

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

2025年度以降は、現行カリキュラムの骨子をそのまま、制作現場で必須となってきた3DCG関連授業の強化、物語芸術に関する教養の幅を広げるための歴史や文化人類学といった科目の追加、臨地実務実習がより履修しやすくなる改定等を計画しています。そのため科目名等を変更する可能性があります。

	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 ◎知的財産概論	△中国語コミュニケーション △韓国語コミュニケーション △ロシア語コミュニケーション
	教養	◎ビジネスモラル	○表象芸術論 F ○現代社会学	○現代経済学 ○国際動態論 ○心理学概論 ○マーケティング
	キャリアデザイン	◎キャリアデザインⅠ	◎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	◎アニメ概論 ○アニメ史 ◎マンガ概論 ○マンガ史 ◎メディア芸術表現基礎 ○美術史	○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・マンガ研究ゼミ ○メディア芸術分析実習
	物語創作	◎物語概論 ○物語記号学 A	○近代世界観研究 H ○映像脚本技術論 ○世界史概説 ○日本史概説 ○文化人類学 ○民俗学 ○文学	○脚本分析実習 ○宗教学
	作画技法	◎美術デッサン・解剖学基礎および演習 ◎パース・透視図法基礎及び演習 ◎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	◎色彩概論 ○描画ソフト基礎学習	◎連携実務実習
	企業内実習		□臨地実務実習Ⅰ	□臨地実務実習Ⅱ
	アニメ技術	○運動表現理論 C ○アニメ基礎演習 ○アニメーション技法基礎	○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 ○彩色・美術・コンポジット基礎 ○空間デザイン・レイアウト基礎	○アニメ制作実習 ○アニメゼミⅠ・Ⅱ ○アニメーション表現実習Ⅰ・Ⅱ ○作画実習 ○背景美術・色彩設計演習
	マンガ技術	○マンガ基礎演習 ○マンガデザイン	○マンガ脚本演習 ○マンガ表現演習 I ○マンガ脚本実習 ○マンガ表現実習 ○デジタルマンガ表現論	○マンガフィニッシュワーク実習 ○マンガゼミⅠ・Ⅱ
キャラクターデザイン技術	○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 D	○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基礎及び演習 ○3DCG演習	○キャラクターデザインゼミⅠ・Ⅱ ○ゲーム制作実習 ○3DCG実習	
展開科目	隣接芸術	◎身体表現workshop ○物語芸術workshopⅠ(演劇制作) E ◎映像音響概論	○映像編集理論 B ○立体デザイン ○物語芸術workshopⅡ(実写映画制作) E ○ポストプロダクション演習 ○ポストプロダクション実習	
	企画 プロデュース	◎企画開発基礎演習 ◎企画開発演習	◎コンテンツビジネス概論 ○映画企画演習 ○企画制作技術演習	○企画プロデュースゼミⅠ・Ⅱ ○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ソフト演習Ⅰ・Ⅱ ◎パブリッシング実習Ⅰ	○パブリッシング実習Ⅱ

総合科目

◎総合制作研究実習(卒業制作)