ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学習目標	到達目標			
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6							
CHA17-1-003	入門	キャラ	キャラクターデザイン演習1	必修	1	演習	4	1Q						50		30	20	キャラクターデザインに関連する主要な領域における基礎知識を習得する	キャラクターデザインの主要領域における歴史背景、基礎的表現技法、制作ワークフローなど基礎知識としての概論を通して、キャラクターデザインの本質を多角的に学ぶ。また随所に演習を織り交ぜながら、それまでに培った知識や技術に基づく課題制作とフィードバックを行う。入門編としての専門知識であるため、まずは興味を持ち、能動的に創作に臨み姿勢を養うことを目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> 講義にて修得した基礎知識をもとに積極的な考察を行い、理解を深めることができる。 自身の考察を課題作品やレポートに反映させ、自らの言葉で表現することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターデザインに関連する主要な領域において基礎知識を獲得する。 自身の興味ある分野を見つけ、同時に苦手分野についても理解する。 	
CHA13-1-001	入門	マンガ	マンガ演習1	必修	1	演習	4	1Q						50		30	20	マンガ制作における基礎的な技法を習得しネームを制作する	マンガ制作は多様な領域にまたがる総合芸術であると言える。その入門として、アナログでのペン描画表現技法や、CLIP STUDIO PAINTによるデジタルツールの基本操作、及びシナリオやストーリー構成など、マンガ制作における入門のメソッドを網羅的に習得する。基礎的技法や知識の全体像を理解し、オリジナルのストーリーマンガ制作に向けたネームを完成させる。	<ul style="list-style-type: none"> 講義にて修得した基礎知識をもとに積極的な考察を行い、理解を深めることができる。 自身の考察を課題作品やレポートに反映させ、自らの言葉で表現することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 基礎的なマンガ描画技法を習得する。 論理的にストーリーを構成できる。 描画技法とストーリー手法を活用してネームを制作できる。 	
CHA99-1-007	入門	共通	キャラクターデザイン論1	必修	1	講義	2	1Q								40	30	30	キャラクターデザインの理念を学び、個人から社会との関係性を考察する	<p>本学において、キャラクターデザインを学ぶ意義について理解を深める。自らを顧みながら、個人とは何か、身の回りの生活環境との対話を通して他者との関係性において変化する自己を問い直し、キャラクターの定義に結びつけ深く考察する。また二次創作をはじめとして、原作ストーリーからキャラクターが自立化及び共有財産化する現代のC&C(Consumer&Creator)モデルを社会学的観点から近代変遷を理解した上で、自らのコンテンツ体験を振り返りその社会的な関係性について考察する。あわせて自ら新たな創造世界を構築し、他者に共感を得られるエンターテインメントコンテンツとして表現するための基礎的なストーリー構成手法を学ぶ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターデザインの理念において、独自の視点から新たな価値観を含めて意見を述べる事ができる。 自身のコンテンツ体験を振り返り現代社会との関係性を位置づけ、今後の社会動向について予測し意見を述べる事ができる。 論理的にストーリーを構成し、他者に共感される独自性のある物語を創作できる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自らと他者との関係性を振り返りキャラクターデザインの基本理念を理解できる。 キャラクターと物語及び世界観との基本的な関係性を理解できる。 社会学的観点から現代のキャラクター創作環境を理解できる。 基礎的なストーリー構成手法を習得しオリジナルの物語を創作できる。
CHA17-1-004	入門	キャラ	キャラクターデザイン演習2	必修	1	演習	4	2Q						40		30	30	キャラクターデザインに関連する主要な領域における表現技法を習得する	キャラクターデザイン演習1で習得した知識をもとに、キャラクターデザインに関連する主要な領域における表現技法を学ぶ。提示された課題に対して考察を深め、論理的思考に基づく仮説を導き出すことで独自のテーマを設定し、より実践的且つ独創的な創作を個人またはグループワークにて行う。本講義に続く「総合演習ⅢⅣ」が選択授業となるため、自身の進路も踏まえて興味の対象を理解する。	<ul style="list-style-type: none"> 論理的思考に基づく仮説から独自のテーマを設定し、オリジナリティある創作活動を行うことができる。 グループワークにおいてリーダーシップを発揮し、円滑なコミュニケーションをファシリテーションすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 物事の本質を掘り下げる思考ができる。 創作活動を通して主要領域における制作行程を理解する。 自身の興味と苦手分野を理解し、現時点での進路の方向性を定める。 	
