

【1-c】カリキュラムマップ（キャラクターデザイン学科 キャラクターデザインコース）2023年度入学生用

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・イメージなどに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				

科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ リング	開講期	◎ DPを達成するために特に重要						
							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ⅢⅠ	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	◎	◎		○			
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	◎	◎		○			
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	22OBS1S05	前期	◎	△			○	○	○
イラストレーション基礎Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	22OBS1S06	前期	◎	△			○	○	○
CG制作基礎Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	22OBS1S07	前期	◎	△			○	○	○
アニメーション制作基礎Ⅰ	選必	1・2・3・4	演習	2	22OBS1S08	前期	◎	△			○	○	○
ゲーム制作基礎Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	2	22OBS2S09	後期	△	○			◎	◎	◎
イラストレーション基礎Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	2	22OBS2S10	後期	△	○			◎	◎	◎
CG制作基礎Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	2	22OBS2S11	後期	△	○			◎	◎	◎
アニメーション制作基礎Ⅱ	選必	1・2・3・4	演習	2	22OBS2S12	後期	△	○			◎	◎	◎
キャラクターベーシック	必修	1・2・3・4	演習	2	22OBS1S13	前期	◎	○			△		
映像制作Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	22OBS2S14	後期	◎	○			△		
デッサン基礎Ⅰ	必修	1・2・3・4	演習	2	22OBS1S15	前期	◎	○			△		
デッサン基礎Ⅱ	必修	1・2・3・4	演習	2	22OBS2S16	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ⅢⅠ	選択	2・3・4	演習	2	22OBS2S19	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ⅢⅠ	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	◎	○				△	

