

| 領域 | ベーシック | スペシャリスト | | | | ゼネラリスト | | | |
|-----|-------|---|--|---|---|---|--|---------------------------------------|---|
| | | アニメーション | CG | ゲーム | キャラクターイラスト | プロデューサー | 総合職 | | |
| | | ロボット/NHKアート/起業 | 白組/スクウェア・エニックス/起業 | 任天堂/カプコン/起業 | サンエックス/Happy Elements/起業 | 電通/博報堂/進学/起業 | | | |
| 4年次 | F | 卒業研究・制作 / 卒業研究・計画 | | | | | | | |
| | S | 卒業研究・分析 | | | | | | | |
| 3年次 | F | キャラクターデザインⅡ プレゼンテーションⅡ キャリアデザインⅡ | リアルワークⅡ 応用E (アニメーション) | リアルワークⅡ 応用A (CG) | リアルワークⅡ 応用F (ゲーム) | リアルワークⅡ 応用B (グラフィック) | リアルワークⅡ 応用C (イラストレーション) | リアルワークⅡ 応用D (プロデュース) | 音楽プロデュース論Ⅱ キャラクター ビジネスⅡ 映像鑑賞批評論Ⅱ |
| | S | キャラクターデザインⅠ プレゼンテーションⅠ ポートフォリオ研究 キャリアデザインⅠ | リアルワークⅡ 基礎E (アニメーション) | リアルワークⅡ 基礎A (CG) | リアルワークⅡ 基礎F (ゲーム) | リアルワークⅡ 基礎B (グラフィック) | リアルワークⅡ 基礎C (イラストレーション) | リアルワークⅡ 基礎D (プロデュース) | 音楽プロデュース論Ⅰ キャラクター ビジネスⅠ 映像鑑賞批評論Ⅰ |
| 2年次 | F | デッサン応用Ⅱ 映像技法Ⅱ 動画ソフト演習Ⅱ 背景美術Ⅱ | リアルワークⅠ 応用E (アニメーション) アニメーション制作 応用Ⅱ | リアルワークⅠ 応用A (CG) CGアニメーション応用 CG制作概論Ⅱ VFXⅡ | リアルワークⅠ 応用F (ゲーム) ゲーム制作応用Ⅱ ゲームプログラミングⅡ UIデザイン | リアルワークⅠ 応用B (グラフィック) グラフィックデザイン 応用 WEBデザインⅡ | リアルワークⅠ 応用C (イラストレーション) イラストレーション 応用Ⅱ ゲーム制作特殊演習Ⅱ | リアルワークⅠ 応用D (プロデュース) 企画プロデュース論Ⅱ | |
| | S | デッサン応用Ⅰ 映像技法Ⅰ デザインソフ 背景美術Ⅰ | リアルワークⅠ 基礎E (アニメーション) アニメーション制作 応用Ⅰ | リアルワークⅠ 基礎A (CG) CGモデリング応用 CG制作概論Ⅰ VFXⅠ | リアルワークⅠ 基礎F (ゲーム) ゲーム制作応用Ⅰ ゲームプログラミングⅠ | リアルワークⅠ 基礎B (グラフィック) グラフィックデザイン 基礎 WEBデザインⅠ | リアルワークⅠ 基礎C (イラストレーション) イラストレーション 応用Ⅰ ゲーム制作特殊演習Ⅰ | リアルワークⅠ 基礎D (プロデュース) 企画プロデュース論Ⅰ | |
| 1年次 | F | パソコン演習Ⅱ デッサン基礎Ⅱ 立体造形基礎Ⅱ 映像制作Ⅱ アイデアソフⅡ | アニメーション制作基礎Ⅱ | CGデザイン基礎Ⅱ | ゲーム制作基礎Ⅱ | イラストレーション基礎Ⅱ | キャラクター形成論Ⅱ | | |
| | S | パソコン演習Ⅰ デッサン基礎Ⅰ 立体造形基礎Ⅰ 映像制作Ⅰ アイデアソフⅠ 動画ソフト演習Ⅰ キャラクター デザイン概論 | アニメーション制作基礎Ⅰ | CGデザイン基礎Ⅰ | ゲーム制作基礎Ⅰ | イラストレーション基礎Ⅰ | キャラクター形成論Ⅰ | | |

※ベーシック領域は全専門領域の基礎教養として展開させる。
 ※社会実装科目となる「リアルワーク」はグレーの網掛けで表示。

【1-b】 キャラクターデザイン学科 キャラクターデザインコース カリキュラムマップ

| 人材育成目標(学科) | |
|---|--|
| ワンソスマルチユース(自身の起源を以って様々なコト・モノづくりシーンでの活躍できる人財となる)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『人財』を育成することを目標とする。 | |

| 創造力 | | | | 人間力 | | | |
|--|----------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|--|--|---|--|
| 幅広く好奇心・興味を持ち積極的に追求し、自身の可能性を探求することができる。 | あらゆるものごとに対し、多角的な考察・分析を行なうことができる。 | 様々な状況から柔軟に発想を導き出し、論理的に構築していくことができる。 | イメージを具現化し、対象及び目的に応じた確に表現することができる。 | 能動的に調査、取材をするなど、制作表現に対し社会性を持ち積極的に行動できる。 | 物事を計画実行するに当たって、実現までの段階を明確に諦めることなく続ける気力を持つ。 | 積極的な議論、交流を通して他者を理解すると共に、明確に意図を伝達することができる。 | |

| 科目名 | 授業種別 | 履修学年・学期 | | | | 単位 必修/選択 | テーマ | 授業概要 | 到達目標 | 探究力 | | 思考力 | | 発想・構想力 | | 表現力 | | 行動力 | | 継続力 | コミュニケーション力 | | |
|---------------|------|---------|---|---|----|-------------|-----|---------------------------|--|--|-----|-----|----|--------|----|-----|----|-----|-----|-----|------------|-----|-----|
| | | 2 | 3 | 4 | 前期 | | | | | 50 | 200 | 20 | 80 | 0 | 0 | 0 | 30 | 120 | 0 | | | 0 | |
| eスポーツ基礎 | 講義 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 4 | Esports発展の歴史と大会の概論 | 世界的なEsportsの発展と今を学ぶ為、各国の歴史や大会運営のノウハウを学ぶ。 | 世界的なEsportsの発展を学び、日本国で認知が少ないEsports分野の認知を増やし、将来設計の中にEsportsという選択肢を与える。 | 50 | 200 | 20 | 80 | 0 | 0 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 100 | |
| eスポーツ応用 | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | Esportsのテクノロジーとメディア展開論 | Esports大会を支えるテクノロジー発展と技術、メディア展開論等運営主体となったノウハウを学ぶ。 | Esportsという選手軸だけでなく、Esportsを支える様々な視点からEsportsを理解し、将来の選択肢を広げる。 | 50 | 100 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 30 | 60 | 0 | 0 | 100 | |
| キャラクターデザイン概論 | 講義 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | キャラクター創作の概論 | キャラクターデザインの基礎を学ぶため、学科内の各領域を横断し、全ての領域がリンクしていることを学ぶ。 | これからの自身の将来に向けて、進路も含めより多角的にキャラクターデザインを考え視野を広げる。 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 100 | | |
