

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	必修（講義）						
DP		人間力				創造力				選必（講義）					
		知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力							
4	8	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													
	7														
6		リアルワーク発展IX 2単位 選択必修 映像制作ゼミ発展 リアルワーク発展VIIII 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IV 2単位 選択必修 コンテンツ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I 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ発展				概BデザインII 2単位 選択 オリジナルWebデザインの制作		キャラクターデザインII 2単位 選択 キャラクター制作の応用							
		リアルワーク計画IX 2単位 選択必修 映像制作ゼミ リアルワーク計画VIIII 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ計画 リアルワーク計画VII 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ計画 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V 2単位 選択必修 アニメーションゼミ計画 リアルワーク計画IV 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ計画 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 リアルワーク計画I 2単位 選択必修 CGアニメーションゼミ計画				概BデザインI 2単位 選択 Webデザインの基本修得		キャラクターデザインI 2単位 選択 キャラクター制作の基礎 ゲーム制作特殊演習 2単位 選択 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							
5		エフェクトデザインII 2単位 選択 映像の特殊効果の基本 映像技法IV 2単位 選択 映像演出と表現の手法 背景美術II 2単位 選択 アニメーションにおける背景美術の修得 グラフィックデザインII 2単位 選択 広告宣伝物の制作 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				立体造形基礎IV 2単位 選択 総合的な造形における表現の修得 イラストレーション応用II 2単位 選択 より高度なイラストレーション表現を学ぶ CG制作応用II 2単位 選択 高度な3DCGアニメーション技術の修得 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 ゲーム制作応用II 2単位 選択 アナログゲーム制作		ディッサン応用II 2単位 選択 具体的描写力の修得		キャリアアデザイン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 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		リアルワーク応用IX 2単位 選択必修 映像制作応用 リアルワーク応用VIIII 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VII 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ応用 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V 2単位 選択必修 アニメーションゼミ応用 リアルワーク応用IV 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ応用 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II 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ応用 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			
4		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 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 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 映像技法III 2単位 選択 ストーリー制作の基本を学ぶ 背景美術I 2単位 選択 空間把握と背景美術の基本修得				立体造形基礎III 2単位 選択 平面と立体の違いと共通点の修得 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 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 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 ゲーム制作応用I 2単位 選択 ゲーム構思の研究		ディッサン応用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		XRデザインI※夏期集中授業 2単位 選択 XRデザイン リアルワーク基礎IX 2単位 選択必修 映像制作基礎 リアルワーク基礎VIIII 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ基礎 リアルワーク基礎VII 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ基礎 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V 2単位 選択必修 アニメーションゼミ基礎 リアルワーク基礎IV 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ基礎 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II 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ基礎 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			
3		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 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 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 映像技法III 2単位 選択 ストーリー制作の基本を学ぶ 背景美術I 2単位 選択 空間把握と背景美術の基本修得				立体造形基礎III 2単位 選択 平面と立体の違いと共通点の修得 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 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 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 ゲーム制作応用I 2単位 選択 ゲーム構思の研究		ディッサン応用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		XRデザインI※夏期集中授業 2単位 選択 XRデザイン リアルワーク基礎IX 2単位 選択必修 映像制作基礎 リアルワーク基礎VIIII 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ基礎 リアルワーク基礎VII 2単位 選択必修 企画プロデュースゼミ基礎 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V 2単位 選択必修 アニメーションゼミ基礎 リアルワーク基礎IV 2単位 選択必修 コンテンツプロデュースゼミ基礎 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II 2単位 選択必修 グラフィックデザインゼミ基礎 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			
2		業界研究 2単位 キャラクター・マンガから誕生するメディア業界 キャラクターデザイン概論I 4単位 選択 キャラクター制作の概要を知る 映像制作I 2単位 必修 動画演出の基礎を修得 パソコン演習II 1単位 選択 PC操作による資料作成 ディッサン基礎II 2単位 必修 ものの本質を捉えたイメージの具現化 ディッサン基礎I 2単位 必修 ものの本質を捉える基本を修得				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		キャラクター形成論I 2単位 必修 オウンド・キャラクターの創作		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 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ットマップの基本修得 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 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					
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 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 理論と企画(TAP)				アイデアソンIII 4単位 選択 アイデアソンを知る。アイデアソンを実践する。		社会研究(SCR)		デザイン表現・実践(シネマティックスキル)(DAP)		専門演習(MNG)		表現技法(10E)	
1		キャラクターベータシク 2単位 必修 グラフィックソフトの基本修得 CG制作基礎I 2単位 選択必修 3DCGモデリングの基礎修得 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 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 ゲーム													