用II	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S24	後期		◎			○	○	
CG制作応用I	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S25	前期		◎			○	○	
CG制作応用II	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S26	後期		◎			○	○	
アニメーション制作応用I	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S27	前期		◎			○	○	
アニメーション制作応用II	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S28	後期		◎			○	○	
デッサン応用I	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S29	前期			◎		○	△	
デッサン応用II	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S30	後期			◎		○	△	
背景美術I	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S31	前期	◎	○			△		
背景美術II	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S32	後期	◎	○			△		
映像技法III	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S33	前期	◎	○			△		
映像技法IV	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S34	後期	◎	○			△		
ゲームプログラミングI	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S35	前期	◎	○			△		
ゲームプログラミングII	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S36	後期	◎	○			△		

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	ナンバーリング	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構思力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
グラフィックデザインI	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S37	前期	◎	○					△	グラフィックデザインの基本修得	画面レイアウトの構成方法や色彩の基礎と配、文字(フォント)の基礎知識と文字のレイアウトについて学ぶ。	自分がイメージすることをヴィジュアルを通して第三者に伝えることができるようになる。 印刷入稿が確実にできるようになる。
グラフィックデザインII	選択	2・3・4	演習	2	22SGT2S38	後期	◎	○					△	広告販促物の制作	広告や企業販促で使われる成果物の制作。	クライアントのテーマに対し多角的に分析しユーザー目線での表現ができるようになる。合評プレゼンテーションにてそれぞれのデザインの意図とコンセプトがきっちり伝えられるようになる。
エフェクトデザインI	選択	2・3・4	演習	2	22SGT2S39	前期	◎	○					△	動画編集ソフトの基本修得	映像作成の基本ツールである「Premiere」と「After Effects」の基礎技術を修得する。	全ての基本となる映像編集ツールを使いこなすことで、今後制作するあらゆる課題に備える準備を完了させる。
エフェクトデザインII	選択	2・3・4	演習	2	22SGT2S40	後期	◎	○					△	映像の特殊効果の基本	TV、映画、ゲームなどの映像制作には欠かせない、映像の特殊効果をアフターエフェクトを用いてエフェクトの基礎を学ぶ。	映像の特殊効果の基本を学び、映像の表現力を養い、映像のイメージを具現化し、第三者に伝えることができる。
コンテンツプロデュース論I	選択	2・3・4	講義	4	22SGT2L41	前期		○	△	◎				音楽プロデュース、企画プロデュースの研究	コンテンツ・プロデュース領域から、音楽業界全般の基礎知識を学び、毎週のチャート分析(ビルボード、CDTV、US)からヒット作品とアーティスト研究分析を行なう。	音楽ビジネスの基本とヒットのメカニズムを習得し、音楽関連エンタメにおける温故知新から音楽の未来を探求する。既存作品の音楽プロデュース案の再構築して企画書にまとめ他者へのプレゼンを実施。