テーマ	授業概要	到達目標
アイデアソンを知る。 アイデアソンを実践する。	課題を発見する力、対話を通して多様な人々とチームビルディングやリダーシップを学ぶ。 ワークショップを主体に、振り返りを共有し、学びに構築してゆく。	アイデア創出のための場の設計やファシリテーションを行うスキルを修得する。 また学外で開催されているアイデアソンに芸大生らしい観察力を活用しての視点で参加できる人材となる。
キャラクター創作の概要を知る。	キャラクターデザインの基礎を学ぶため、学科内の各領域を横断し、全ての領域がリンクしていることを学ぶ。	それぞれの領域からのアプローチによるキャラクターデザインを学び、全体像としての基礎知識を習得する。多角的にキャラクターデザインを考え、自身の将来に向けてレポートにまとめる。
PC操作の基本を修得	ネットリテラシーなどPCを扱う上で知っておいた方が良い知識やマナーを知る。書類作成の基本ソフトであるWord,Excel,PowerPointやipadの基本操作を学ぶ。	PCの基本操作の習得により、授業や課題制作で必要な書類が作成できるようになる。
PC操作による資料作成	PC利用に必要な情報リテラシーを学ぶ。Word,Excel,PowerPoint,ipadの基本操作を学ぶ。	授業や課題制作で必要な書類やプレゼンテーション資料が作成できるようになる。
オウンド・キャラクターの創作	多種多様なキャラクターに内包するコアなエレメントやヒット要因を考察し自分自身のオウンド・キャラクターを制作する。プロデュース領域における基本講座。	自分自身のオウンド・キャラクターの企画書を作り他者へのプレゼンを行う。制作プロデュースを通し、企画力、表現力、想像力、コミュニケーション力及びプレゼン能力を習得する。
オウンド・キャラクターの企画応用	キャラクターの歴史的見地、創出背景、社会状況、クリエイター視点を検証し、あらゆるプロデュース領域でのキャラクター思考、知識、認識、コミュニケーション力を学ぶ。	キャラクターにおけるプロデュース能力や広告告知の基本から前期制作のオウンド・キャラクターの企画応用を更に発展させ、具体的な事例を取り入れる。
ゲームデザインの基礎知識修得	基本的なゲームの概念、構造を学ぶ。	ゲームの哲学「枯れた技術の水平思考」に則り、周囲の観察による情報の蓄積と編集からアイデアを出すための柔軟な発想ができるようになる。
イラストレーションのベクターの基本修得	イラストレーション作成のためのベクター系の基本知識と基本描画方法について学ぶ。	Illustratorのようなベクター系のイラストの基本的な描き方を理解する。 ベクター系の特徴を活かしたイラストが描けるようになる。
3DCGモデリングの基礎修得	3DCGソフトの基本操作を学び、CGモデリングの基礎を修得する。	CGモデリングに関する基礎的な技法を身につけ、造形的な観察力と表現力を結び付けるとともに、CG手法を用いる際に必要な探求力を身につけることができるようになる。
アニメーション制作の基礎修得	想像力を駆使し発想の幅を広げてアニメーションの基礎技術を修得する。	時間を意識した中での動きを理解し、アニメーション制作の基礎技術をマスターすることができるようになる。
ゲームデザインの企画制作	グループワークによるゲームデザイン実習。	あそびの仕組みを理解した上で、第三者に伝わる企画及び成果物として構築することができる。
イラストレーションのビットマップの基本修得	イラストレーション作成のためのビットマップ系の基本知識と基本描画方法について学ぶ。	Photoshopのようなビットマップ系のイラストの基本的な描き方を理解する。 ビットマップ系の特徴を活かしたイラストが描けるようになる。
CGアニメーションの基礎修得	3DCGソフトの基本操作を学び、CGアニメーションの基礎を修得する。	CGアニメーションに関する基礎的な技法を身につけ、動きと時間を用いてCG映像制作に必要な表現力を身につけることができるようになる。
実践的なアニメーション制作の修得	今までと違う視点を持ち動きをより深く理解しアニメーションの基本スキルに向上を計る。	ワークフローを理解し、自らのイメージを具現化するために、短いアニメーション作品を制作できるようになる。
グラフィックソフトの基本修得	キャラクターデザインの制作に必要な画像作成の基本ソフトであるIllustrator,Photoshopの基本操作と資料作成の基礎を学ぶ。	学内ネットワークに接続し、指定された学科サーバーにアクセスできるようになる。 IllustratorやPhotoshopの基本操作を習得する。
動画演出の基礎を修得	映像制作の基礎知識から演出論、絵コンテ制作を学び、実写映像制作の基礎を学ぶ。	発想、設計する力を身につけ、アニメーションやCG、ゲームといった各種領域に応用できる演出術をマスターすることができるようになる。
ものの本質を捉える基本を修得する	あらゆる絵画的表現の基礎となる、点～線～面～空間の関係認識と、視覚表現の底力をつける。	ものの本質を捉える力と忍耐力を養い、デッサンの基本技術をマスターできるようになる。
ものの本質を捉えたイメージの具現化	点～線～面～空間の関係認識と、視覚表現をさらに深める。	自分の描くイメージを具現化できる、説得力のあるデッサン力を身につけることができる。
PC操作の基本を修得	ネットリテラシーなどPCを扱う上で知っておいた方が良い知識やマナーを知る。書類作成の基本ソフトであるWord,Excel,PowerPointやipadの基本操作を学ぶ。	PCの基本操作の習得により、授業や課題制作で必要な書類が作成できるようになる。
PC操作による資料作成	PC利用に必要な情報リテラシーを学ぶ。Word,Excel,PowerPoint,ipadの基本操作を学ぶ。	授業や課題制作で必要な書類やプレゼンテーション資料が作成できるようになる。
平面と立体の違いと共通点の修得	立体制作の基礎技法を用いた作品制作を通して、平面と立体表現の違いと共通点を学ぶ。	立体的に見る観察力を養い、造形的表現手法を学べる。またそれを生かして3DCGにおける造形や、2D描画における立体物の平面作品化に応用できるようになる。
総合的な造形における表現力の修得	デジタルツールを用いた立体制作を通し、アナログ造形とデジタル造形の違いと共通点を学ぶ。	アナログ手法で身に着けた造形的視点をデジタルツールにも適用し、様々な技法、表現スタイル、対象物に対応した造形力を身に着けることができる。
ゲーム構造の研究	遊びがもたらす心理効果とゲーミフィケーションの研究。	身近な問題点を観察し、そこから新たな価値観を見出す発想力を身に付けることができる。
アナログゲーム創作	様々なターゲットを想定して、実際に遊べるアナログゲームの制作を行なう。	協働作業を通して明確なワークフローを組み立てることができるようになる。
イラストレーション表現の基礎を学ぶ	描く意味や目的を明確にし、第三者的視点を持って自己の表現の可能性を探る。	自分に合った表現方法や画風を発見、獲得できるようになる。 世界観を持ったキャラクターイラストが描けるようになる。
より高度なイラストレーション表現を学ぶ	イラストレーションの社会の中での価値付を考察し、いろいろな技法を用い、幅広いイラストレーションを描く。	自信を持って自己表現できる表現技術を獲得し、自らの将来進路を切り開く力を身に付ける。 社会実装を想定した課題を通して実践力を身につける。
高度な3DCGモデリング技術の修得	3DCGの応用技術を学び、より高度なモデリング技術を修得する。	応用的なCGモデリング技術を身につけ、CGにおける照明技法や質感表現手法を用いて、様々な異なる対象物を使ったCG作品における表現力を身につけることができる。
高度な3DCGアニメーション技術の修得	3DCGの応用技術を学び、より高度なアニメーション技術を修得する。	応用的なCGアニメーション技術を身につけ、感情表現や映像的演出表現をともなった作品制作における表現力を身につけることができる。
様々なアニメーション表現の追求	コンポジション(撮影)までのワークフローをより深く掘り下げ、カメラワークを含め自らの作品の世界観の幅を広げる。	アニメーションが映像でありカメラが存在していることを理解し、自らのキャラクターがより活き活き動く方法をマスターできるようになる。
より高度なアニメーション表現の追求	アニメーションにおけるエフェクトを理解し、作品に磨きを掛けるために自らの世界観の質の向上を計る。	線から面への理解を深め、イメージの具現化を通して説得力のある動きを作り、より幅広く自らの世界観を構築できるようになる。
観察力の強化と意思のある絵画的表現	基礎表現を「対象物描写」という域を超え、意思表現としての演出構成力のトレーニングを積み、作品力の向上を目指す。	自分の描くイメージを深度を持って具現化でき、説得力とある画力を身につけることができるようになる。
具体的描写力の修得	希望進路に向けた具体的な描写表現を行う。	より説得力のある画力、各希望進路に向けた具体的描写力を身に付けることができるようになる。
空間把握と背景美術の基本修得	パースやレイアウト等、背景美術の基礎を修得する。	空間の把握と、パースについて理解し、様々な背景画制作のパースを習得できるようになる。
アニメーションにおける背景美術の修得	様々なジャンル・題材での背景画制作を行ない、空気感、奥行き感、スケール感の表現を追求する。	アニメーション作品における背景美術世界の理解と、構築に必要なスキルをマスターすることができるようになる。
ストーリー制作の基本を学ぶ	映像、アニメーションの設計図となる脚本の仕組みを理解し、制作する。時間と空間の関係をより具体的に組み立てていく。	感情を動かすための仕組みを論理的に思考し、ストーリーを構築するスキルを身につけられるようになる。
映像演出と表現の手法	絵コンテ、レイアウト、イメージボード等、物語のビジュアル化及び映像の設計研究を通して監督術を学ぶ。	制作におけるプリプロダクションを理解し、作品全体を構成する準備物を制作できるようになる。
ゲームプログラミング基礎	ゲームプログラミングの基本を学び、簡単なゲームの制作を行なう。	プログラミングの断片的な知識と情報を組み合わせ、抽象的なイメージを論理的に具象化することができる。