| キャラクター形成論I | 講義 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | オウンド・キャラクターの創作 | 多種多様なキャラクターに内包するコアなエレメントやヒット要因を考察し、クリエイターとして豊かな感性と気力の学びから自分自身のオウンド・キャラクターを制作する。 | オウンド・キャラクターのプロデュースを通し企画力、表現力、想像力、コミュニケーション力を習得する。 | 20 | 40 | 30 | 60 | 0 | 0 | 40 | 80 | 0 | 0 | 10 | 20 | 100 |
| キャラクター形成論II | 講義 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | キャラクター・プロデュース | キャラクターの歴史的地見地、創出背景、社会状況、クリエイター視点を検証し、あらゆる領域でのキャラクター思考、知識、認識、コミュニケーション力を学ぶ。 | キャラクター・ビジネスにおけるプロデュース能力や広告知の基本手法の習得とオウンド・キャラクターの活用。 | 20 | 40 | 30 | 60 | 0 | 0 | 40 | 80 | 0 | 0 | 10 | 20 | 100 |
| ゲーム制作基礎I | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | ゲームデザインの基礎知識修得 | 基本的なゲームの概念、構造を学ぶ。 | 基本を理解し、物事を注意深く観察する力を養う。 | 50 | 100 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| ゲーム制作基礎II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | ゲームデザインの企画制作 | グループワークによるゲーム企画とデザイン実習。 | あそびの仕組みを理解し、第三者に伝わる企画としてまとめる力を養う。 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| イラストレーション基礎IA | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | グラフィックソフトの基本修得 | 画像作成の基本ソフトであるIllustrator, Photoshopの基本操作を学ぶ。 | 基本的なツールの使い方を理解し課題の制作ができるようになる。 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 100 |
| イラストレーション基礎IB | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | グラフィックソフトの基本修得 | 画像作成の基本ソフトであるIllustrator, Photoshopの基本操作を学ぶ。 | 基本的なツールの使い方を理解し課題の制作ができるようになる。 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 100 |
| イラストレーション基礎II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | イラストレーションの基本修得 | イラストレーション作成のための基本知識と基本描画方法について学ぶ。 | イラストの基本的な描き方を理解し、課題の制作ができるようになる。 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| パソコン演習I | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 1 | PC操作の基本を修得 | ネットリテラシーなどPCを扱う上で知っておいた方がよい知識やマナーを知る。書類作成の基本ソフトであるWord, Excel, PowerPointの基本操作を学ぶ。 | PCの基本操作の習得により、授業や課題制作に必要な書類が作成できるようになる。 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 50 | 50 | 50 | 0 | 0 | 100 |
| パソコン演習II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 1 | PC操作の基本を修得 | PC利用に必要な情報リテラシーを学ぶ。Word, Excel, PowerPointの基本操作を学ぶ。 | 授業や課題制作に必要な書類やプレゼンテーション資料が作成できるようになる。 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 50 | 50 | 50 | 0 | 0 | 100 |
| デッサン基礎I | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | ものの本質を捉える | あらゆる絵画的表現の基礎となる、点～線～面～空間の関係認識と、視覚表現の底力をつける。 | ものの本質を捉える力と忍耐力を養う。 | 10 | 20 | 30 | 60 | 10 | 20 | 20 | 40 | 0 | 30 | 60 | 0 | 100 |
| デッサン基礎II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | ものの本質を捉える | あらゆる絵画的表現の基礎となる、点～線～面～空間の関係認識と、視覚表現の底力をつける。 | 自分の描くイメージを具現化できる、説得力のある画力を身に付ける。 | 10 | 20 | 30 | 60 | 10 | 20 | 20 | 40 | 0 | 30 | 60 | 0 | 100 |
| 立体造形基礎I | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 平面と立体の違いと共通点の修得 | 立体制作の基礎を学び、作品を通して平面と立体の違いと共通点を学ぶ。 | 多角的視野を養うと同時に、3DCG制作の基礎、デッサンの基礎へと発展させていく。 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 40 | 80 | 20 | 40 | 20 | 40 | 0 | 100 |
| 立体造形基礎II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 平面と立体の違いと共通点の修得 | 立体制作の応用を学び、立体造形作品を制作する。 | 多角的視野を養うと同時に、立体造形での表現力と探求力を身に着ける。 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 40 | 80 | 20 | 40 | 20 | 40 | 0 | 100 |
| 映像制作I | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 動画演出の基礎を修得 | 映像制作の基礎知識から演出論、絵コンテ制作を学び、実写による自己紹介ムービーの制作を行なう。 | 発想、設計する力を身につけ、アニメーションやCG、ゲームといった各種領域に応用できる演出術を修得する。 | 30 | 60 | 0 | 40 | 80 | 0 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 映像制作II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | グループによる短編映画撮影 | グループに分かれて実写映画の撮影を行ない、企画から仕上げまでの一連の映画制作行程を学ぶ。 | 「映像制作I」で修得した知識と技術を応用させ、集団創作の中でコミュニケーション力を強化する。 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 40 | 0 | 50 | 100 | 0 | 100 |
