## **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ている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。

		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分野の中から専門分野を選択します。	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。	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。	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、産業の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 情報管理・活用	<ul><li>◎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</li><li>◎情報リテラシー ◎スタディスキル</li></ul>	○英語プレゼンテーション演習 I・II ○知的財産概論	<ul><li>△中国語コミュニケーション △韓国語コミュニケーション</li><li>△ロシア語コミュニケーション</li></ul>	
	教養	◎ビジネスモラル	〇表象芸術論 <b>F</b> 〇現代社会学	○現代経済学 ○国際動態論 ○心理学概論 ○マーケティング	○デジタルマーケティング
	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	<b>◎キャリアデザインⅢ</b>	
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	<ul><li>◎アニメ概論 ○アニメ史</li><li>◎マンガ概論 ○マンガ史</li><li>◎メディア芸術表現基礎 ○美術史</li></ul>	<ul><li>○アニメ作家研究 ○アニメ産業論</li><li>○マンガ作家研究 ○マンガ産業論</li><li>○サブカルチャー論</li><li>J</li></ul>	○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	〇近代世界観研究 H 〇映像脚本技術論 〇世界史概説 〇日本史概説 〇文化人類学 〇民俗学 〇文学	〇脚本分析実習 〇宗教学	
	作画技法	<ul><li>○美術デッサン・解剖学基礎および演習</li><li>○パース・透視図法基礎及び演習</li><li>○ライフドローイング理論および演習</li><li>○ライフドローイング演習</li></ul>	○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	□臨地実務実習Ⅲ
	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	<ul><li>○マンガフィニッシュワーク実習</li><li>○マンガゼミI・II</li></ul>	
	キャラクターデザイン技術	<ul><li>○キャラクターデザイン基礎演習</li><li>○キャラクターコンテンツ企画演習</li><li>D</li></ul>	〇キャラクターデザイン演習 〇キャラクターデザイン実習 〇3DCG基礎及び演習 〇3DCG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workshop I(演劇制作) <b>E</b> ◎映像音響概論	○映像編集理論 B ○立体デザイン ○物語芸術workshop II (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	<ul><li>○企画開発基礎演習</li><li>○企画開発演習</li></ul>	<ul><li>◎コンテンツビジネス概論</li><li>○映画企画演習</li><li>○企画制作技術演習</li></ul>	○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	