コンテンツプロデュース論II	選択	2・3・4	講義	4	22SGT2L42	後期		○	△	◎				企画力の基本を学ぶ	課題発見から課題解決の流れを研究する。	他者を理解する方法を学び、その解決策としてのアイデアを実行可能な計画にまとめ企画書に仕上げることができるようになる。
リアルワーク基礎I	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S43	前期			○		◎	◎		CGアニメーションゼミ基礎	3DCG制作のワークフローを学び、3DCGでの表現と制作の基礎を学ぶ。	CGを用いた制作のワークフローを理解し、計画性と継続力を身につけるながら、制作に必要な発展的技術を修得し、作品を完成することができる。
リアルワーク基礎II	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S44	前期			○		◎	◎		グラフィックデザインゼミ基礎	ロゴやチラシなど世に出回っているさまざまなグラフィックデザインについて研究する。	グラフィックデザインについて研究し、自身の好みが理解できるようになる。 テーマに応じたロゴタイプやアイコンなどが制作できる。
リアルワーク基礎III	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S45	前期			○		◎	◎		イラストレーションゼミ基礎	いろいろなデジタル技法を用い、あらゆるニーズに対応できる実践的キャラクターデザイン・イラストレーションを創作する。	制作における第三者視点を養う。 制作を通して社会・市場意識を持てるようになる。
リアルワーク基礎IV	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S46	前期			○		◎	◎		コンテンツプロデュース基礎	地域活性プロジェクト及び実際の企業からの仕事を仮設構築～検証～プランニング～実践までのプロセスを研究する。	時代のニーズを見極め、自己の制作・研究テーマを発見・追求することができる。
リアルワーク基礎V	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S47	前期			○		◎	◎		アニメーションゼミ基礎	アニメーションの基礎力を基盤として他者へ伝えるためにアイデアを拡散させ整理することを試みる。	第三者に伝えることを意識して絵コンテを描きイメージボードを制作することで、客観的に作品を見つめる力を身につけるようになる。
リアルワーク基礎VI	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S48	前期			○		◎	◎		ゲームデザインゼミ基礎	ゲーム(遊び)の基本概念を学び、ゲーム企画、デザインの根幹を研究する。実践的なプロジェクトを通して様々な企画に挑戦する。	創作の経験値を上げることで、あらゆる題材からオリジナルの企画を立てられるようになる。
リアルワーク基礎VII	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S49	前期			○		◎	◎		企画プロデュースゼミ基礎	キャラクターデザインの基本を学び、ファンやユーザーの経験を調査する。また国内外イベントの企画を通して学科内の各領域の連携を学ぶ。	調査する方法を学び報告書にまとめられるようになる。 国内外イベントを通してキャラクタービジネスを体験し、企画をたてられるようになる。
リアルワーク基礎VIII	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S50	前期			○		◎	◎		プロモーションプロデュースゼミ基礎	キャラクターデザインの各領域の構成要素を学び、プロモーションやイベント企画を通じて社会にアピールすることを研究する。	国内外イベントを通してコンテンツ・ビジネスを体験し、プロモーションやイベントにおいて企画、実施、プロデュース活動の基礎知識を得ることができます。
リアルワーク基礎IX	選必	2・3・4	演習	2	220BS2S51	前期			○		◎	◎		映像制作ゼミ基礎	映像作品制作の実践的基礎の習得。作品制作及び発表までを通して様々な映像的な役割と発想の転換、広がりを学ぶ。	映像作品制作をグループ及び個人で完成まで行える。
リアルワーク応用I	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S52	後期			○		◎	◎		CGアニメーションゼミ応用	グループ制作の中でCGの表現と機能・役割を学び、作品制作・発表までを行う。	グループ制作におけるワークフロー、各役割機能を理解し、作品の企画から完成までに必要な専門的な技術・効率のよい進行方法を修得し、作品の表現を向上させる力を身につけることができる。
リアルワーク応用II	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S53	後期			○		◎	◎		グラフィックデザインゼミ応用	実際に社会で行われている仕事を通じて、グラフィックデザインの制作について体験する。	新聞広告やパンフレットなど多くの情報を整理し見やすくレイアウトすることができる。 テーマに応じたデザインができる。