| CGデザイン基礎I | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 3DCGモデリングの基礎修得 | 3DCGソフト(3dsMax)の基本操作を学び、CGモデリングの基礎を修得する。 | CGモデリングに関する表現力と探究力を身につけ、制作での継続力を強化する。 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 20 | 40 | 0 | 50 | 100 | 0 | 100 | |
| CGデザイン基礎II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | CGアニメーションの基礎修得 | 3DCGソフト(3dsMax)の基本操作を学び、CGアニメーションの基礎を修得する。 | CGアニメーションに関する表現と探究力を身につけ、制作での継続力を強化する。 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 20 | 40 | 0 | 50 | 100 | 0 | 100 | |
| アニメーション制作基礎I | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | アニメーション制作の基礎修得 | 想像力を駆使し発想の幅を広げてアニメーションの基礎技術を修得する。 | 時間を意識した中での動きを理解し、基礎技術を身につける。 | 20 | 40 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 60 | 0 | 100 | |
| アニメーション制作基礎II | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 実践的なアニメーション制作の修得 | 今までと違う視点を持ち動きをより深く理解しアニメーションの基本スキルに向上を計る。 | ワークフローを理解し、自らのイメージを具現化する力を養う。 | 50 | 100 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 60 | 0 | 100 | |
| アイデアソンI | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | アイデアソンを知る。 | 課題を発見する力、対話を通して多様な人々とチームビルディングやリーダーシップを学ぶ。 | アイデアソンを行うための場の設計やファシリテーションを習得する。 | 30 | 60 | 0 | 20 | 40 | 0 | 30 | 60 | 0 | 20 | 40 | 0 | 100 |
| アイデアソンII | 演習 | 1 | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | アイデアソンを実践する。 | ワークショップを主体に、振り返りの共有を学びに構築してゆく。 | 社会に対して学生自身が主催者としてアイデアソンを実施できる能力を身に着ける。また学外で開催されているアイデアソンに芸大生としての視点で参加できる人材となる。 | 30 | 60 | 0 | 20 | 40 | 0 | 30 | 60 | 0 | 20 | 40 | 0 | 100 |
| ゲーム制作特殊演習I | 演習 | | 2 | 3 | | 前期 | 1 | ゲーム開発会社との連携によるゲームプランニング演習 | 企業との連携によって、オリジナルゲームの企画を検討する。 | 実務的な創作を通して社会を意識する。 | 30 | 30 | 0 | 0 | 0 | 50 | 50 | 0 | 20 | | 0 | 100 | |

| 科目名 | 授業種別 | 履修学年・学期 | | | | 単位 必修 選択 | テーマ | 授業概要 | 到達目標 | 探究力 | | 思考力 | | 発想・構想力 | | 表現力 | | 行動力 | | 継続力 | | コミュニケーション力 | | | |
|---------------|------|---------|---|---|---|-------------|-----|----------------------|--|--|----|-----|----|--------|----|-----|----|-----|----|-----|----|------------|----|-----|-----|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ゲーム制作特殊演習I | 演習 | | 2 | 3 | | 後期 | 1 | ゲーム開発会社との連携によるデザイン演習 | 企業との連携によって、オリジナルゲーム企画に登場するキャラクターやストーリー、コンセプトアートを作成する。 | 実務的な創作を通してより高度な技術を習得し、自信をつける。 | 30 | 30 | | 0 | | 0 | 50 | 50 | | | 0 | 20 | | 100 | |
| CG制作概論I | 講義 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | CG作品制作の実践的手法と発想 | 様々なアウトプット・メディア毎に異なる制作のワークフローや、実践的発想法・手法を学ぶ | 実際の社会における様々なタイプのハイエンドCG作品における制作手法、発想法を知り、自らの作品制作に活かす | 30 | 60 | 20 | 40 | 20 | 40 | 30 | 60 | | | | | | 100 | |
| CG制作概論II | 講義 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | CG作品制作の実践的手法と発想 | 最終的に求められる作品の種別や形態、目的から、実際の制作に必要な技術や手法を導けるようにする | 作品の仕様や目標に応じて、自ら必要な情報を収集し、技術や表現を探求し、ワークフローを組み立て、完成にたどり着けるようにする | 30 | 60 | 20 | 40 | 20 | 40 | 30 | 60 | | | | | | 100 | |
| デジタル造形III | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | デジタルでの立体造形基本 | デジタルでの立体造形ができるソフト「Zbrush」の基本操作を学ぶ。 | 立体造形技術をデジタル空間で形にする力と表現する力を身につける。 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 20 | 40 | | 0 | 50 | 100 | 0 | 100 | |
| デジタル造形IV | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | デジタルでの高度な立体造形 | デジタルでの立体造形ができるソフト「Zbrush」を使い、高度なモデリング技術を学ぶ。 | デジタル空間での高度な形、キャラクターを作り上げる技術と表現を身につける。 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 20 | 40 | | 0 | 50 | 100 | 0 | 100 | |
