

別表 2（第36条関係）

授業科目の種類・単位数及び履修方法等

アニメ・マンガ学部 アニメ・マンガ学科

科目区分		授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態		
				必修	選択	自由	講義	演習	実習
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	1①②	1			○		
		英語コミュニケーションⅡ	1③④	1			○		
		英語プレゼンテーション演習Ⅰ	2①②	1				○	
		英語プレゼンテーション演習Ⅱ	2③④	1				○	
		日本語コミュニケーション	1③④	2				○	
		中国語コミュニケーション	3①			1		○	
		韓国語コミュニケーション	3①			1		○	
		ロシア語コミュニケーション	3①			1		○	
		情報リテラシー	1①②	2			○		
		スタディスキル	1③	1				○	
		知的財産概論	2②	1			○		
		AI・データリテラシー	1③④		2		○		
		小計（12科目）	—	10	2	3	—		
	教養	ビジネスモラル	1②	1			○		
		現代社会学	2①②		2		○		
		現代経済学	3①②		2		○		
		国際動態論	3①②		2		○		
		現代産業論	3①②		2		○		
		現代企業論	3③④		2		○		
		マーケティング	3③		1		○		
		デジタルマーケティング	4①		1		○		
		心理学概論	3①②		2		○		
		文学	2①②		2		○		
		小計（10科目）	—	1	16	0	—		
	デザイン	キャリアデザインⅠ	1①	1			○		
		キャリアデザインⅡ	2①	1			○		
		キャリアデザインⅢ	3①	1			○		
		小計（3科目）	—	3	0	0	—		
	合計（25科目）		—	14	18	3	—		

職業専門科目	アニメ・マンガ基礎理論と研究	メディア芸術表現基礎	1①②	2		○			
		マンガ概論	1①②	2		○			
		マンガ史	1③④		2		○		
		マンガ作家研究	2①②		2		○		
		マンガ産業論	2③④		2		○		
		アニメ概論	1①②	2		○			
		アニメ史	1③④		2		○		
		アニメ作家研究	2①②		2		○		
		アニメ産業論	2③④		2		○		
		メディア芸術分析実習	3①②		2			○	
		サブカルチャー論	2③④		2		○		
		アニメ・マンガ研究ゼミ	3③④		2			○	
		美術史	1③④		2		○		
		小計（13科目）	—	6	20	0	—		
	作画技法	色彩概論	2①②	2		○		連	
		描画ソフト基礎学習	2①		1	○			
		連携実務実習	3①②	5					
		美術デッサン基礎および演習	1①	1			○		
		美術解剖学基礎および演習	1②	1			○		
		パース・透視図法基礎および演習	1③④	2			○		
		ライフドローイング理論および演習	1①②	4			○		
		ライフドローイング演習	1③④	4			○		
		立体デザイン	2①②		4	○			
		小計（9科目）	—	19	5	0	—		
	物語創作	物語概論	1①②	2		○		○	
		物語記号学	2①②		2	○			
		近代世界観研究	1③④	2		○			
		映像脚本技術論	2③④		2	○			
		脚本分析ゼミ	3①②		2				
		文化人類学	2①②		2	○			
		宗教学	3①②		2	○			
		民俗学	2③④		2	○			
		企画開発基礎および演習Ⅰ	1③	1			○		
		企画開発基礎および演習Ⅱ	1④		1		○		
		小計（10科目）	—	5	13	0	—		
	アニメ技術	アニメーション技法基礎	1③		1			○	○
		アニメ基礎演習	1③④		4			○	
		演出表現論	2③④		2		○		
		アニメ制作工程演習	2①②		2			○	
		アニメ制作実習	3①②		2				
		運動表現理論	1③④		2		○		
		作画演習	2①②		6			○	
		デジタルアニメ実習	2③④		3				
		アニメゼミⅠ	3①②		2				
		アニメゼミⅡ	3③④		2				
		アニメーション表現実習Ⅰ	3①②		1				
		アニメーション表現実習Ⅱ	3③④		1				
		彩色・美術・コンポジット基礎	2①②		2		○		
		空間デザイン・レイアウト基礎	2③		2		○		
		背景美術・色彩設計演習	3③		2			○	
		作画実習	3③		2				
		小計（16科目）	—	0	36	0	—		
	マンガ	マンガ基礎演習	1③④		4			○	○
		マンガ脚本演習	2①②		6			○	
		マンガ脚本実習	2③④		3				
		マンガフィニッシュワーク実習	3①②		2				
		マンガデザイン	1③		1		○		