CHA13-1-002	入門	マンガ	マンガ演習2	必修	1	演習	4	2Q						20		50	30	マンガ制作における演出方法を習得し、マンガ作品を完成させる	トーンや背景を含めた透視図法や構図など、マンガ作品としての表現力を高める描画技法を習得する。ミニワーク演習を通して、自然に読み進めさせるようなコマ割り手法や、読者視線で興味喚起させる演出方法など、エンターテインメントコンテンツとしてマンガを制作するメソッドを学び、オリジナルのストーリーマンガを完成させる。	<ul style="list-style-type: none"> 論理的思考に基づく仮説から独自のテーマを設定し、オリジナリティある創作活動を行うことができる。 読者視線で改善を繰り返し興味関心を喚起する作画演出ができる。 作品の意図や狙いを言語化し伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 基礎的な演出技法を習得する。 読者が自然に読み進められる程度の基礎的な作画構成ができる。 ストーリーマンガ作品を完成できる。 	
CHA99-1-008	入門	共通	キャラクターデザイン論2	必修	1	講義	2	2Q						30		30	40	現代におけるキャラクターの社会的存在意義について考察する	いまや世界中の人々や企業が、その興味関心の有無に関わらず、生活用品からメディア、文化芸術表現まで、キャラクターコンテンツに深く関係しながら生活している。キャラクター分野は、現代社会の生活文化経済的基盤としての役割を担っており、その表現においても社会的賛否が問われる場面が数多く存在する。企業やコンテンツ業界、ひいては世界視野から、キャラクター分野の現状を包括的に学び、学生自身が表現者である立場から、その社会的存在意義について深く掘り下げて考察する。	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーション発表を通して聴衆に共感を得ることができる。 独自の視点から新たな価値観を含めて意見を述べる事ができる。 社会的観点から自発的に研究し、広い視野から考察することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> キャラクター業界の現状について知識を身につける。 キャラクターの社会的存在意義について深く考察することができる。 表現者としてキャラクターの社会的存在意義について自らの考えを述べる事ができる。 	
CHA99-1-013	入門	共通	キャラクター表現技法1	選択	1	演習	2	3Q						40		30	30	キャラクターの基本的なポーズ表現と構図構成手法を学ぶ	キャラクターが共感を得られるためには、人体構造に基づいた自然なポーズで描かれ、読者に違和感を感じさせないことが必要である。毎回基礎的動作の作画課題を時間内に仕上げること、基礎的作画力を向上させる。自然な人体表現技術を身につけ、キャラクターに生命力を与えることに併せて、映像的観点から構図・構成論を習得することで、自身が描きたい世界や物語の表現レベルを引き上げることが目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> 共有された他の学生作品から良い点を見つけ、自身の制作に活かすことができる。 イラストレーション作品として完成させ、他者に伝える表現ができる。 アオリファンなど全体の構図やカメラワーク手法を活用して、シーン演出を含めた表現ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 人体構造を理解した上で、キャラクターの自然なポーズ表現ができる。 課題に対して時間内にアウトプットできる。 課題の意図を汲んだイラストレーション表現ができる。 構図構成について基礎的な理論を身につける。 	
CHA99-1-009	入門	共通	キャラクターデザイン総合演習1	必修	1	演習	4	3Q						30		40	30	プロとして求められる高度なコンテンツ制作に向けた設計構想	キャラクターデザイン演習1・マンガ演習1及び2にて習得した基礎的な知識や技術及び、成果物に対する他者からのフィードバックを活かして、プロフェッショナルとして求められる、より高度な制作手法を学び、オリジナルコンテンツ制作に向けた設計と構想を行う。アミューズメント、ゲーム、3DCG、映像、マンガなどキャラクターデザインに関連する主要な領域のうち進路に合わせた領域を選択し、自ら設定した品質レベルを目標として計画的に制作を進める。	<ul style="list-style-type: none"> 作品完成までプロフェッショナルとして通用するワークフローを構築し、計画的に作業をすすめることができる。 社会を俯瞰して作品のテーマを深め、オリジナリティある作品を制作することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> プロフェッショナルとして求められる、より高度な知識や技法を習得する。 自らのアイデアに基づいて、オリジナルコンテンツ制作に向けた設計構想ができる。 	
CHA99-1-010	入門	共通	社会探求入門	必修	1	講義	2	3Q						30	50	20		課題発見からテーマ設定および探求する手法を習得する	自らの生まれ持った感性を見つめ直し、身の回りの生活環境との対話を通してアイデアを発見する過程を体験する。実態を知るためのアンケート調査や、課題を明確にするための論理的思考法など、グループワークを通して他者からのアイデアを発見し取り入れながら探求する手法を習得する。探求活動とともに、自らが他者に伝えたいテーマを設定し、研究レポートとして取りまとめる。	<ul style="list-style-type: none"> グループワークを円滑に進行し他者のアイデアを引き出し、自らの考えに取り入れることができる。 プレゼンテーション発表を通して聴衆に共感を得ることができる。 独自の視点から新たな価値観を含めて意見を述べる事ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題設定に向けて必要な情報を計画的に取材できる。 身の回りの生活環境からアイデアを発見できる。 自らの感性や気づきを言語化し、テーマ設定ができる。 論理的・批判的検討を行い、課題解決を策定できる。 研究結果をレポートに取りまとめ、他者に伝えることができる。 	