| ゲーム制作応用I | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | ゲーム構造の研究 | ゲーミフィケーション及びリアルゲームの研究。 | 身近な問題点を観察し、そこから新たな価値観を見出す力を養う。 | 50 | 100 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| ゲーム制作応用II | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | アナログゲーム創作 | 様々なターゲットを想定して、実際に遊べるアナログゲーム、知育玩具の制作を行なう。 | 人の感情を動かすデザインについて理解する。 | 50 | 100 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| イラストレーション応用I | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | イラストレーション表現の基礎を学ぶ | 描く意味や目的を明確にし、第三者的視点を持って自己の表現の可能性を探る。 | イラストレーション表現の基礎を習得し、課題の制作ができるようになる。 | 30 | 60 | | 0 | 30 | 60 | 40 | 80 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| イラストレーション応用II | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | より高度なイラストレーション表現を学ぶ | イラストレーションの社会の中での価値付を考察し、いろいろな技法を用い、幅広いイラストレーションを描く。 | 自信を持って自己表現できる表現技術を獲得し、自らの将来進路を切り開く力を身に付ける。 | 30 | 60 | | 0 | 30 | 60 | 40 | 80 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| 動画ソフト演習I | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 動画編集ソフトの基本修得 | 映像作成の基本ツールである「Premiere」と「After Effects」の基本技術を修得する。 | 全ての基本となる映像編集ツールを使いこなす事で、今後制作するあらゆる課題に備える。 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 20 | 40 | | 0 | 60 | 120 | 0 | 100 | |
| 動画ソフト演習II | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 動画編集ソフトの基本修得 | アニメーションにおける「After Effects」の応用技術を修得する。 | アニメーション制作における効果的な表現ができること。 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 20 | 40 | | 0 | 60 | 120 | 0 | 100 | |
| 企画・プロデュース論I | 講義 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 4 | 企画の構想と企画書の制作 | 社会に通用するテーマを元に構想を立て、企画書を作成する。 | 社会性を意識し、外部に通用する企画まで高めることにより、幅広い視野を身に付ける。 | 40 | 160 | | 0 | | 0 | | 0 | 30 | 120 | | 0 | 30 | 120 | 100 |
| 企画・プロデュース論II | 講義 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 4 | より実戦的な企画の構想 | 様々なターゲット・媒体を想定し、より具体的なプロレベルの企画を立てる。また企業とのコラボレーションにより実戦を通して企画力を養う。 | 実戦を通す事で社会を身近に感じ、様々な状況に適應できる人間力を養う。 | 30 | 120 | | 0 | | 0 | | 0 | 30 | 120 | | 0 | 40 | 160 | 100 |
| デッサン応用I | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 観察力の強化と意思のある絵画的表現 | 基礎表現を「対象物描写」という域を超え、意思表現としての演出構成力のトレーニングを積み、作品力の向上を目指す。 | 自分の描くイメージを具現化できる、説得力のある画力を身に付ける。 | 20 | 40 | 30 | 60 | 20 | 40 | 30 | 60 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| デッサン応用II | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 観察力の強化と意思のある絵画的表現 | 希望進路に向けた具体的な描写表現を行う。 | より説得力のある画力、各希望進路に向けた具体的描写力を身に付ける。 | 20 | 40 | 30 | 60 | 20 | 40 | 30 | 60 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| CGモデリング応用 | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 高度な3DCGモデリング技術の修得 | 3DCGの応用技術を学び、より高度なモデリング技術を修得する。 | 「CGデザイン基礎 I」で修得したCGモデリング技術を応用し、課題を通してCGの表現力と継続力を強化する。 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | 0 | 100 | |
| CGアニメーション応用 | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 高度な3DCGアニメーション技術の修得 | 3DCGの応用技術を学び、より高度なアニメーション技術を修得する。 | 「CGデザイン基礎 II」で修得したCGアニメーション技術を応用し、課題を通して表現力と継続力を強化する。 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | 0 | 100 | |
| 背景美術I | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 空間把握と背景美術の基本修得 | パースやレイアウト等、背景美術の基礎を修得する。 | 空間の把握と、パースについて理解し、様々な背景画制作に対し柔軟に対応できる力を身につける。 | 40 | 80 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 40 | 80 | | 0 | 0 | 100 | |
| 背景美術II | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | アニメーションにおける背景美術の修得 | 様々なジャンル・題材での背景画制作を行ない、空気感、奥行き感、スケール感の表現を追求する。 | 芸術的・商用的にも通用する感覚を養う。 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 50 | 100 | 30 | 60 | | 0 | 0 | 100 | |
| グラフィックデザイン基礎 | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | デザイン理論の基本修得 | 画面レイアウトの構成方法や色彩の基礎と配、文字(フォント)の基礎知識と文字のレイアウトについて学ぶ。IllustratorやPhotoshopの基本操作を確実に身につける。 | 図画、文字、色を扱うための基礎知識を理解し、しっかりとした制作準備段階取りをした上で、自分のイメージを具体的に表現できる力をつける。 | 30 | 60 | 20 | 40 | | 0 | 50 | 100 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| グラフィックデザイン応用 | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 広告販促物の制作 | 広告や企業販促で使われる成果物の制作。 | クライアントが求めるテーマにそって、より訴求効果の高い制作ができるようになる。 | 30 | 60 | 20 | 40 | | 0 | 50 | 100 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| アニメーション制作応用I | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 様々なアニメーション表現の追求 | コンポジション(撮影)までのワークフローをより深く掘り下げ、カメラワークを含め自らの作品の世界観の幅を広げる。 | アニメーションが映像でありカメラが存在している事を再理解し、自らのキャラクターがより生き生き動く方法を探る。 | 20 | 40 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 0 | 100 | |