	ガ 技 術	マンガ表現演習	2①②		4			○	
		マンガ表現実習	2③④		2				○
		デジタルマンガ表現論	2②		2		○		
		マンガゼミⅠ	3①②		2				○
		マンガゼミⅡ	3③④		2				○
		小計（10科目）	—	0	28	0	—		
	デ キ ザ イ ン ク 技 術	キャラクターデザイン基礎演習	1③④		4			○	
		キャラクターデザイン演習	2①②		4			○	
		キャラクターデザイン実習	2③④		3				○
		キャラクターコンテンツ企画演習	1④		1			○	
		3DCG基礎および演習	2①②		4			○	
		3DCG演習	2③④		4			○	
		3DCG実習	3①②		2				○
		キャラクターデザインゼミⅠ	3①②		2				○
		キャラクターデザインゼミⅡ	3③④		2				○
		ゲーム制作実習	3③		1				○
	小計（10科目）	—	0	27	0	—			
	企 業 内 実 習	臨地実務実習Ⅰ	2通	4					臨
		臨地実務実習Ⅱ	3通	5					臨
		臨地実務実習Ⅲ	4通	6					臨
		小計（3科目）	—	15	0	0	—		
合計（71科目）			—	45	129	0	—		

展開科目	企画プロデュース	企画プロデュースゼミⅠ	3①②		2			○	
		企画プロデュースゼミⅡ	3③④		2			○	
		コンテンツビジネス概論	2③④		2		○		
		コンテンツ英語Ⅰ	3①②		2			○	
		コンテンツ英語Ⅱ	3③		2			○	
		小計（5科目）	—	0	10	0	—		
	隣接芸術（映画・演劇等）	身体表現workshop	1③	1				○	
		物語芸術workshopⅠ（演劇制作）	1④	2				○	
		物語芸術workshopⅡ（映画制作）	2④		2				○
		映像・音響概論	1①②	2			○		
		映像編集理論	2③④		2		○		
		ポストプロダクション演習	2①②		2			○	
		ポストプロダクション実習	2④		1				○
		表象芸術論	2①②		2		○		
		映画企画演習	2③		1			○	
		映画制作技術演習	2④		2			○	
		小計（10科目）	—	5	12	0	—		
	商業活用	DTPソフト入門	1④	1				○	
		DTPソフト演習Ⅰ	2①	2				○	
		DTPソフト演習Ⅱ	2②	2				○	
		パブリッシング実習Ⅰ	2③④	2					○
		パブリッシング実習Ⅱ	3①		1				○
		ユーザエクスペリエンス	3④		2			○	
		空間コンピューティング	3④		2			○	
		空間コンピューティング実習	4④		2				○
	小計（8科目）	—	7	7	0				
合計（23科目）			—	12	29	0	—		
科総目合	総合制作研究実習	4通	6					○	
	小計（1科目）	—	6	0	0	—			
合計（120科目）			—	77	176	3	—		

卒業要件及び履修方法

4年以上在籍し、かつ基礎科目は必修科目14単位を含み24単位以上、職業専門科目は必修科目45単位を含み60単位以上、展開科目は必修科目13単位を含み20単位以上、総合科目は必修科目6単位、科目区分に関わらず18単位、あわせて128単位以上を修得すること。但し、上記128単位のうち、実習科目を40単位以上（連携実務演習等5単位、臨地実務実習15単位を含む）の単位を修得すること。（年間の履修科目の登録の上限：48単位（年間））