

マンガ学科カリキュラムツリー 2020年度入学生用

進路	作家			企業（就職）		進学
	マンガ家	デジタルコミック作家	個人事業主	クリエイティブ職	総合職	大学院
	商業誌マンガ家/同人作家/マンガ家アシスタント/マンガ原作者	デジタルコミック作家/マンガ家/マンガ原作者	グラフィックデザイナー/WEBデザイナー/キャラクターデザイナー/イラストレーター	グラフィックデザイナー/WEBデザイナー/キャラクターデザイナー/イラストレーター/ゲームプランナー/アートディレクター/デジタルコミックSE/編集者/企業広報	-	-
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	
4	卒業研究・制作 4単位 4年次ゼミによる卒業制作の完成（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）					
	卒業研究・制作計画 4単位 4年次ゼミによる卒業制作の準備（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）					
6	制作実習XII 2単位 3年次ゼミによる自己制作テーマの見極め・確定（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）					
	制作実習XI 2単位 3年次ゼミによる自己制作テーマの研究・発見（商業マンガ/webマンガ/アナログマンガ/プロデュース/研究/グラフィックデザイン）					
5	デザイン演習II 2単位 社会と繋がるデザイン（実践）					
	キャリアデザインIII 2単位 ポートフォリオ作成					
4	デザイン演習I 2単位 社会と繋がるデザイン（reDesign）					
	アシスタント演習I 2単位 マンガアシスタント技術の習得					
3	アシスタント演習II 2単位 マンガ家のアシスタント業務の体験					
	絵画技法 2単位 多様な表現手法を学ぶ					
2	立体的造形演習II 2単位 球体関節人形の完成					
	モーションコミックII 2単位 前作を超えるモーションコミックを描く					
1	マンガ原作II 2単位 マンガ賞への挑戦					
	表現技法基礎III 1単位 着色表現					
4	ビジネス企画II 2単位 デザイン思考から考えるビジネス企画		同人マンガ制作II 2単位 グループワークによる冊子作成とイベント参加		グラフィックデザイン基礎II 2単位 デザインの実践	
	マンガ批評 2単位 マンガの魅力を見出す		キャリアデザインII 2単位 マーケティングとプロデュース研究と自己の活用		エッセイマンガII 2単位 エッセイマンガ応用	
2	商業マンガ制作II 2単位 新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作の継続					
	イラストレーションII 2単位 商業的イラストレーションの活用					
3	立体的造形演習I 2単位 球体関節人形の制作					
	モーションコミックI 2単位 簡単なモーションコミックを描く					
1	マンガ原作I 2単位 マンガ原作の作り方					
	絵画基礎演習 2単位 絵画の基礎を学ぶ					
3	ビジネス企画I 2単位 コンテンツを中心としたビジネス企画		同人マンガ制作I 2単位 グループワークによる冊子作成		エッセイマンガI 2単位 エッセイマンガ基礎	
	リテラシー 2単位 著作権活用		キャリアデザインI 2単位 マーケティングとプロデュースの基本		デジタルマンガ補習 2単位 CLIP STUDIO PAINTのスキルアップ	
2	商業マンガ制作I 2単位 新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作					
	イラストレーションI 2単位 商業的イラストレーション作画の基本					
1	表現技法基礎II 2単位 表現の幅を広げるために多種多様な表現に挑戦					
	着色 2単位 着色デッサン					
2	マンガ史 2単位 マンガの歴史		日本語コミュニケーションII 2単位 日本語での表現		アナログマンガ技法II 2単位 ペン画表現の応用	
	業界研究 2単位 マンガから派生するメディア業界		デザイン基礎II 2単位 グラフィックデザインへの応用		マンガ制作II 2単位 読者を意識したマンガ制作	
1	デジタルマンガ技法 2単位 CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作の基本技術の習得					
	表現技法基礎I 2単位 マンガ・イラストの作画テクニック					
1	デッサン 2単位 デッサンの基本		デザイン基礎I 2単位 グラフィックデザインの基礎		ストーリー構成 2単位 ストーリーを絵の構成で表す	
	メディア概論 2単位 マンガ文化とマーケット		日本語コミュニケーションI 2単位 日本語でのコミュニケーション		マンガ制作I 2単位 初めてのマンガ制作	
	理論と企画(T&P)		社会研究(SCR)		マンガ専門演習(MNG)	
			デザイン表現・実践(ジェネリックスキル)(D&P)		表現技法(ToE)	