| アニメーション制作応用II | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | より高度なアニメーション表現の追求 | アニメーションに於けるエフェクトを理解し、作品に磨きを掛ける為に自らの世界観の質の向上を計る。 | フィニッシュワークでの絵作り画面構成を通し、より幅広い自らの世界観の構築を模索する。 | 50 | 100 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 0 | 100 | |
| サウンド制作基礎 | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 音響演出の基礎を修得 | 音を通して世界を表現する事を考え、ラジオドラマを作る事で音響の基礎技術を習得する。 | 身の回りに溢れる音に興味を持って生活する感覚を養う。そこを基本に物語の演出にいかにかに大切に知り、制作に活かせる基礎能力を獲得する。 | | 0 | | 0 | 40 | 80 | 40 | 80 | | 0 | 0 | 20 | 40 | 100 | |
| サウンド制作応用 | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 映像制作における音響演出 | サウンド制作基礎を元に動画への音の演出を考え、音の大切さを研究する。 | 想像力・発想力を駆使して、音によって物語を演出する能力・技術力を獲得する。 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | 30 | 60 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| 映像技法I | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | ストーリー制作の基本を学ぶ | 映像、アニメーションの設計図となる脚本の仕組みを理解し、制作する。時間と空間の関係をより具体的に組み立てていく。 | 感情を動かす為の仕組みを論理的に思考し、構築する力を育成する。 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 50 | 100 | | 0 | 0 | 20 | 40 | 100 | |
| 映像技法II | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 映像演出論と表現手法 | 絵コンテ、レイアウト、イメージボード等、物語のビジュアル化及び映像の設計研究を通して監督術を学ぶ。 | 第三者に物事を伝えるための方法を考え実行する力を身につける。 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 50 | 100 | | 0 | 0 | 20 | 40 | 100 | |
| ゲームプログラミングI | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | ゲームプログラミング基礎 | ゲームプログラミングの基本を学び、簡単なゲームの制作を行なう。 | 抽象的なイメージを論理的に組み立てていく力を養う。 | 60 | 120 | 40 | 80 | | 0 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| ゲームプログラミングII | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | ゲームプログラミング応用 | オリジナルの企画を立案し、ゲームを制作する。 | 遊びによる感情の動きをロジカルに理解する。 | | 0 | 60 | 120 | | 0 | 40 | 80 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |

| 科目名 | 授業種別 | 履修学年・学期 | | | | 単位 必修 選択 | テーマ | 授業概要 | 到達目標 | 探究力 | | 思考力 | | 発想・構想力 | | 表現力 | | 行動力 | | 継続力 | | コミュニケーション力 | | |
|-------------|------|---------|---|---|---|---------------|-----|-------------------------|---|---|----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|------------|-----|-----|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| リアルワーク1基礎A | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | CGアニメーションゼミ | 3DCG制作のワークフローを学び、3DCGでの表現と制作の基礎を学ぶ。 | ワークフローを理解し、計画性と継続力を身につけ、CGの可能性を探りながら作品を完成できる。 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 30 | 60 | 0 | 40 | 80 | 10 | 20 | 100 | |
| リアルワーク1応用A | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | CGアニメーションゼミ | グループ制作の中でCGの表現と機能・役割を学び、作品制作・発表までを行う。 | グループ制作中での役割を理解し、技術向上と作品クオリティアップとアウトプットまでを達成できる。 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 30 | 60 | 0 | 40 | 80 | 10 | 20 | 100 | |
| リアルワーク1基礎B | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | グラフィックデザインゼミ | アニメ、ゲーム、Webの世界で使用されているデザインについて研究する。 | アニメやゲームのロゴやインタフェースなどのデザインができるようになる。 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1応用B | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | グラフィックデザインゼミ | アニメ、ゲームのコンテンツに必要な宣材ツールについて研究する。 | アニメやゲームの世界の宣材ツールが制作できるようになる。 | 0 | 30 | 60 | 20 | 40 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1基礎C | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | イラストレーションゼミ | イラストレーション作品制作による自己発見(進路想定)を促す。ゲーム制作企業と連携し実践的なゲームイラスト制作を体験 | 作品は最大の自己表現であることに気づく。 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 40 | 80 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1応用C | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | イラストレーションゼミ | 具体的な市場向け作品提案を行うことで、イラスト市場理解と客観的なプレゼン能力を身につける。ニーズを知るための研究と制作実践。 | 市場価値のあるイラストレーションの制作と進路開拓。 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 80 | 30 | 60 | 0 | 30 | 60 | 100 | |
