

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 △自由科目

	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次		
基礎科目	コミュニケーション 情報管理・活用	◎英語コミュニケーションⅠ・Ⅱ ◎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・Ⅱ		△韓国語・ロシア語コミュニケーション △中国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 ○国際動態論 ○現代社会学	
	キャリアデザイン	◎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		
職業専門科目	共通専門分野					
	アニメ・マンガ 基礎理論と研究	◎美術史 ◎アニメ概論 ◎アニメ史 ◎文学 ◎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 ○マンガ産業論 G ○サブカルチャー論 J		○アニメ・スタディーズ演習 ○アニメ・マンガ研究ゼミ ○マンガ・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研究および演習	□文化啓発施設運営実務Ⅰ・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 ○ライフドローイング演習 ◎作画表現技法論 ◎透視図法基礎				
	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Ⅰ・Ⅱ ○色彩設計講義および着彩演習	○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・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Ⅰ・Ⅱ	○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 ○マンガ脚本実習 ○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・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Ⅰ・Ⅱ ◎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・Ⅱ □イラスト実務実習 ○立体デザイン ○ゲーム制作実習 ○3DCGソフト演習Ⅰ・Ⅱ □デジタルペイント実務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		
展開科目	隣接芸術	◎物語芸術workshopⅠ(演劇制作) E	○物語芸術workshopⅡ(実写映画制作) E			
	企画 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 ○企画制作技術演習	○企画プロデュースゼミ ○コンテンツ英語Ⅰ・Ⅱ		
	商業活用		◎DTPソフト理論および基礎演習 ◎DTPソフト応用演習 ◎パブリッシング実習Ⅰ	□印刷・広告実習Ⅰ・Ⅱ ◎パブリッシング実習Ⅱ		

総合科目 ◎総合制作研究実習Ⅰ・Ⅱ(卒業制作)