CHA99-1-014	基礎	共通	キャラクター表現技法2	選択	1	演習	2	4Q						20		40	40	物語の役者としての感情やシーンに合わせたキャラクター表現を学ぶ	キャラクターにさらなる共感を得られるためには、キャラクター自身が物語のシーンにおける役者として、感情を伴った表現で描くことが求められる。それにより読者は物語や創作世界に没入し、イマジネーションを広げることができるのである。キャラクターの様々な感情を乗せたポーズの演習や、映像作品を通して様々な演出手法を身につけることで、自身が描きたい創造世界の可能性を広げ、より魅力的な作品制作へ表現レベルを引き上げることが目的とする。	<ul style="list-style-type: none"> 他の学生作品を観察し、自身の制作に活かすことができる。 構図やカメラワーク手法を活用して、シーン演出を含めた表現ができる。 キャラクターに、リアルで説得力のある演技をさせ、読者に臨場感や高揚感を与える作画ができる。 自身が表現したいものをストレスなく描くことができるようになる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自然なポーズとともに感情を伴ったキャラクター表現ができる。 課題に対して時間内にアウトプットできる。 課題の意図を汲んだイラストレーション表現ができる。 映像的演出手法について基礎的な理論を身につける。 	

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標								
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6												
CHA99-1-011	入門	共通	進級研究・制作1	必修	1	講義+演習	4	4Q							30	20	10	10	10	20	創造世界において自遊に構想し、イラストレーションとして表現する	キャラクターデザインの理念と社会的存在意義を含めて、探究学習により設定された現実世界でのテーマに基づき、創造世界においてキャラクターデザインとして他者に伝わるカタチで表現する。 講義においては、キャラクター及び世界観設定の基礎的な手法を修得する。 演習においては、1年間の学びの集大成として、自らのテーマに基づいて、創造世界で自遊に構想し、新しい世界を他者に伝わるイラストレーション作品として表現する。	・プレゼンテーション発表を通して聴衆に共感を得ることができる。 ・独自の視点から新たな価値観を含めたデジタル表現ができる。 ・テーマ及び世界観やキャラクターの基本設計から共感を得られる物語を創作できる。 ・他者にいくつもの物語の広がり想像させる大きな世界観設定ができる。	・現実世界のテーマを創造世界において多様な視点で考察し再構築できる。 ・世界観及びキャラクターの基礎的な設計ができる。 ・世界観及びキャラクター設定をイラストレーションとして表現できる。			
CHA99-1-012	基礎	共通	キャラクターデザイン総合演習2	必修	1	演習	4	4Q												20	30	50	プロとして求められる高度なコンテンツ制作を完成させる	選択した表現領域において、自らの感性や興味関心を掘り下げて、社会や人間を多様な視点で捉え、身の回りや自身の興味関心を掘り下げることで発見したアイデアから、根拠ある仮説に基づいて作品の軸となる伝えたいテーマを設定する。総合演習入門において習得した知識と技法を活用して、自身の内面と社会との対話を通して、オリジナルコンテンツ作品を完成させる。	・作品完成までプロフェッショナルとして通用するワークフローを構築し、計画的に作業をすすめることができる。 ・独自視点によるテーマの追求を行うことができる。 ・作品の意図や狙いを言語化し伝えることができる。 ・制作を通して自身の将来像を明確にすることができる。	・自らの感性や興味関心を掘り下げて制作に活用できる。 ・身の回りの環境からアイデアを発見し、伝えたいテーマをコンテンツ表現に反映できる。 ・他者に共感を得られる表現ができる。	
CHA99-2-016	基礎	共通	キャラクターデザイン総合演習3	選択	2	演習	4	1Q	双方向遠隔						30		20	50					専門領域知識技術を身につけ、実現可能な企画の立案を行う	アニメーション、キャラクターイラスト、映像、3DCG、ゲーム、マンガなど、自身が就業や進学、個人事業としての活動を目指す専門領域の業務上において求められるレベルの知識や技術を習得し、コンテンツ制作に向けて実現可能な企画立案及び仕様書等の設定資料作成を行う。思いつきの発想に頼るのではなく綿密なリサーチを行い、深く思考した上で、説得力のある企画を構築する。	・業界の綿密なリサーチに基づき、表現すべきテーマについて深い考察を行うことができる。 ・独自の視点でテーマの追求を行うことができる。 ・既存業界の枠組みを超えて新しい業界のあり方を考察できる。	・業界の実務上で求められる業務知識を習得する。 ・業務現場において必要な実践的技術を身につける。 ・実務レベルに基づいたコンテンツ企画立案ができる。 ・シナリオや仕様書等の設定資料を作成できる。	
CHA99-2-017	基礎	共通	キャラクターデザイン総合演習4	選択	2	演習	4	2Q	双方向遠隔												20	30	50	専門領域に求められる技術レベルのコンテンツを制作する	アニメーション、キャラクターイラスト、映像、3DCG、ゲーム、マンガなど、自身が就業や進学、個人事業としての活動を目指す専門領域において立案した企画及び仕様書等の設定資料をもとに、専門領域のワークフローを考慮した制作スケジュールに沿って、他者に対して意図が伝わるエンターテインメントコンテンツを制作する。	・業界の綿密なリサーチに基づいてマーケットニーズにマッチした制作ができる。 ・表現技法を応用して独自のテーマを第三者に伝わる形で制作できる。 ・既存業界の枠組みを超えた新たなコンテンツ表現ができる。	・専門領域のワークフローを理解した上で、制作スケジュールを計画できる。 ・スケジュールに基づいて制作を進行できる。 ・発注者及び編集者などを想定して、納品先の意図を理解した制作ができる。