リアルワーク応用III	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S54	後期			○		◎	◎		イラストレーションゼミ応用	公募や展示会への作品出展、企業との合同授業などへの挑戦を通して、自らの作品を社会へ発信。その経験により社会・市場意識を持ち、各自の進路目標を見出す。	企業が求めるイラストレーションを考察・研究することができる。 市場のニーズに沿ったキャラクターデザインができる。
リアルワーク応用IV	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S55	後期			○		◎	◎		コンテンツプロデュース応用	基礎に引き続き、地域活性プロジェクト及び実際の企業からの仕事を仮設構築～検証～プランニング～実践までのプロセスを研究する。	前期を受け、さらに自己の制作イメージを追求しながらテーマを確定することができる。
リアルワーク応用V	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S56	後期			○		◎	◎		アニメーションゼミ応用	今まで身につけたスキルを駆使し表現としての応用技術に挑戦する。	作品を完成させることを第一目標とし、完成作品が第三者に伝えることが出来たかを客観的に判断する能力が身につけられるようになる。
リアルワーク応用VI	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S57	後期			○		◎	◎		ゲームデザインゼミ応用	人の感情の変化や行動を観察するため、オリジナルの「脱出ゲーム」の企画と制作を行なう。	一連の制作工程を通して遊びの本質を理解し、自分たちの作った仕組みによって人の感情や行動がどのように変容するかを理解することができる。
リアルワーク応用VII	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S58	後期			○		◎	◎		企画プロデュースゼミ応用	前期調査を踏まえてファンやユーザーに働きかける企画を立てる。またプロジェクトを通して、チームビルディングやリーダーシップを学ぶ。	前期の報告書を分析し新たなユーザー体験を企画することができるようになる。 学科の各領域と連携する企画をたて実行できるようになる。
リアルワーク応用VIII	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S59	後期			○		◎	◎		プロモーションプロデュースゼミ応用	キャラクターデザインの各領域の構成要素を学び、プロモーションやイベント企画を通じて社会にアピールすることを研究する。	国内外イベントを通してコンテンツ・ビジネスを実践し、プロモーションやイベントにおいて企画から実施、プロデュース活動の基礎知識を得ることができます。
リアルワーク応用IX	選必	2・3・4	演習	2	22SRT2S60	後期			○		◎	◎		映像制作ゼミ応用	様々なプロジェクトからグループないし個人にて映像制作を行い、コンペ出品も含めて社会との関わりを通して進路目標を明確化する。	基礎にて学んだことからさらに発想を広げ、見極め、良作の成立を社会を通して意識することができます。
デザインソノ	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S61	前期			○	△		◎		デザインワークの基本修得	様々な問題をデザインを通して解決するために知っておきたいデザインの原則やデザインの要素について学びます。	色・文字・構図などのデザインの基本となる要素を知り適切に使えるようになる。 導き出したアイデアをデザインに落とし込み、提案できるようになる。
UIデザイン	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S62	後期			○	△		◎		ユーザーインターフェースの研究と制作	スマホアプリ、ゲームの分野をメインにユーザーインターフェースの考え方と具体的なデザイン方法を学ぶ。	ユーザーインターフェースの役割について理解できる。 ユーザーインターフェースを含むアプリのデザインができる。
キャラクターデザインI	必修	2・3・4	講義	2	22PRC2L63	後期			△	○	◎			ポートフォリオの研究 自身の表現活動を通して社会との関わりを学ぶ	自己分析を行ない、自分自身を的確に第三者に伝えるためのポートフォリオを研究する。 社会問題を題材にして、社会において、自身の表現活動がどのように役に立つのをを考える。	早期よりキャリアを意識する。 社会に貢献するにはどうしたらよいかの視点をもってポートフォリオを完成させ、自己表現活動に生かすことができる。
