

CURRICULUM TABLE

アニメ・マンガ学部カリキュラム一覧

◎必修科目 ○選択科目 □臨地実務実習 ◇集中授業 △自由科目

1
年次
アニメ・マンガ・キャラクターデザイン3分野の基礎知識を学び、共通する基礎画力を集中的に高めていきます。確かな土台を作った上で、3分野の中から4年間学ぶ専門分野を選択します。

2
年次
選択した各専門技術と知識を集中的に、On the Job Training方式で学びます。さらに学際的講義、パブリッシング、隣接芸術ワークショップなどで幅広い教養とスキルを身につけます。

3
年次
高度に専門的なゼミで選択分野について深く研究するとともに、3分野それぞれの職場へ長期インターン(臨地実務実習)として赴き、プロと机を並べ企業の仕事に携わることで、実務能力を磨きます。

4
年次
実地の作品制作に携わる長期インターンで、即戦力レベルの技術を身につけるとともに、選択分野の新たな創造性や、産業的未来について考察することで、卒業制作研究を完成させます。

基礎科目	コミュニケーション	◎英語・日本語コミュニケーション ○情報リテラシー ◎スタディスキル	◎英語プレゼンテーション演習Ⅰ ◎英語プレゼンテーション演習Ⅱ	△中国語コミュニケーション	△韓国語・ロシア語コミュニケーション	
	教養	○現代経済学 ◎ビジネスモラル ○知的財産概論	◎表象芸術論 F ○心理学概論	○マーケティング	○デジタルマーケティング	
	キャリア	◎キャリアデザインⅠ ○クリエイターの基礎知識	◎キャリアデザインⅡ	◎キャリアデザインⅢ	○国際動態論	
職業専門科目	共通専門分野					
	基礎理論と研究	◎美術史 ◎アニメ概論 ◎アニメ史 ○文学史 ◎マンガ概論 ◎マンガ史	○アニメ作家研究 ○アニメ産業論 ○マンガ作家研究 ○国際マンガ産業論 G	○マンガ・スタディーズ演習 ○アニメ・マンガ研究ゼミ ○サブカルチャー論 J ○アニメ・スタディーズ演習		
	地域振興	◎新潟と地域社会 ○アニメ・マンガによる地域振興事例	□文化啓発施設運営実務Ⅰ □文化啓発施設運営実務Ⅱ			
	脚本	◎脚本概論 ○物語記号学 A	○近代世界観研究 H	○脚本分析実習		
	映像理論	◎映像音響概論 ○映像編集理論 B	◇ポストプロダクション実習			
	作画技法	◎ライフドローイング理論および演習 ◎作画表現技法 ◇透視図法基礎	○ライフドローイング演習			
	アニメ技術	◎運動表現理論 C ◎アニメ表現基礎 ○アニメ基礎演習 ◇色彩設計講義・着彩演習	○演出表現論 ○アニメ制作工程演習 ○作画演習 ○デジタルアニメ実習 ○アニメ撮影基礎	○アニメ制作実習 ○アニメゼミⅠ ○アニメゼミⅡ □アニメ制作実務Ⅰ	□アニメ制作実務Ⅱ	
	マンガ技術	◎マンガ表現基礎 ○マンガ基礎演習	○マンガ脚本演習 ○マンガ表現演習 I ○デジタルマンガ表現論 ○マンガ表現実習	○マンガフィニッシュワーク実習 ○マンガゼミⅠ ○マンガゼミⅡ □キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ	□キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅱ	
キャラクターデザイン技術	◎キャラクターデザイン表現基礎 D △描画ソフト基礎学習 ○キャラクターデザイン基礎演習 ◎キャラクターコンテンツ企画演習	○キャラクターデザイン演習 ○キャラクターデザイン実習 ○3DCG概論 □デジタルペイント実務Ⅰ	○キャラクターデザインゼミⅠ ○キャラクターデザインゼミⅡ □イラスト実務実習(臨・連) ○立体デザイン ○ゲーム制作実習 ○3DCGソフト演習 □デジタルペイント実務Ⅱ			
展開科目	隣接芸術	◇物語芸術ワークショップⅠ(演劇制作) E	◇物語芸術ワークショップⅡ(映画制作) E			
	プロデュース	◎企画プロデュース概論 ○企画開発概論	◎コンテンツビジネス概論 ○企画プロデュース演習・制作実習	○企画プロデュースゼミ ○コンテンツ英語Ⅰ	○コンテンツ英語Ⅱ	
	商業活用		◎DTPソフト理論基礎演習 ◎パブリッシング実習Ⅰ	□印刷・広告実習 ◎パブリッシング実習Ⅱ		
				総合科目	◎総合制作研究実習(卒論)	