| リアルワーク1基礎D | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 音楽プロデュースゼミ | 音楽業界全般の基礎知識を学び、毎週のチャート分析からヒット作品とアーティスト研究を行う。 | 音楽ビジネスの基本とヒットのメカニズムを修得する。 | 30 | 60 | 0 | 30 | 60 | 0 | 40 | 80 | 0 | 40 | 80 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1応用D | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 音楽プロデュースゼミ | ゼミ内音楽レーベル「KUADミュージック」の基本運営とサウンド・デザインやアートワークの研究を行う。 | 音楽プロデュースの基本とアーティスト・キャラクターの育成法を修得する。 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 40 | 80 | 30 | 60 | 0 | 0 | 100 | | |
| リアルワーク1基礎E | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | アニメーションゼミ | アニメーションの基礎力を基盤として他者へ伝える為にアイデアを拡散させ整理する事を試みる。 | 第三者に伝える事を意識して絵コンテを描きイメージボードを制作する事で、客観的に作品を見つめる力をつける。 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1応用E | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | アニメーションゼミ | 今まで身につけたスキルを駆使し表現としての応用技術に挑戦する。 | 作品を完成させる事を第一目標とし、完成作品が第三者に伝える事が出来たかを客観的に判断する。 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1基礎F | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | ゲームデザインゼミ・基礎 | ゲーム(=あそび)の基本概念を学び、ゲーム企画、デザインの根幹を研究する。実践的なプロジェクトを通して様々な企画に挑戦する。 | あらゆる題材から企画を立てられるよう視野を広げ、発想力を磨く。 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1応用F | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | ゲームデザインゼミ・基礎 | 人の感情の変化や行動を観察するため、オリジナルの「脱出ゲーム」の企画と制作を行なう。 | 自分たちの作った仕組みによって人がどのように動くのかを知る。 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1基礎G | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | 企画プロデュースゼミ | キャラクターデザインの各領域の構成要素を学び、社会とのマッチングを研究する。 | 学科国内外イベントを通してコンテンツ・ビジネスを体験し、プロデュース活動の基礎を作る。 | 30 | 60 | 0 | 30 | 60 | 0 | 40 | 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| リアルワーク1応用G | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | 企画プロデュースゼミ | キャラクターデザインの各領域との連携を通して、チームビルディングやリーダーシップを学ぶ。 | キャラクターデザインの各領域との連携を通して、プロデュース活動の基礎を作る。 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 40 | 80 | 30 | 60 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| デザインソ | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 前期 | 2 | デザイン理論の基本修得 | 課題制作の手がかりとなるアイデアの出し方やまとめ方について学ぶ。 | アイデアを考えるための方法について知り、それを使って課題が制作できるようになる | 0 | 50 | 100 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| UIデザイン | 演習 | | 2 | 3 | 4 | 後期 | 2 | ユーザインターフェースの研究と制作 | Web やアプリ、ゲームの分野に必要なインターフェースの考え方や具体的なデザイン方法を学ぶ | 人とコンテンツをつなぐためのインターフェースには何が求められるのかを理解し、課題制作においてそれらが表現できるようになる。 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| ポートフォリオ研究 | 講義 | | | 3 | | 前期 | 2 | ポートフォリオの研究 | 自己分析を行ない、自分自身を的確に第三者に伝えるためのポートフォリオを研究する。 | 早期よりキャリアを意識する。 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| VFX I | 演習 | | | 3 | 4 | 前期 | 2 | 映像の特殊効果の基本 | TV、映画、ゲームなどの映像制作には欠かせない、映像の特殊効果をアフターエフェクトを用いてVFXの基礎を学ぶ。 | 映像の特殊効果の基本を学び、映像の表現力を養う | 0 | 30 | 60 | 20 | 40 | 30 | 60 | 0 | 20 | 40 | 0 | 0 | 100 | |
| VFX II | 演習 | | | 3 | 4 | 後期 | 2 | 映像の特殊効果の応用 | TV、映画、ゲームなどの映像制作には欠かせない、映像の特殊効果をアフターエフェクトを用いてVFXの応用を学ぶ。 | 映像のイメージを特殊効果などを使い具現化し、第三者に伝える力を養う。 | 0 | 30 | 60 | 20 | 40 | 30 | 60 | 0 | 20 | 40 | 0 | 0 | 100 | |
| WebデザインI | 演習 | | | 3 | 4 | 前期 | 2 | Webデザインの基本修得 | Webページを制作するための言語であるHTMLとCSSについて学ぶ。Webページ制作の流れやデザインについて学ぶ。 | Webページ制作の流れを知りデザインする時の考え方や注意点を理解する。 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 100 | 0 | 0 | 100 | |
| WebデザインII | 演習 | | | 3 | 4 | 後期 | 2 | オリジナルWebデザインの制作 | デザイン画からWebページを制作する方法について学ぶ。 | 与えられた期間の中で作品制作ができるようにタイムコントロールができるようになる。 | 0 | 0 | 0 | 20 | 40 | 50 | 100 | 0 | 30 | 60 | 0 | 0 | 100 | |