WebデザインI	選択	3・4	演習	2	22SRT3S64	前期	○	○				◎	△	Webデザインの基本修得	Webページを制作するための言語であるHTMLとCSSについて学ぶ。 Webページ制作の流れやデザインについて学ぶ。	Webページ制作の流れや注意点などが理解できる。 HTMLとCSSを理解し、自分ひとりでコーディングができるようになる。
WebデザインII	選択	3・4	演習	2	22SRT3S65	後期	○	○				◎	△	オリジナルWebデザインの制作	デザイン画からWebページを制作する方法について学ぶ。	期間中で作品制作ができるようタイムコントロールができるようになる。 目的意識を持ったWebサイトを制作し公開できるようになる。
キャラクターデザインI	選択	3・4	演習	2	22SGT3S66	前期	○	○				△	◎	キャラクター創作の基礎	自分がキャラクターをデザインするべきとき、何を頼りに考えれば良いのかを学ぶ。	キャラクターの特徴を分析しそれを他者に伝えることができる。 キャラクターをデザインするための方法論について理解できる。 設定に沿ったキャラクターが制作できる。
キャラクターデザインII	選択	3・4	演習	2	22SGT3S67	後期	○	○				△	◎	キャラクター創作の応用	自分がキャラクターをデザインするべきとき、何を頼りに考えれば良いのかを学ぶ。自身のキャラクター製作に活かせるノウハウを知る。	ファンションや色彩などキャラクター制作に必要な要素について理解を深めることができる。 現在活躍中のプロの絵師からキャラクター制作のノウハウを学び自身の制作に活かせるようになる。
リアルワーク計画I	選必	3・4	演習	2	22SRT3S68	前期	○	○	○	○	○	○	○	CGアニメーションゼミ計画	高度な3DCG技術を学び、3DCGでの表現を追求する。	高度な3DCG技術を幅広く研究し、自らの表現手法を取り入れることで、CGの表現力を向上させ、高度な作品を完成するようになる。
リアルワーク計画II	選必	3・4	演習	2	22SRT3S69	前期	○	○	○	○	○	○	○	グラフィックデザインゼミ計画	グラフィックデザインについて研究しクライアントの要求を満たすデザインや企画が提案できるようになる。	目的に応じたグラフィックが制作できるようになる。 クオリティや時間の管理ができるようになる。
リアルワーク計画III	選必	3・4	演習	2	22SRT3S70	前期	○	○	○	○	○	○	○	イラストレーションゼミ計画	いろいろなデジタル技法を用い、あらゆるニーズに対応できる実践的キャラクターデザイン・イラストレーションを創作する。	受注側、発注側それぞれの視点を身につけ制作ができるようになる。
リアルワーク計画IV	選必	3・4	演習	2	22SRT3S71	前期	○	○	○	○	○	○	○	コンテンツプロデュース計画	地域活性プロジェクト及び実際の企業からの仕事をグループワークのリーダーシップをとりながら、仮設構築～検証～プランニング～実践までのプロセスを研究する。	時代のニーズを見極め、チームでのリーダーシップを發揮しながら、自己の制作・研究テーマを発見・追求することができる。
リアルワーク計画V	選必	3・4	演習	2	22SRT3S72	前期	○	○	○	○	○	○	○	アニメーションゼミ計画	グループ制作を通してアニメーションを制作し、自ら得意領域に磨きを掛ける。	新しい可能性をグループワークの中から探し、コミュニケーション力を養い他者との関係を深めることを理解するようになる。
リアルワーク計画VI	選必	3・4	演習	2	22SRT3S73	前期	○	○	○	○	○	○	○	ゲームデザインゼミ計画	アナログ・デジタルを問わずオリジナルのゲームを作成する。企画書、仕様書の作成を通して、人の感情を動かすシステムを構築していく。	「創る」から「魅せる」へシフトし、展示を見据えた創作をすることができる。
リアルワーク計画VII	選必	3・4	演習	2	22SRT3S74	前期	○	○	○	○	○	○	○	企画プロデュースゼミ計画	ファンやユーザーの経験を調査する。また国内外イベントの企画を通して学科内の各領域の連携を発展させる。	調査を通して、キャラクターがファンやユーザーにもたらす感情を理解し、寄り添うアイデアを企画することができるようになる。 学科イベントを通して、各領域との調整作業やスケジュール管理ができるようになる。
リアルワーク計画VIII	選必	3・4	演習	2	22SRT3S75	前期	○	○	○	○	○	○	○	プロモーションプロ		

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	ナンバーリング	開講期	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力	テーマ	授業概要	到達目標
リアルワーク発展II	選必	3・4	演習	2	22SGT3S78	後期	○	○	○	○	◎	◎	◎	グラフィックデザインゼミ発展	グラフィックデザインについて研究し自身のスタイルのある作品を制作する。	グループ制作において各自の役割が果たせるようになる。