CHA99-2-018	基礎	共通	キャラクターデザイン総合演習5	選択	2	演習	4	3Q	双方向遠隔						20			50					専門領域に新たな価値を提唱するオリジナルコンテンツを企画する	アニメーション、キャラクターイラスト、映像、3DCG、ゲーム、マンガなど、自身が就業や進学、個人事業としての活動を目指す専門領域において、独自の感性やテーマを反映したオリジナルコンテンツを企画立案する。日進月歩ならぬ秒進分歩で進化を遂げるエンターテインメント業界において、オーダーに伝えるだけでは真のクリエイターとは呼べない。自発的に問題を発見し、社会や業界に向けて新たな価値を提唱することを目標とする。	・業界レベルと自身のスキルを客観的に把握し、自発的に問題発見及び解決方法を考案できる。 ・独自の視点でテーマを深め、新たな問題提起を行うことができる。 ・習得した表現技法を応用し、ユニークかつ作家性の高い作品を制作することができる。	・コンテンツ企画に自身の考えやテーマを反映できる。 ・コンテンツの完成に向けて必要な技術を整理し習得できる。 ・業界での活動において自身のスキルレベルを把握できる。	
CHA99-2-015	基礎	共通	進級研究・制作2	必修	2	講義+演習	4	4Q							20	30	10	20	10	10	専門領域に新たな価値を提唱するオリジナルコンテンツを制作する	講義では、これまでに習得した各専門領域の基礎知識や技術が完全に腹に落ちるよう改めて深く理論を学び、独自の感性を活かして制作に向けた哲学的思考を追求する。 演習では、自身の将来像を見据えたらうで、就業や個人事業での活動を目指している業界で求められる技術に加えて、自らのオリジナリティを反映させたコンテンツを制作する。また、専門領域の業界に限らず領域横断での新たな表現手法の開発や、その他の幅広い分野への応用も視野に入れる。	・キャラクターデザイン総合演習3〜5で培ってきた表現技法及び知識に、独自の考察を加えて表現できる。 ・高い作品クオリティに加えて、社会に対して新たな価値を提供できる。	・自身のオリジナリティを作品に反映できる。 ・業界において評価される品質で表現できる。 ・業界において自身が成し遂げたい新たな価値を表現できる。			
CHA99-3-037	応用	共通	キャラクターデザインプロジェクト2	選択	3	演習	2	1Q							50		30	20					社会課題解決に向けて自らの調査研究を通じた企画立案	エンターテインメントの世界はもはやその業界の中だけで完結させるものではなく、より広く一般社会と関わりながら生活者にメッセージを届けることで、未来に希望を持てる社会づくりを実現するための有益な手段である。現代社会において調査研究を通して、自らの視点から問題を捉え、世の中に向けて伝えるべきメッセージテーマを設定し、社会課題解決に向けたプロジェクト企画及びコンテンツの企画設計を行う。	・事前学習として自主的に現代社会について調査を重ね自身の課題を発見できる。 ・調査研究の過程を丁寧にわかりやすく説明できる。 ・独自の視点で新たな価値観を含めた課題設定と解決策及びコンテンツ企画設計ができる。 ・プロトタイプレベルでのコンテンツを制作できる。	・調査研究を通して社会的な問題を捉えられる。 ・自らの視点で仮説を立て課題を設定できる。 ・課題解決に向けた企画を策定できる。 ・他者に伝えるためのコンテンツを設計できる。	
CHA99-3-038	応用	共通	キャラクターデザインプロジェクト3	選択	3	演習	2	2Q										50	30	20	社会課題解決に向けて企画立案の過程を含めたコンテンツ制作	社会課題解決に向けた企画に基づいて、広く世の中に伝え共感を得られるために、それまでに培ってきた表現技術を活用してオリジナルのコンテンツを制作する。企業インターンへの参加など提案機会を計画して、調査研究からテーマ設定、コンテンツの企画と内容について一連の過程を含めて、より良い社会づくりに向けた自身のビジョンを表現し、他者に共感を得る。	・新たな表現技術を開発し、コンテンツ表現に取り入れることができる。 ・調査企画から制作まで一連の過程を含めてプレゼンテーションを通して、他者へ自身のビジョンを伝え、共感を得ることができる。 ・企業や組織に向けて機会を得て、実際に提案活動を行うことができる。	・それまでに培ってきた表現技術を活用してオリジナルのコンテンツを制作できる。 ・社会課題解決に向けたコンテンツを制作できる。 ・提案に向けた行動計画を策定できる。 ・調査研究からテーマ設定、コンテンツ制作まで一連の過程を説明できる。			
CHA99-3-039	応用	共通	キャラクターデザイン構想演習	選択	3	演習	2	3Q							30		40	30					成し遂げたい未来社会像に向けて探求する	企業インターンや社会実装プロジェクトなどへの参加により、実社会の体験フィードバックを経て、未来において自身が成し遂げたいビジョンを設定し探求する。ビジョンを具現化するに向けて、関連する社会や技術動向などについて、主体的に調査研究を重ね知見を深める活動を行い、ビジョンの実現に向けた課題と、世の中に伝えたいテーマを設定し、他者に共感を得られるプレゼンテーションを行う。	・調査研究内容をプレゼンテーションを通して、他者へ向けて自身のビジョンを伝え、共感を得ることができる。 ・調査研究内容に独自の視点が含まれており、論文自体として新たな価値を創造できる。	・社会からの体験フィードバックを自身の研究内容に活用することができる。 ・未来の社会像構想に向けた研究方針を策定できる。 ・目的意識を持って調査研究を行い、自らの知見を深めることができる。 ・社会情勢や技術動向などを含めて研究内容を伝わるカタチに取りまとめることができる。	