| キャリアデザインI | 講義 | | | 3 | 4 | 前期 | 2 | 自身の表現活動を通して社会との関わりを学ぶ | 社会問題を題材にして、自身と社会の関わりを学び、社会における自身のあり方を考える | 社会問題に興味を持つことで、社会と自身のつながりを具体的にイメージできるようになる。 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 20 | 40 | 0 | 20 | 40 | 40 | 80 | 100 | |
| キャリアデザインII | 講義 | | | 3 | 4 | 後期 | 2 | 自身の表現活動を通して社会に貢献することを学ぶ | 社会問題を題材にして、社会において、自身の表現活動がどのように役に立つのかを考える | 社会に貢献するにはどうしたらよいかの視点をもって自己表現活動ができるようになる。 | 20 | 40 | 0 | 0 | 0 | 20 | 40 | 0 | 20 | 40 | 40 | 80 | 100 | |
| 音楽プロデュース論I | 講義 | | | 3 | 4 | 前期 | 4 | 音楽プロデュース | 音楽ビジネスの基礎知識と毎週のシングル・アルバムチャート動向からヒット曲とアーティストを検証し、制作宣伝プロデュースによる音楽のヒットビジネスを学ぶ。 | ヒット曲作り及びアーティスト育成を目標に音楽プロデュースを企画 | 30 | 120 | 40 | 160 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 音楽プロデュース論II | 演習 | | | 3 | 4 | 後期 | 2 | サウンド・ビジュアルプロデュース | 音楽プロデュースIの応用として、仮想レコード会社を設定し、音楽及びライブ・イベントのプロデュースやアーティスト育成法を考える。 | ミュージックビデオの制作、コンピレーションCDやデザイン企画を考察する。 | 0 | 30 | 60 | 30 | 60 | 30 | 60 | 0 | 10 | 20 | 0 | 0 | 100 | |
| 映像鑑賞批評論I | 講義 | | | 3 | 4 | 前期 | 4 | キャラクタービジネスの基礎を学ぶ | キャラクタービジネスの基礎を学び、商業的価値、芸術的価値について広く学ぶ。 | プロデューサー的立場からビジネス全体を俯瞰し、社会の全体像を理解する。 | 50 | 200 | 20 | 80 | 0 | 0 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| 映像鑑賞批評論II | 講義 | | | 3 | 4 | 後期 | 4 | 実践を通じたキャラクターデザイン | 様々なメディア、ジャンルでのキャラクタービジネスモデルを学ぶ。 | プロデューサーとデザイナー両方の立場からビジネス全体を俯瞰し、より深く社会の全体像を理解する。 | 50 | 200 | 20 | 80 | 0 | 0 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 0 | 100 | |
| プレゼンテーションI | 講義 | | | 3 | 4 | 前期 | 2 | プレゼンテーションを知る | 聞き手に変化をもたらすためのデザイン・メッセージ・ストーリーなど基礎的な知識を学ぶ。 | 基礎的なプレゼンテーションスキルを習得する。 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 60 | 30 | 60 | 0 | 40 | 80 | 100 | |
| プレゼンテーションII | 講義 | | | 3 | 4 | 後期 | 2 | プレゼンテーション力の強化 | プレゼンテーションの資料作りや演出を演習を通して学ぶ。 | より実践的で、より魅力的なプレゼンテーションスキルを習得する。 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 60 | 30 | 60 | 0 | 40 | 80 | 100 | |

| 科目名 | 授業 種別 | 履修学年・学期 | | | | 単 位 必 修 選 択 | テーマ | 授業概要 | 到達目標 | 探究力 | | 思考力 | | 発想・構想力 | | 表現力 | | 行動力 | | 継続力 | | コミュニケーション力 | | |
|--------------|----------|---------|---|---|----|----------------------------|------------------|--|---|-----|-----|-----|----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------|-----|-----|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| キャラクターデザインI | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | キャラクター創作の基礎 | キャラクターデザインの基礎を学び、あらゆる表現手法と考え方を学ぶ。 | キャラクターの造形、デザインの基礎を理解する。 | 30 | 60 | | 0 | 30 | 60 | 40 | 80 | | 0 | | 0 | | 0 | 100 |
| キャラクターデザインII | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | キャラクター創作の応用 | 様々なメディア、ターゲットに応じた実戦的なキャラクターデザインを行なう。 | ビジネスの仕組みを理解し、実戦的なデザインを行なう。 | 30 | 60 | | 0 | 30 | 60 | 40 | 80 | | 0 | | 0 | | 0 | 100 |
| キャラクタービジネスI | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | キャラクタービジネスの基礎を学ぶ | キャラクタービジネスの基礎を学び、商業的価値、芸術的価値について広く学ぶ。 | プロデューサー的立場からビジネス全体を俯瞰し、社会の全体像を理解する。 | 50 | 100 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 100 |
| キャラクタービジネスII | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | 実戦を通じたキャラクターデザイン | 様々なメディア、ジャンルでのキャラクタービジネスモデルを学ぶ。 | プロデューサーとデザイナー両方の立場からビジネス全体を俯瞰し、より深く社会の全体像を理解する。 | 50 | 100 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 100 |
| リアルワークII基礎A | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | CGアニメーションゼミ | 高度な3DCG技術を学び、3DCGでの表現を追求する。 | 高度な3DCG技術を研究し身につけ、個人でのCG表現の可能性を探りながら作品を完成できる。 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | 10 | 20 | 100 |
| リアルワークII応用A | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | CGアニメーションゼミ | 高度な3DCG技術を学び、CGアニメーションの可能性と表現を追求する。 | 高度な3DCG技術を身につけ、CG表現の可能性を探りながらグループ制作を通して作品を完成できる。 | 20 | 40 | | 0 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | 10 | 20 | 100 |
| リアルワークII基礎B | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | グラフィックデザインゼミ | Webコンテンツまたはグラフィックコンテンツを企画する。 | WebサイトやWebアプリなど、オリジナルのコンテンツが企画でき、それらを他者に伝えることができるようになる。 | | | 0 | 30 | 60 | 40 | 80 | | 0 | | 30 | 60 | | 0 | 100 |