リアルワーク発展III	選必	3・4	演習	2	22SGT3S79	後期	○	○	○	○	○	◎	◎	イラストレーションゼミ発展	公募や展示会への作品出展、企業との合同授業などへの挑戦を通して、自らの作品を社会へ発信、その評価を得る。それにより、具体的な将来像を獲得する。	具体的な市場を想定し、プロとして通用するイラスト表現力を身につける。
リアルワーク発展IV	選必	3・4	演習	2	22SGT3S80	後期	○	○	○	○	○	◎	◎	コンテンツプロデュース発展	基礎に引き続き、グループワークのリーダーシップをとりながら、地域活性プロジェクト及び実際の企業からの仕事を仮設構築～検証～プランニング～実践を具現化しプロジェクトを着地させる。	前期を受け、チームでのリーダーシップを發揮しながらプロジェクトの成立をさせることができる。また、自己の制作イメージを探求しながらテーマを確定することができる。
リアルワーク発展V	選必	3・4	演習	2	22SGT3S81	後期	○	○	○	○	○	◎	◎	アニメーションゼミ発展	作品完成を通して自らの得意を知り弱点を補い、将来に向けての準備をする。	個人では到達出来ない領域をグループワークを通して知り、喜びも苦しみも体験し、感動を共有することができるようになる。
リアルワーク発展VI	選必	3・4	演習	2	22SGT3S82	後期	○	○	○	○	○	◎	◎	ゲームデザインゼミ発展	「おもしろい」を理解し、感情を突き動かすレベルデザインを追求する。	社会の様々な側面での応用を意識することで幅広い知見と高い表現力を身に付けることができる。
リアルワーク発展VII	選必	3・4	演習	2	22SGT3S83	後期	○	○	○	○	○	◎	◎	企画プロデュースゼミ発展	前期調査を踏まえてファンやユーザーに働きかける企画を立てる。またプロジェクトを通して、「人を動かす」企画力を磨く。	キャラクターを活用したファンやユーザーの体験デザインを構築し企画書にまとめられるようになる。
リアルワーク発展VIII	選必	3・4	演習	2	22SGT3S84	後期	○	○	○	○	○	◎	◎	プロモーションプロデュースゼミ発展	キャラクターの各領域の構成要素を学び、プロモーションやイベント参加を通じて発展的なプロモーションを研究する。	国内外イベントやプロジェクトを通してコンテンツ・ビジネスを体験し、プロモーションやイベントにおいて社会に発信できるプロデュース活動を作成した企画書をもとに実践することができる。
リアルワーク発展IX	選必	3・4	演習	2	22SGT3S85	後期	○	○	○	○	○	◎	◎	映像制作ゼミ発展	計画からの可能性の構築をさらに広げた作品制作を行い、映像制作における全体視点の経験と学外発信、進路活動を行う。	計画からのプロダクションからさらにポストプロダクションまで、映像制作者としての全体視点からの学び・評価を通して、映像制作の社会的意義の探究ができる。
ゲーム制作特殊演習	選択	3・4	演習	2	22SGT3S86	夏期集中			△		○	○	◎	ゲーム開発会社との連携によるイラストレーション及びデザイン演習	企業との連携によって、オリジナルゲーム企画に登場するキャラクターやストーリー、コンセプトアートを作成する。	進路活動を意識した上で実務的な創作を行ない、より高度な表現力を習得することができる。
卒業研究・分析	必修	4	講義	4	22THR3L87	前期集中	○	◎	○	○	○	○	○	自己の再確認と将来への分析。	ゼミ形式による卒業研究及び進路の明確化。各ゼミにおいて定期的に説明会及び合評を実施し、自己のイメージを固める。	社会を意識した制作を通して、将来像が明確になる様に分析と準備を行うことで作品を掘り下げることができるようになる。
卒業研究・制作	必修	4	演習	4	22SGT3S88	後期集中	○	○	○	○	○	○	○	自己の再確認と将来への発展。	ゼミ形式による卒業研究及び進路の明確化。各ゼミにおいて個別指導や定期的に全体での説明会及び合評を実施し、制作を完成させる。	社会を意識した制作を通して、将来像が明確にし作品を完成させ、自信を持った作品を完成させることができるようになる。
卒業研究・計画	必修	4	講義	2	220BS3L89	後期集中	○	○	○	○	○	○	○	自己の再確認と将来への計画。	ゼミ形式による卒業研究及び進路の明確化。各ゼミにおいて定期的に将来への計画をチェックする。	社会を意識した制作を通して、将来像を明確にするために計画の見直しを行うことで完成度をあげることができるようにする。
XRデザインII	選択	2・3	講義	2	22SGT2L90	夏期集中					◎	◎	◎	XRデザイン	他学科との連携授業。XR空間での産学連携プロジェクトとしての制作課題等に取り組む。	個と集団による横断的学修によって、主体的に課題探求のためのリサーチの質を高めることができる。 リサーチによる分析、構想から創出した企画を魅力的にアウトプットし、说得力あるプレゼンテーションができる。