CHA99-3-036	応用	共通	進級研究・制作3	必修	3	講義+演習	4	4Q							10	10	20	20	20	20	未来社会像を構想し、創造世界におけるコンテンツ企画を策定する	講義では、1年次からの概念・理論・探求を重ねた知見に基づいて、現実世界において自身が成し遂げたい未来社会像を構想し、世の中に伝えたいテーマを設定する。 演習では、現実世界の未来社会像に基づいて、創造世界において、今まで培ってきたキャラクターデザインの知見や技術を活用し、楽しみながら他者に共感を得られるエンターテインメントとして、世の中に共感を得られるコンテンツの企画を策定する。	・現実世界における未来社会像の内容において、独自の視点が含まれており、論文自体として新たな価値を創造できる。 ・創造世界におけるコンテンツ企画においてプレゼンテーションを通して、他者へ共感を得ることができる。 ・ストーリー構成などコンテンツ制作の詳細に及んで企画することができる。 ・他者を魅了するコンテンツ企画ができる。	・探求した知見に基づいて未来社会像を構想することができる。 ・現実世界の未来社会構想から類推し、創造世界においてオリジナルの世界を構想できる。 ・創造世界において、テーマが反映された世界観やキャラクターの設計ができる。 ・創造世界における制作コンセプトを他者に伝わるカタチでプレゼンテーションできる。			

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標				
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6								
CHA17-2-005	基礎	キャラ	ゲームプログラミング1	選択	2・3	演習	2	1Q							40		30	30	ゲームプログラミングの基本的な考え方と、ゲームエンジンのUnityの基本操作を学び、簡単なデジタルゲームの制作を行なう。また、この技術がゲームのみならず映像やイラストレーションその他様々な分野に応用可能なものであることを理解する。基本オペレーションの習得から、モーション作成、シーン作成、ライティング等のポストプロセスまでを完了させる。	<ul style="list-style-type: none"> Unityの基本機能を自身の視点で組み合わせ、オリジナリティのある作品を制作することができる。 自発的に未知の機能を修得及び実験をした上で新たな表現方法を発見することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> Unityの基本操作を習得する。 プログラミングの断片的な知識と情報を組み合わせて、抽象的なイメージを論理的に具象化することができる。 		
CHA99-2-022	基礎	共通	グラフィックデザイン演習1	選択	2・3	演習	2	1Q							50			30	20	デザインの基本要素を理解して企画を立案する。	<ul style="list-style-type: none"> 知的な好奇心を持って自主的に関連する情報を収集できる。 人間の視覚や認知に関わる要素を分解・実験・把握し理解できる。 独自の視点でデザイン要素を組み合わせ発展させることで、新たな価値を創出できる。 	<ul style="list-style-type: none"> デザインの基本要素を理解し、制作に活用できる。 制作プロセスを理解して、デザイン企画を立案できる。 	
CHA99-2-023	基礎	共通	業界研究・著作権概論	選択	2・3	講義	2	1Q							60					コンテンツ業界の変化を予測する。法律とルールの本質を理解し活用する。	<ul style="list-style-type: none"> 業界の将来性について自主的に調査し、独自の意見を述べるができる。 著作権をはじめとした法律とルールを自らのキャリアにおいて活かしていく具体的な方策を思考し、独自の意見を述べるができる。 	<ul style="list-style-type: none"> コンテンツ業界の最新動向について知識を身につける。 仕事の変化を予測し、自らの意見を述べるができる。 著作権を体系的に理解できる。 法律とルールの本質を理解し、活用できる。 得られた知識をもとに、自身のキャリアの方向性に照らし合わせて課題を設定し、自らの考えを述べるができる。 	
CHA99-2-024	基礎	共通	背景表現技法1	選択	2・3	演習	2	1Q	双方向遠隔						40			30	30	空間の理解を深め、背景美術の基礎知識と豊かな表現手法を習得する。	<ul style="list-style-type: none"> いくつものキャラクターや物語が生まれ出る可能性を感じさせる程の大きな世界観を設定し、その世界の空気感を伝えられる説得力のある表現ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 空間把握とパースについて理解できる。 多様な背景画におけるパース制作ができる。 	
CHA99-2-025	基礎	共通	キャラクターデザイン論3	選択	2・3	講義	2	1Q							60	20	20			メディアコンテンツの歴史を学び、未来の社会像を展望する。	<ul style="list-style-type: none"> メディアコンテンツの歴史を理解した上で、新たな価値観を含めて自らの意見を述べるができる。 自らの作品の価値を客観的にとらえ、歴史の流れの中に位置づけられる。 	<ul style="list-style-type: none"> メディアやコンテンツの歴史を理解できる。 歴史から現代社会を再認識し、未来を展望できる。 既存作品に対して自らの考えを論理的に述べ、建設的な意見交換ができる。 編集と二次創作との関連性及びその本質を理解できる。 	
