

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 アニメーター 演出 背景美術	ゲーム領域 プランナー デザイナー プログラマー	イラストレーション領域 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領域 CGモデラー CGアニメーター CGアーティスト	グラフィック領域 グラフィックデザイナー UIデザイナー WEBデザイナー	プロデュース領域 プロデューサー プランナー ディレクター	その他の領域 進学 一般 起業			
DP	人間力				創造力					
	知識	思考力	行動力	倫理観	発想力	構想力	表現力			
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・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・計画 2単位 必修 自己の再確認と将来への計画					
7	卒業研究・分析 4単位 必修 自己の再確認と将来への分析				卒業研究・分析 4単位 必修 自己の再確認と将来への分析					
	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・計画 2単位 必修 自己の再確認と将来への計画					
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 企業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 企業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				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					
	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				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					
5	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 企業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 企業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				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					
	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				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					
4	エフェクトデザインII 2単位 選択 映像制作の基礎		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		デッサン応用II 2単位 選択 具体的描写力の修得		キャリアデザインII 2単位 必修 ポートフォリオ研究 自身の専攻領域を通して社会との関わりを学ぶ		リアルワーク応用IX 2単位 選択必修 映像制作応用	
	映像技法IV 2単位 選択 映像演出と表現の手法		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		キャリアデザインII 2単位 必修 ポートフォリオ研究 自身の専攻領域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II 4単位 選択 企画力の基本を学ぶ		リアルワーク応用IIII 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ応用	
	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		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		キャリアデザインII 2単位 必修 ポートフォリオ研究 自身の専攻領域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II 4単位 選択 企画力の基本を学ぶ		リアルワーク応用VII 2単位 選択必修 企業プロデュースゼミ応用	
	グラフィックデザインII 2単位 選択 広告販促物の制作		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		キャリアデザインII 2単位 必修 ポートフォリオ研究 自身の専攻領域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II 4単位 選択 企画力の基本を学ぶ		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	
	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		ゲーム制作応用II 2単位 選択 アログゲーム制作		キャリアデザインII 2単位 必修 ポートフォリオ研究 自身の専攻領域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II 4単位 選択 企画力の基本を学ぶ		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	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		リアルワーク応用IIII 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ基礎	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	
	映像技法III 2単位 選択 ストーリー制作の基本を学ぶ		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		リアルワーク応用II 2単位 選択必修 ゲームデザインゼミ基礎	
	背景美術I 2単位 選択 空間把握と背景美術の基本修得		ゲーム制作応用I 2単位 選択 ゲーム構造の研究		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		リアルワーク応用I 2単位 選択必修 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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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II 卒業履修中授業 2単位 選択 XRデザイン	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		リアルワーク基礎IX 2単位 選択必修 映像制作基礎	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	
	映像技法III 2単位 選択 ストーリー制作の基本を学ぶ		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		リアルワーク基礎VII 2単位 選択必修 企業プロデュースゼミ基礎	
	背景美術I 2単位 選択 空間把握と背景美術の基本修得		ゲーム制作応用I 2単位 選択 ゲーム構造の研究		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		リアルワーク基礎IV 2単位 選択必修 プロモーションプロデュースゼミ基礎	
	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		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	
	映像技法III 2単位 選択 ストーリー制作の基本を学ぶ		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		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	
	背景美術I 2単位 選択 空間把握と背景美術の基本修得		ゲーム制作応用I 2単位 選択 ゲーム構造の研究		デッサン応用I 2単位 選択 観察力の強化と意図のある絵画的表現		コンテンツプロデュース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		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	キャラクター形成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II 2単位 必修 オウンド・キャラクターの企画応用					
	業界研究 2単位 キャラクター・マンガから派生するメディア業界				業界研究 2単位 キャラクター・マンガから派生するメディア業界					
	キャラクターデザイン総論I 4単位 選択 キャラクター制作の概要を知る				キャラクターデザイン総論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				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				パソコン演習II 1単位 選択 PC操作による資料作成					
	デッサン基礎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				デッサン基礎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I 2単位 必修 オウンド・キャラクターの制作				キャラクター形成I 2単位 必修 オウンド・キャラクターの制作					
	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				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				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				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				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				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				パソコン演習I 1単位 選択 PC操作の基本を修得						
1	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	
	理解 (UND)		理論 (THR)		発見 (キャリア) (DSC)		実践 (社会実装) (PRC)		観察 (OBS)	

必修 (講義)

選択 (講義)

必修 (演習)

選択 (演習)

このグループより1科目選択

キャリアインターンシップIII 2単位

このグループより1科目選択

キャリアインターンシップII 各1単位

このグループより1科目選択

キャリアインターンシップI 各1単位

このグループより1科目選択

このグループより1科目選択

このグループより2科目選択

このグループより2科目選択