- 必修（講義）
- 選必（講義）
○単位以上
- 選択（講義）
- 必修（演習）
- 選必（演習）
○単位以上
- 選択（演習）

8科目の中で
4科目選択必修

- キャリアインターンシップIII
2単位
- キャリアインターンシップI・II
各1単位
- 彫刻基礎演習 2単位
張り子の技法で立体作品を制作する
- デザイン基礎演習 2単位
人間関係を豊かにするデザイン教育

【入力にあたって】

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

マンガ学科 ディプロマ・ポリシー

作画、印刷・出版、歴史、著作権などのマンガを取り巻く周辺の知識・情報を体系的に収集し、理解することを目的とし、講義・演習に関わりなく、「学びの基礎となる能力」と位置付け、「理論と企画」の領域で習得します。

好奇心を持って物事をよく観察・調査し、課題や可能性を発見する能力であり、「理論と企画」の領域で習得します。創造力の源であり、得た知見を創造力へ展開する役割を担います。

社会と接続するための主体性を育む科目群であり、制作・技術・機会において積極的な取組を重視し、「社会研究」の領域で習得します。

他者へ作品を発表・公開するために必要なマナー・ルール・方法を身に付けるための科目群です。社会の現状を知り、学んだ力を活かす力、社会へ役立てる力を養います。「デザイン表現・実践」領域において修得します。

作品制作を前提とした多様なアイデアを産み出し、初歩的な言語化を可能にする力です。主にマンガ専門演習の領域で学び、構想・表現に繋がる重要な能力です。

伝えたい情報とそうでない情報を取捨選択し、適切に表現するための下地を作る能力として修得していきます。主にマンガ専門演習の領域で学び、様々な情報や発想をまとめあげ、方向を定める力になります。

自身がイメージしたことを様々な手法や演出を用いて他者へ的確に伝える力を養います。マンガ表現の探究やイラストレーション・コミックイラスト・アニメーション等、マンガ技法の深化はもとよりマンガ周辺領域への展開と拡張によって社会との結び目を増やし強化する重要な能力と位置付け、「表現技法」の領域で習得します。