CHA17-2-006	基礎	キャラ	ゲームプログラミング2	選択	2・3	演習	2	2Q							40			30	30	Unity応用とUnrealEngine基本操作を習得する。	<ul style="list-style-type: none"> Unity及びUnreal Engineの基本機能を自身の視点で組み合わせ、オリジナリティのある作品を制作することができる。 ゲームデザインの観点から設計できる。 コンセプトを設定した上で遊びの創造を行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> Unityの応用表現を習得する。 UnrealEngineの基本操作を習得する。 遊びによる感情の動きをロジカルに理解し、応用作品を完成させることができる。 	
CHA99-2-026	基礎	共通	グラフィックデザイン演習2	選択	2・3	演習	2	2Q							20				30	50	多様な要素を含めたデザインを制作する。	<ul style="list-style-type: none"> 知的な好奇心を持って自主的に関連する情報を収集できる。 他者視点から表現に必要な情報を収集し論理的思考を経て表現できる。 独自の視点でデザイン要素を組み合わせ発展させることで、新たな価値を創出できる。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報の収集整理からアイデアを発見できる。 アイデアをデザイン案としてカタチにできる。 企画書の作成及び、デザイン案の提案ができる。 フィードバックを得て改善を作品に反映できる。
CHA99-2-027	基礎	共通	マーケティング基礎	選択	2・3	講義	2	2Q							30				40	30	市場分析の手法を習得して、自らの価値を成功に結びつける戦略を立てる。	<ul style="list-style-type: none"> 市場分析に基づき業界動向を予測することができる。 具体的なキャリアデザインに落とし込んで自身の目標と現状から取り組むべき事項を整理することができる。 独自の視点で新市場創出のアイデアを立案できる。 プレゼンテーションを通して新たな価値を他者に共感させることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 市場取引の仕組みを理解する。 基礎的なマーケティング手法により市場分析ができる。 自身の強みと弱みを分析して、最適な市場を選定し、成功に向けた戦略を立案できる。
CHA99-2-028	基礎	共通	背景表現技法2	選択	2・3	演習	2	2Q	双方向遠隔						30				30	40	空間の奥行きや応用表現を学び、オリジナルの世界を創造する。	<ul style="list-style-type: none"> 世界観の構築や緻密な描写のみならず、空間認識を完全に習得した上で、カメラのレンズを意識した画角や照明効果を踏まえた演出的な描写を行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 背景作画に必要な基礎スキルを習得できる。 空間全体として他者にテーマを伝えられる表現ができる
CHA99-2-029	基礎	共通	コンテンツプロデュース論	選択	2・3	講義	2	2Q							70	10				20	コンテンツプロデューサーの業務内容を理解し、企画を立案する。	<ul style="list-style-type: none"> 市場調査やターゲットオーディエンス分析を通じて、プロジェクトの目的と方向性を明確に定義できる。 オンラインプラットフォーム上で自身の作品を効果的に展示・発表できる。 	<ul style="list-style-type: none"> プロジェクト企画書の作成ができる。 予算とスケジュール管理など制作ディレクションの業務内容を理解できる。 最適なメディア選択やメディア開発により、コンテンツ認知を拡大させる企画ができる。

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標			
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6							
CHA99-2-030	基礎	共通	グラフィックデザイン演習3	選択	2・3	演習	2	3Q						30		40	30	先例作品から改善点を発見し、新たなデザインを再構築する	先例作品を分析し改善点を発見、さらにユーザー目線を再定義した上で、自らの感性を加味した思考プロセスを経て新たな提案を行う。ものごとの本質を捉え、言語化を通して目に見えるカタチに表現することは、デザイナーにおいて欠かせない能力である。言い換えれば問う力を養うことであり、散在する情報から新たな気づきを得る洞察力や、無意識のインサイトを掘り起こすことで革新的なアイデアを生み出す力につながっている。観察・調査・比較・整理・検討のプロセスを通じてアウトプットする思考法を習得することで、デザイナーあるいはクリエイターとして数段差別化できる能力の基礎を身につける。	適切なプロセスを経て設計構築できる。 調査分析、施策検証プロセスにおいて本質的思考ができる。 プロトタイプ制作からブラッシュアップを繰り返し、成果物の品質を高めることができる。	先例作品を分析し課題を発見できる。 言語化を通して視覚的な改善策を表現できる。	
CHA99-2-031	基礎	共通	思考法開発	選択	2・3	講義	2	3Q					30		50	20	デザイン思考を活用して自らの知見を超えた企画を立案する	表現は観察と思考の産物である。デザイン思考を通して、アイデアの創出方法と、無数ある表現の中からある種の正解らしきものに近づいていく仮説検証型のものづくりプロセスを体験する。社会課題に対して生活者の観点から観察共感し、グループワークを通して他者の知識や経験を活用することで、自らの知見を超えて新しいアイデアを生み出す手法を習得し、他者と協働し共感させることで未来をつくる力を身につける。	思考法を自らの創作に応用できる程度の理解ができる。 グループワークにおいて他者の意見を引き出し建設的な議論を推進できる。 グループプレゼンテーションにおいて主導的な役割を果たし、他者に共感を得ることができる。	デザイン思考をはじめ多様な思考法を活用できる。 グループワークを通して、他者の知識や経験を活用できる。 グループワークにより企画書を作成できる。 現代社会の課題から、未来の事業モデルを立案できる。		
