

キャラクターデザイン学科

教育目標（育成する人材像）

ワンソースマルチユース（自身の起源を以て様々なコト・モノづくりシーンでの活躍できる人材となる）を理念とし全ての学生に産業構造＝マーケットの存在を認識させ、本学科にて修得した学修プログラムを活用しダイバーシティ＝多様性に富んだ目まぐるしく技術的に変化・進化していく社会で真に必要な『人材』を育成することを目標とします。

ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

修得する能力

探求力	つくって、伝えて、売ることをワンストップで学修することによる社会＝産業構造（マーケット）への興味関心を喚起させることで学生各位の学修した専門性をどのように活用できるか？を具体的に探求する能力を修得することができる。
思考力	つくって、伝えて、売ることをワンストップで学修することにより、社会＝産業構造（マーケット）においてのイマとコレカラを思考する能力を修得することができる。
発想・構想力	従来の技術修得に加え発想・構想力を司る大脳辺縁系の活用学修プログラムを導入することにより、技術＋知識＋センスを修得し事業推進時に事業全体を俯瞰できるファシリテーターにもなり得る発想・構想力を修得することができる。
表現力	学生個々人が修得した優位性のあるソリューションやコンテンツを活用したいと思える環境が醸成されることにより『自分の知識や技術について誰かに話したい』と思える環境をさらに醸成しそれを繰り返していく（PDCA する）ことにより、さらなる積極的な表現する力を修得することができる。
行動力	学生個々人が修得した優位性のあるソリューションやコンテンツを活用したいと思える環境が醸成されることにより『もっと技術力や知識を身に付けたい』と思える環境を醸成しPDCA させることにより、さらなる積極的な行動力を修得することができる。
継続力	技術力や知識が身につけばつくほど出来上がる成果物の質が向上していく積極的なラーニング環境を醸成することにより、さらなる自主的な継続力を身につけることができる。
コミュニケーション力	『より高い技術力や知識を身につけたい』『それにより自信をつけたい』と思える環境を醸成することにより、他者とのコミュニケーションの重要性を理解し自主性を持った積極的なコミュニケーション力を修得することができる。

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

つくる・伝える・売るというビジネスに必要な不可欠な要素（アニメーションやゲーム等の製作委員会方式やワンソースマルチユースビジネスソリューション等の実例を交え、伝えて・売る戦略を以てはじめてものをつくることになるということ）を理解浸透させ、学生たちの『ものづくり』を『作品・商品づくり＝社会実装』へと進化させます。

4年間を通してスペシャリスト（つくる）とゼネラリスト（伝える・売る）の両面進化を目指します。

学修方法

- ・知識（ソリューション）と技術（テクニック）の両立の大切さの理解浸透を促します
- ・社会実装（産学連携や大規模イベント出展等）を通じたビジネスソリューションとテクニックの実態を経験します
- ・上記を繰り返す（PDCA）ことによる学生個々人がオリジナリティ（センス）をもった自身の活躍イメージを具現化します

学修過程

- ・コンテンツ、エンタテインメント、サブカルチャー等本学科の産業構造をわかりやすく理解浸透を促します
- ・つくる、伝える、売るのビジネスソリューションのデータを基に次代のビジネスモデルに、上記ビジネスソリューションをワンストップで構築できる『ハイ（トリ）ブリット』な人材となることの重要性を理解させます
- ・授業と事業（産学公連携、大規模イベント出展等）を社会実装として実例学修をさせることにより、さらなる社会性を有した＝真に社会的に優位性をもった学生たちに成長させます