◎ DPを達成するために特に重要
○ DPを達成するために重要
△ DPを達成するために望ましい

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	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
マンガ制作I	必修	1・2・3・4	演習	2	前期					○	◎		初めてのマンガ制作	授業序盤では物語創作、中盤ではネーム制作、終盤では作画・仕上げと、それぞれの基本を演技を通して学びマンガ制作工程を理解する。	シナリオを論理的につくることができる。シナリオをマンガで表現することができる。
マンガ制作II	必修	1・2・3・4	演習	2	後期					○	◎		読者を意識したマンガ制作	授業では学生同士でネームの読み合いを繰り返し作品に反映させる。その上で完成した作品を出張編集部にて編集者の方々に読んでもらい、その批評を学びとする。	客観的な面白さを考えられるようになる。読者に対してわかりやすいマンガを描くことができる。
デザイン基礎I	必修	1・2・3・4	演習	2	前期			○	◎				グラフィックデザインの基礎	デザイン系の就職を見据えたIllustrator、Photoshopでの作品制作およびデザインの基礎を学ぶ。	デザイン系ソフトウェアの基本操作ができるようになる。課題の発見や解決といった基本的なデザイン的思考ができるようになる。
デザイン基礎II	必修	1・2・3・4	演習	2	後期			○	◎				グラフィックデザインの応用	実際のコンペティションに作品を出品し、その制作過程を経験することでグラフィックデザインの思想、技術を学ぶ。	グラフィックデザインの基礎となる、観察、思考、発想の能力を学び、課題制作に生かすことができる。自身の制作にも応用・展開できるようになる。
ストーリー構成	必修	1・2・3・4	講義	2	前期					○	◎		ストーリーを絵の構成で表す	原作のあるストーリーを分割し構成していく。その構成を批評し合評から、自己の作品への展開方法を具体的に考えていく。	物語を四コマで起承転結に割る練習をする。それを個人批評し、合評へとつなげていく授業をする。そのことにより、起承転結を明確に用いた、物語展開ができるようになる。
マンガ史	必修	1・2・3・4	講義	2	後期	◎	○						マンガの歴史	日本のマンガの歴史を「鳥獣人物戯画」からはじめていく。歴史的背景から、マンガがいかに反骨精神を反映したものであったのか学習し、メディアリテラシーとしてのマンガ表現を考察する。	日本では、マンガは「芸術」とは認められず、サブカルチャーの一部として扱われることが多々ある。その考えを覆す、歴史的な文脈のなかで芸術とマンガとの関係を理解し、「芸術」としてのマンガを言葉で表現することができる。
業界研究	必修	1・2・3・4	講義	2	後期	◎	○						マンガから派生するメディア業界	マンガを原作とする媒体変更による二次創作物業。あるいはその逆について、メディアが変わることにより、一致あるいは差異を学んでいく。	マクルーハンから始まったメディア論は、彼の死後、新しいメディアの登場があるにもかかわらず、現在のメディアと適度している。現在のメディア業界を通し、職業としてのメディアの役割を考えていくことができる。
着彩	選択	1・2・3・4	演習	2	後期						○	◎	着彩デッサン	着彩によるデッサンを通して、立体表現や質感表現の技法を学ぶ。	透明水彩の特性を生かした表現で、作品を完成させることができる。アクリルガッシュの特性を生かした表現で、作品を完成させることができる。
アナログマンガ技法I	必修	1・2・3・4	演習	2	前期		○					◎	ペン画表現	基本的な一色（白黒）マンガ制作に必要な用具の使い方、専門用語を学ぶ。「手描きの技」を身につける。	ペンを使用した基本技術を習得し、イメージに近い描線表現ができるようになる。
アナログマンガ技法II	必修	1・2・3・4	演習	2	後期		○					◎	ペン画表現の応用	写真をペン画に書き下ろす。ペンとインクだけでなく、スクリーン、エアブラシ等を使い、効果手法を学ぶ。	スクリーンやエアブラシなど、ペン以外の作画技法も使用できるようになる。