CHA99-2-032	基礎	共通	エフェクトデザイン	選択	2・3	演習	2	3Q					40			40	動画エフェクトソフトの基本操作を習得する	映像系、インタラクティブ系の二編構成として授業を展開する。映像系では、実写映画やアニメーション作品の制作に欠かせない映像の編集技術・特殊効果をAfterEffectsとPremiereProを用い、あわせて素材制作ツールであるPhotoshopやIllustratorとの連携についても習得する。インタラクティブ系では、主にゲーム用のエフェクト作成、アニメーション制作用のSprite Studio、Live2Dを用いて、ゲームエンジンであるUnityとの連動を含めて、実践的な表現手法を習得する。	映像系、インタラクティブ系の機能を組み合わせ、オリジナリティのある表現ができる。 複数の映像編集ツールを応用し、連携させて表現することができる。 オリジナルコンテンツの制作に向けて基本ソフトウェアの機能と応用手法を理解し、自主的に学びを発展させるための基盤となるスキルを身につける。	映像編集ツールの基本的な操作ができる。 複数の映像編集ツールを応用し、連携させて表現することができる。 オリジナルコンテンツの制作に向けて基本ソフトウェアの機能と応用手法を理解し、自主的に学びを発展させるための基盤となるスキルを身につける。		
CHA99-2-033	応用	共通	グラフィックデザイン演習4	選択	2・3	演習	2	4Q					30		40	30	クライアント案件を題材として実務的デザインを体験する	プロのデザイナーが提案する案件を題材としたデザイン制作を体験する。発注者であるクライアントと、製品を利用するユーザーを想定して、プロのデザイナーとしてヒアリングを含めてデザイン企画を提案する。調査分析から思考プロセスを通じて、企画提案を行い、クライアントからのフィードバックや修正工程を体験することで、実務レベルでの課題解決力を向上させる。デザイン案件に関連する人々それぞれの立場から視点を交えて思考することで、本質的に良いデザインとは何かを問い続けることのできる優れたクリエイターとしての思考法と制作に対する姿勢を身につける。	適切な思考表現プロセスを経て企画を提案できる。 他者視点に独自の発想を加えて企画ができる。 他者の共感を得られるデザインを制作できる。 フィードバックから思考プロセスを繰り返しながら成果物の品質を高めることができる。	案件に関わる他者の多面的な視点を獲得できる。 他者視点で伝えるべき要点を把握できる。 他者に対して伝えたいテーマが伝わる表現ができる。 成果物に対するフィードバックの要点を理解できる。		
CHA99-2-034	応用	共通	キャラクターデザインプロジェクト1	選択	2・3	演習	2	4Q					50			30	20	社会課題解決に向けた、企画及びコンテンツを制作する	社会課題解決に取り組む企業や自治体からのプロジェクト説明及びインタビュー取材や資料調査を通して、プロモーション施策や課題解決策についてグループワークを通して企画立案を行う。さらにキャラクターイラストレーションやアニメーション、マンガなど最適な伝達表現手法を選択し、社会課題を世の中に広く伝えるためのコンテンツを制作する。学生の新鮮な視点や発想力を自由に広げながら、自らが身につけてきた思考表現力で、世の中を小さなことから変革できることの実感を得る。	活動内容に共感し、主体的な姿勢で課題に取り組むことができる。 社会に共感させるための仮説を設定し、独自の視点でコンテンツを制作できる。 社会課題解決策及びプロモーション施策を企画し、プレゼンテーションを通して共感させることができる。	社会課題解決に取り組む人々の想いを深く傾聴できる。 自身や社会が共感できるポイントを発見できる。 社会に認知を広めるためのコンテンツを制作できる。	
CHA99-2-035	応用	共通	ポートフォリオデザイン	選択	2・3	講義	2	4Q					20	20	60		20	目指す業界職種に対して効果的なポートフォリオを作成する	コンテンツ業界やデザイナーとしての就業はもちろん、個人事業主としてクリエイターを目指す学生や、一般企業への就職を目指す学生においても、学生時代に取り組んできた成果をプレゼンテーションし、自らの人間性を効果的に他者に伝えるために、ポートフォリオは極めて有用な武器となる。ただ作品を並べただけでなく、自身が目指す業界及び職種を絞り込みながら、他者目線で自身の能力の現在地を客観的に把握しプランニングする。最適なポートフォリオを制作するプロセスを経て、自身のキャリアプランを具体化することを目的とする。	内容のみならず視覚的にも魅力的なポートフォリオを作成できる。 紙媒体とオンラインの両方で効果的なポートフォリオを作成し、プレゼンテーションできる。	目指す業界及び職種を明確化できる。 業界における自身の能力の現在地を把握できる。 自身の能力と人間性及び作品実績が効果的に他者に伝わるポートフォリオを制作できる。	
CHA99-4-040	発展	共通	キャラクターデザイン創造演習1	必修	4	演習	2	1Q								20	50	30	創造世界コンテンツの概要が伝わるモックアップを完成させる	作品のクオリティを高めるための工程として、プロトタイプを早期に完成させ、担当教員からのレビューを受けて改善し、さらなる試作検証プロセスを数多くこなすことが必須である。未来社会像から構想した創造世界におけるコンテンツ企画に基づき、担当教員をはじめとして他者に対して、伝えたいテーマやコンテンツ表現の狙いや面白さの要点が伝わるカタチとして試作品を制作する。	領域を超えて新たな表現手法開発に挑戦できる。 意欲的に挑戦し、失敗から新しい学びを得ることができる。 コンテンツを通して新たな価値感を表現できる。 プレゼンテーションを通して、他者にテーマを伝え共感を得ることかできる。	テーマを伝えるために適切な表現手法を選択できる。 コンテンツ企画から実現可能な制作計画を立案できる。 コンテンツの狙いや概要やストーリーが伝わるカタチとしてモックアップ(例:マンガの場合はネーム)を完成することができる。