科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ 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	
ゲームプログラミングⅠ	選択	2・3・4	演習	2	22SRT2S36	後期	◎	○					△	ゲームプログラミング応用	オリジナルの企画を立案し、ゲームを制作する。	遊びによる感情の動きをロジカルに理解し、応用させた作品を完成させることができる。	
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索する。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ながら、制作に必要な発展的技術を修得し、作品を完成させることができる。	
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ける力を身につけられるようになる。	
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ⅦⅡ	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る。	
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と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。 クライアント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～実践を具現化したプロジェクトを着地させる。	前期を受け、さらに自己の制作イメージを探索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ⅦⅡ	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参加を通じてプロモーションを研究する。	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を生かし工夫した運用ができるようになる。	
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る。	
デザインソシ	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。	
キャリアデザインⅡ	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かを考える。	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、自己表現活動を就職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	自身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	自身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。	ファッ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、自らの表現手法に取り入れることで、CGの表現力を向上させ、高度な作品を完成させることができるようになる。	
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発揮しながら、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、自らの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り、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ことができるようになる。	
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制作する。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をできるようになる。	
リアルワーク計画ⅦⅡ	選必	3・4	演習	2	22SRT3S75	前期	○	○	○	○	◎	◎	◎	プロモーションプロデュースゼミ計画	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とのつながりを意識したプロデュース活動を企画提案としてまとめることができる。	
リアルワーク計画Ⅸ	選必	3・4	演習	2	22SRT3S76	前期	○	○	○	○	◎	◎	◎	映像制作ゼミ計画	映像制作ゼミ基礎、応用を通しての学びから、制作、学外発信に向けての実践的計画を自他の理解を深めながら磨きをかける。	基礎応用からの学びからさらにプリプロダクションの精度に磨きをかけ、制作活動・学外発信をグループワークで関係性も深めながら行うことができる。	

科目名	必修 /選択	履修 年次	講義 /演習	単位 数	ナンバ 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I	選必	3・4	演習	2	22SGT3S77	後期	○	○	○	○	◎	◎	◎	CGアニメーションゼミ発展	高度な3DCG技術を学び、CGアニメーションの可能性と表現を追求する。	高度な3DCG技術を用いた表現の可能性を探求しながら、グループ制作の中に取り入れ、表現の幅を広げながら、作品を完成することができる。
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発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、将来へ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参加を通し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と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、将来像を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	22BS3L89	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なる。
XRデザインI	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、説得力あるプレゼンテーションができる。