デッサン	必修	1・2・3・4	演習	2	前期	◎	○						デッサンの基本	絵画を描くために必要なデッサンの基礎を学ぶ。	物を見てその本質を捉え、紙の上に再現することができる。
表現技法基礎I	必修	1・2・3・4	演習	2	前期		○					◎	マンガ・イラストの作画テクニック	マンガ・イラスト制作に必要な作画テクニック、知識、技法を学ぶ。	様々なポーズを描くことで、作画の基礎を修得し、自分の作品の中で表現したいものを、ストレスなく描くことができるようになる。
表現技法基礎II	選択	1・2・3・4	演習	2	後期		○					◎	表現の幅を広げるために多様な表現に挑戦	マンガ・イラスト制作に必要な作画テクニック、知識、技法を学び、作画表現の幅を広げる。	動きのある様々な人物ポーズを描くことで、自身の作品内で、キャラクターを躍動的に動かすことができるようになる。
表現技法基礎III	選択	2・3・4	演習	1	後期		○					◎	着彩表現	フルカラーでのマンガ・イラストの表現技術を学ぶ。	カラーマンガで使われることの多いコピックを用い、その特性を知り、また色の効果を理解してアナログカラーイラストを完成させることができる。
デジタルマンガ技法	必修	1・2・3・4	演習	2	後期					○		◎	CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作の基本技術の習得	マンガ・イラスト作成ソフト、CLIP STUDIO PAINTの基礎から応用までマンガ制作に必要な技術を学ぶ。	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を身につけることができる。CLIP STUDIO PAINTで作品の修正ができるようになる。
コンピュータ演習	選択	1・2・3・4	演習	2	前期			○	◎				基礎知識・Office系ソフト、グラフィック系ソフトの基本操作	Office系ソフトとグラフィック系ソフトの基本的知識を学ぶ。	パソコンの基礎知識を備え、オフィス系及びグラフィック系ソフトの基本操作ができる。
日本語コミュニケーションI	選択	1・2・3・4	講義	2	前期	○	◎						日本語でのコミュニケーション	大学生活や授業、マンガ制作時に必要な日本語を学ぶ。(留学生のみのみ)	高度な国語力を身につけることができる。日本語を母国語とする読者を対象に、マンガの台詞、モノログなどの日本人でも難しい言葉を書けるようになる。
日本語コミュニケーションII	選択	1・2・3・4	講義	2	後期		◎	○					日本語での表現	ストーリーマンガの台詞を正確な日本語で書き分けることができるだけの上級日本語を学ぶ。(留学生のみのみ)	高度な国語力を身につけ、それをプレゼンテーションで正確な日本語で語るようになる。
メディア概論	選択	1・2・3・4	講義	2	夏期集中	◎	○						マンガ文化とマーケット	マンガとその周辺のマーケットについて学ぶ。	マンガを取り巻く経済の動きを理解し、将来的な自身のポジショニングの判断に活かすことができる。
リテラシー	必修	2・3・4	講義	2	前期	◎	○						著作権活用	著作権、契約書などの制作活動を行う上でのリテラシーやソーシャルメディアなどで発表していく際のネットリテラシーなどを学ぶ。	自身で契約書を確認修正することができる。
マンガ原作I	選択	2・3・4	演習	2	前期					◎	○		マンガ原作の作り方	マンガ賞への応募を目指し、本格的なストーリー技法を学ぶ。	物語を読者に理解させる方法を勉強していく。自身の作品を客観視しながら作品を改善し、ストーリーを完成させることができる。
マンガ原作II	選択	2・3・4	演習	2	後期					○	◎		マンガ賞への挑戦	マンガ賞への応募。具体的なストーリー技法を学ぶ。	物語の具体的な構造を学ぶ。それを反映させ、マンガ賞へ応募する作品を完成させることができる。
ビジネス企画I	選必	2・3・4	講義	2	前期	○	◎					○	コンテンツを中心としたビジネス企画	正社員としての就職でもフリーランスでも起業でも卒業後の進路の選択が広がるなか、マンガなどの作品を基にしたビジネス企画を学ぶ。	プレゼンテーションツールで簡単な企画書を制作し、他者に対し要点をまとめ、基本的なプレゼンテーションの方法を身につける。