CHA99-4-041	発展	共通	キャラクターデザイン創造演習2	必修	4	演習	2	2Q								20	50	30	創造世界コンテンツの機能を含めたプロトタイプを完成させる	担当教員をはじめ他者からのフィードバックを受けて改善試作検証を繰り返し、コンテンツの一連の機能を含めて成果を検証できるプロトタイプを制作する。作り手側からの想いだけでなく、プロトタイプのユーザー体験を観察し、フィードバックを受けることで、エンターテインメントコンテンツとして共感度を向上させるための、さらなる課題を得ることを目的とする。	領域を超えて新たな表現手法開発に挑戦できる。 意欲的に挑戦し、失敗から新しい学びを得ることができる。 コンテンツを通して新たな価値感を表現できる。 プレゼンテーションを通して、他者にテーマを伝え共感を得ることかできる。	制作計画に基づいて作業を進めることができる。 モックアップ検証からのフィードバックを改善し、コンテンツに反映できる。 他者が体験を通して言語的、非言語的に楽しめるコンテンツとして完成することができる。
CHA99-4-042	発展	共通	卒業研究・制作	必修	4	演習	8	後期					10	10	20	10	30	20	成し遂げたい未来社会像の最終研究成果を展示する	プロトタイプ検証のフィードバックを受けて、さらなる施策検証を繰り返しクオリティを高め、卒業後も自らが成し遂げたい未来社会像と新たな価値観を、創造世界において広く他者に伝えるエンターテインメントコンテンツとして完成させる。完成に至るまでの研究プロセスとテーマ設定を含めた最終成果物の展示を企画実施することで、他者がコンテンツを楽しむだけでなく、自らの研究内容やテーマを理解し、成し遂げたい未来社会像に共感できる展示内容とする。	プレゼンテーションを通して、他者に共感を得ることができる。 領域を超えて新たな表現手法を開発してコンテンツを完成させることができる。 観覧者に自らの研究過程やテーマを理解させ、成し遂げたい未来社会像に共感できる展示内容とする。 卒業後においても自身が目指すべき社会貢献目標を得ることができる。	制作計画に基づいて作業を進めることができる。 プロトタイプ検証からのフィードバックを改善し、コンテンツに反映できる。 他者が体験を通して言語的、非言語的に楽しめるコンテンツとして完成することができる。 研究内容やテーマを含めて観覧者が理解できる展示ができる。
CHA99-2-019	基礎	資格	絵画基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3					50			50		絵画分野の基礎を身につける。「見る・感じる・描く・考える」	基礎的なデッサンやスケッチの技法を習得するとともに、描くという行為を現代的な視点で見つめ直す機会とすると共に、絵画表現の今日的な可能性を制作実践を通して探究する。	学生が基礎的な技術の習得に努め、自己表現としての絵画的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が絵画表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身につけることができる。	

ナンバリング	段階	コース	科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	開講期	遠隔授業	DPとの関連						テーマ	目的と概要	学修目標	到達目標
										DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6				
CHA99-2-020	基礎	資格	彫刻基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50		彫刻分野の基礎を身につける。 「彫刻・立体造形による表現の可能性を探る」	彫刻表現の基本的な要素である量や塊を意識しながら、様々な手法と思考を織り交ぜ、いくつかの課題を通して、その作業の積み重ねから表現力を高める。また、その形成されたフォルムと空間との関係性や見え方、あり方を学ぶと共に、独自の表現の可能性を探り、立体表現の魅力を知ることが目的とする。	学生が、基礎的な技術の習得に努めながら、自己表現としての彫刻的分野の表現を深く探求しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が彫刻表現に関する発想、構想を基に創造的に表す技能を身につけることができる。
CHA99-2-021	基礎	資格	工芸基礎演習	選択	2	演習	2	Q1 Q3		50				50		工芸分野の基礎を身につける。 「型染・ある時代の文様」	学校教育において「工芸」という教科に求められる資質と能力について理解し、幅広く指導できる知識と技術を身につける。素材の基本知識や扱い方を制作を通して学び、オリジナルの図案をデザインしたうえで、型染の技法を用いてハンカチを制作する。完成させた作品を鑑賞、プレゼンテーションを行い工芸授業の開発につなげる。	学生が基礎的な技術の習得に努めながら、社会や生活における工芸品やモノのあり方を深く考察しながら作品化し、更にそこから中学高等学校の題材への可能性を探ろうとする強い意欲を持つことができる。	学生が工芸表現に関する基礎的な技能、知識を理解し、実際に制作することを通して体験的に技術を学び取る事ができる。さらに学校教育において幅広く工芸を指導できる知識と技術を身につけることができる。