| リアルワークII応用B | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | グラフィックデザインゼミ | Webコンテンツまたはグラフィックコンテンツの制作する。 | コンテンツの制作手法にどのようなものがあるかを知り、それを使ってコンテンツが制作できるようになる。 | | | 0 | | 0 | 50 | 100 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | 100 | |
| リアルワークII基礎C | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | イラストレーションゼミ | 具体的な市場向け作品制作を行うことで、市場におけるイラストレーションの価値を知る。ゲーム制作企業と連携し実践的なゲームイラスト制作を体験 | イラストレーション制作の全過程を通して自己の発見と確率を目指す。 | | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | 30 | 60 | | 0 | 100 | |
| リアルワークII応用C | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | イラストレーションゼミ | イラストレーションの創作を通し、自身の進路を明確にする。 | 具体的な市場を想定し、プロとして通用するイラスト表現力を身につける。 | | | 0 | | 0 | 0 | 40 | 80 | 30 | 60 | | 0 | 30 | 60 | 100 |
| リアルワークII基礎D | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | 音楽プロデュースゼミ | 音楽レーベル「KUADミュージック」の運営・宣伝・管理・HP制作及びWEBによるプロモーション展開を行う。 | 音楽プロデュースの応用とビジネスモデルを実践をする。 | 30 | 60 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | | 0 | | 0 | 100 |
| リアルワークII応用D | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | 音楽プロデュースゼミ | 楽曲・アーティスト・イベントのプロデューサーから音楽映像の制作を行い、配信によるビジネスモデルを構築する。 | MV(音楽映像)を完成させる。 | 30 | 60 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 0 | 0 | | 0 | 40 | 80 | 100 |
| リアルワークII基礎E | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | アニメーションゼミ | グループ制作を通してアニメーションを制作し、自らの得意領域に磨きを掛ける。 | 自らの新しい可能性をグループワークの中から探り、コミュニケーション力を養い他者との関係を深める事を理解する。 | | | 0 | 20 | 40 | | 0 | 50 | 100 | | 0 | 30 | 60 | 100 | |
| リアルワークII応用E | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | アニメーションゼミ | 作品完成を通して自らの得意を知り弱点を補い、将来へ向けての準備をする。 | 個人では到達出来ない領域をグループワークを通して知り、喜びも苦しみも体験し、感動を共有する。 | | | 0 | | 0 | 0 | 50 | 100 | 20 | 40 | 30 | 60 | | 100 | |
| リアルワークII基礎F | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | ゲームデザインゼミ 応用 | プログラミングまでを含めたゲームの制作を行なう。企画書、仕様書の作成を通して、基本システムを構築していく。 | 一連の制作工程を通して遊びの本質を理解する。 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | | 0 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | 100 |
| リアルワークII応用F | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | ゲームデザインゼミ 応用 | 「おもしろい」を理解し、感情を突き動かすレベルデザインを追求する。 | 他者の感情を理解し、感情を動かす仕組みを修得する。 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | | 0 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | 100 |
| リアルワークII基礎G | 演習 | | 3 | 4 | 前期 | 2 | 企画プロデュースゼミ | キャラクターデザインの各領域の表現を最大化させ、社会へのメッセージを企画する。 | 学科国内外イベントを通してコンテンツの供給者となるプロデュース力を習得する。 | 30 | 60 | | 0 | 30 | 60 | | 0 | 40 | 80 | | 0 | | 0 | 100 |
| リアルワークII応用G | 演習 | | 3 | 4 | 後期 | 2 | 企画プロデュースゼミ | 「デザインを育てる」をテーマにデザイン5学科合同展示に向けてキャラクターデザインを掘り下げる。 | キャラクターデザインの本質を探り、求められる効能を最大化するためのプロデュース力を習得する。 | 30 | 60 | 30 | 60 | | 0 | | 0 | 0 | 0 | | 0 | 40 | 80 | 100 |
| 卒業研究・分析 | 講義 | | | 4 | 前期 | 4 | 自己の再確認と将来への分析。 | ゼミ形式による卒業研究及び進路の明確化。各ゼミにおいて定期的に説明会及び合評を実施。 | 社会を意識した制作を意識し、将来像が明確になる様に分析と準備を行う。 | 30 | 120 | | 0 | 50 | 200 | | 0 | | 0 | 20 | 80 | | 0 | 100 |
| 卒業研究・制作 | 演習 | | | 4 | 後期 | 4 | 自己の再確認と将来への発展。 | ゼミ形式による卒業研究及び進路の明確化。定期的に全体での説明会及び合評を実施。 | 社会を意識した制作を通して将来像を明確にし、自信をつける。 | | | 0 | | 0 | 0 | 50 | 200 | 50 | 200 | | 0 | | 0 | 100 |
| 卒業研究・計画 | 講義 | | | 4 | 後期 | 2 | 自己の再確認と将来への計画。 | ゼミ形式による卒業研究及び進路の明確化。各ゼミにおいて定期的に計画をチェックする。 | 社会を意識した制作を意識し、将来像が明確になる様に計画の見直しを行う。 | | | 0 | 50 | 100 | | 0 | | 0 | 0 | 50 | 100 | | 0 | 100 |

| | | |
|----|----|-----|
| 合計 | 74 | 128 |
|----|----|-----|

| | | | | | | | | |
|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|------|-------|
| ポイント計 | 4500 | 2760 | 1900 | 4500 | 2700 | 2540 | 1260 | 20160 |
| 比率 | 22.3% | 13.7% | 9.4% | 22.3% | 13.4% | 12.6% | 6.3% | |