ビジネス企画II	選必	2・3・4	講義	2	後期	○	◎					○	デザイン思考から考えるビジネス企画	様々な社会問題に対してデザイン思考の観点から考え、企画していく方法を学ぶ。	プレゼンテーションツールでデザイン思考の観点から企画書を仕上げることができ、またそれをプレゼンテーションすることができる。
モーションコミックI	選必	2・3・4	演習	2	前期						○	◎	簡単なモーションコミックを描く	Live2D Cubism3.0の制作フローを学び、簡単な動くマンガのムービー作品を制作しWEB上での発表を行う。	Live2Dの基本操作を身につけることができる。Live2Dを使用し、絵を動かすことができるようになる。
モーションコミックII	選必	2・3・4	演習	2	後期						○	◎	前作を超えるモーションコミックを描く	モーションコミックIで制作した作品を踏まえて、より高度な動くマンガのムービー作品を制作しWEB上での発表を行う。	Live2Dの実践的な操作を身につけることができる。Live2Dを使用して、「動くマンガ」作品を制作することができる。
商業マンガ制作I	選必	2・3・4	演習	2	前期					◎	○	○	新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作	プロデューを視野に入れた作品制作を行う。	目標雑誌に向けて、持ち込み、投稿をすることが計画的にできるようになる。
同人マンガ制作I	選必	2・3・4	演習	2	前期			◎		○	○		グループワークによる冊子作成	同人誌作りを通して、本がでさがるための全行程を体験し、製本された状態で効果的な画面構成を身につける。	同人誌制作の全工程を理解し、製本された同人誌を完成させることができる。
商業マンガ制作II	選必	2・3・4	演習	2	後期					◎	○	○	新人漫画賞受賞を目的とした漫画制作の継続	プロデューを視野に入れた作品制作を継続し、投稿、持ち込みを行う。	より魅力的な同人誌を作るためのテクニックを理解し、イベントに参加することで、自己表現の可能性を広げていくことができる。
同人マンガ制作II	選必	2・3・4	演習	2	後期			◎		○	○		グループワークによる冊子作成とイベント参加	同人誌を制作し、イベントへ参加する。	より魅力的な同人誌を作るためのテクニックを理解し、イベントに参加することで、自己表現の可能性を広げていくことができる。
エッセイマンガI	選択	2・3・4	演習	2	前期					○	◎		エッセイマンガ基礎	身の回りのことを題材にマンガを制作し、エッセイマンガの基本を習得する。	エッセイマンガの作り方を身につけることができる。ショートエッセイマンガ作品を制作することができる。
エッセイマンガII	選択	2・3・4	演習	2	後期					○	◎		エッセイマンガ応用	前期で身につけたエッセイマンガの基礎を生かして、読者を意識したマンガ作品を描く。	エッセイマンガを作品として世の中に発信することができるようになる。
マンガ批評	必修	2・3・4	講義	2	後期	○	◎						マンガの魅力を再発見する	マンガを読む行為に立ち戻り、読み手の視点からマンガを考察する。	「マンガ」とは何かという根本的な問題を具体的なマンガ作品を使用し、論じていく。面白いマンガ、読みたくなるマンガとは何かを理解できるようになり、自己作品へと反映することができる。
キャリアデザインI	必修	2・3・4	講義	2	前期			◎	○				マーケティングとプロデュースの基本	様々なマーケティング手法を習得し、つくる一伝える一売るをワンストップで理解できるセンスのある人材を育成する。	業界を知ることでキャリアについて幅広い視野を持ち、自身のキャリアパスをシートとして作成することができる。
キャリアデザインII	必修	2・3・4	講義	2	後期			◎	○				マーケティングとプロデュース研究と自己の活用	実際に活用されている最新のマーケティング手法を習得し社会に出て活躍できる人材を育成する。	マーケットの動向を掴み、自身のキャリアデザインに結びつけるようにエントリーシート2社以上作成することができる。

科目名	必修/選択	履修年次	講義/演習	単位数	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
立体造形演習I	選択	2・3・4	演習	2	前期	○		○				◎	球体関節人形の制作	球体関節の仕組みを理解し、各関節が動き自立する人形を制作する。	球体関節を設定する前段階のボディを完成させることで、人体構造を立体的にとらえることができるようになる。
立体造形演習II	選択	2・3・4	演習	2	後期	○		○				◎	球体関節人形の完成	球体関節の仕組みと構造をしっかりと理解し、各関節が自在に動き自立する人形を完成させる。	自身のデザインした球体関節人形を完成させることで、人体の動きに対する関節の役割などを立体的に理解することができるようになる。
絵画基礎演習	選択	2・3・4	演習	2	前期		○					◎	絵画の基礎を学ぶ	「ものを見て描く」という絵画の基礎に立ち、その中でも見る事、プロセス、身体性、完成などについての知識を得る。	絵画を成り立たせていく要素を理解し、自身が表現したい事象を、画面に表現し伝えることができるようになる。
イラストレーションI	選択	2・3・4	演習	2	前期	○			○			◎	商業的イラストレーション作画の基本	自身のイラストを分析し商業ベースに乗せるためのアプローチを学ぶ。	自身のイラストと流行のイラストを客観視することができるようになる。商業的に合うテイストや使われ方を見つけ作品を制作できるようになる。
イラストレーションII	選択	2・3・4	演習	2	後期	○			○			◎	商業的イラストレーションの活用	クライアントの要望に合わせた作品を作成を通しフリーのイラストレーターとして必要な知識を学ぶ。	自身の魅力を活かした作品を制作できるようになる。クライアントに自分自身の作品の魅力売り込むことができる。
デジタルマンガ補習	選択	2・3・4	演習	2	前期					○		◎	CLIP STUDIO PAINTのスキルアップ	CLIP STUDIO PAINTを使い課題を制作することにより、基本操作から応用まで学びデジタル作画技術を活かせるようになる。	「CLIP STUDIO」の操作を完璧に習得し、マンガ・イラスト制作に活かすことができる。
取材・編集	選択	2・3・4	演習	2	夏期集中		○	◎	○				取材と編集	京都を主軸とし、実際に取材先へ赴き、そこで取材をもとに冊子を作成する。京都という場所をいかした、体験、取材を実践を通し、メディア社会で活躍するプロセスを学ぶ。	企業研究、現場に行くことによって、京都という歴史の町で働くということが文化といかに密接であるかの意識を高める。取材した結果をもとに冊子を作成させることで、リサーチ・研究・企画・アウトプットの一連の流れを習得することができる。
グラフィックデザイン基礎I	選択	2・3・4	演習	2	前期	○		○	◎				デザインの基礎	グラフィックデザインの基礎を学ぶ。様々な作品に触れるとともに、それを実現する製作ソフトウェア、印刷の基礎についてもじっくりと学ぶ。	デザインの役割を理解できるようになる。また、それを成果物に反映することができる。
グラフィックデザイン基礎II	選択	2・3・4	演習	2	後期			○	◎		○		デザインの実践	自由度の高い実践的な課題に取り組み、講評会とブラッシュアップを多数経験する。データ作成、印刷、タイポグラフィ、図版の扱いなどを総合的に学び、それをつうじて作品制作の姿勢やグラフィックデザインの基礎を固める。	紙媒体での制作を自在に行うことができるようになる。
デジタルコミック	選択	2・3・4	演習	2	後期					○		◎	スマートフォンの読者を意識したカラーマンガ制作	通常のマンガとスマートフォンなどで読まれている縦スクロールマンガの違いを意識してネームを制作し、カラーでマンガを完成させWEB上で作品を発表し新たなチャンスに繋げる。	紙で読むマンガとスマートフォンで読むマンガの違いがわかるようになる。スマートフォンで読むことを前提としたカラーマンガを制作し、世の中に発表することができるようになる。
アシスタント演習I	選択	3・4	演習	2	前期			○	○			◎	マンガアシスタント技術の習得	プロのマンガ家のアシスタント業務を想定した課題を取り組み、幅広いマンガ制作技術を学ぶ。	パースの正しい背景が描けるようになる。指定された仕上げ作業ができるようになる。
アシスタント演習II	選択	3・4	演習	2	夏期集中			○	○			◎	マンガ家のアシスタント業務の体験	マンガ家のアシスタントを体験する短期集中の授業。一定期間、プロのマンガ家のアシスタント作業か、大学でのアシスタント疑似体験を短い期間で大きな成長に繋げる。	商業誌掲載レベルの背景作画・仕上げができるようになる。
絵画技法	選択	3・4	演習	2	前期		○					◎	多様な表現手法を学ぶ	様々な表現方法の体験を通して描くことに対する幅を身につける。	様々な画材の特性や表現技法を知ることによって、より多彩な表現を用いた作品制作ができるようになる。
デザイン演習I	選択	3・4	演習	2	前期				○	◎	○		社会と繋がるデザイン (reDesign)	実際に社会に出ている優秀な「デザイン」を採集し、分析・検討を重ねる。対象が持つ「目的」や「効果」などを紐解いていき、得られた知見を生かして再制作を行う。	実際に流通している「デザイン」の仕組みを理解することができる。目的のための視覚的工夫を理解し、課題に反映する事ができる。
デザイン演習II	選択	3・4	演習	2	後期				○	○	◎		社会と繋がるデザイン (実践)	前期で学んだデザインの仕組みや、再制作を通して、現在社会で話題になっているトピックスに対し、問題を解決できる、または啓発できるような制作を行う。	問題の提起や発見ができるようになる。課題を通して目的を達成するためのデザインができるようになる。
キャリアデザインIII	必修	3・4	演習	2	前期			○	◎		○		ポートフォリオ作成	就職活動等に活かせるポートフォリオを制作する。	自身のセールスポイントを理解し、魅力が伝わるポートフォリオを完成させることができる。
制作実習XI	必修	3・4	演習	2	前期	○	○	○	○	○	○	◎	3年次ゼミによる自己制作テーマの研究・発見	ゼミに分かれ、制作指導を受ける。完成作品を展覧会で発表する。	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。
制作実習XII	必修	3・4	演習	2	後期	○	○	○	○	◎	○	○	3年次ゼミによる自己制作テーマの見極め・確定	ゼミに分かれ、制作指導を受ける。自身の卒業研究・制作の方向性を絞り込んでいく。	前期を受け、さらに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。
卒業研究・制作計画	必修	4	演習	4	前期	○	○	○	○	○	◎	○	4年次ゼミによる卒業制作の準備	「卒業作品」「卒業論文」の制作計画と発表を行う。	卒業研究・制作のテーマと制作スケジュール表を完成させ後期からの具体的制作開始ができるようになる。
卒業研究・制作	必修	4	演習	4	後期	○	○	○	○	○	○	◎	4年次ゼミによる卒業制作の完成	「卒業作品」「卒業論文」の制作と発表を行う。制作だけでなく、小論文執筆・研究発表演習なども行う。	大学生活の集大成として制作を完成させ、研究成果とともにプレゼン資料として可視化させ発表ができる。