

2024年度入学生用

メディア芸術学科 履修モデル まんが・コミックイラストコース

(科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目)

| 区分 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 |
|--------|--------------------|-----------------|-------------------|--------------------|------------|
| 基礎教育科目 | 学修基礎 (4単位以上) | スタディスキルズ (1) | 文章表現法A (2) | 文章表現法B(2) | |
| | | 日本語表現 I (*2) | | | |
| | 人文・社会 (4単位以上) | 日本美術史 (2) | 知的財産権入門 (*2) | デザイン史 (2) | |
| | | 世界美術史 (2) | | マーケティング論 (2) | |
| | 自然・情報 (4単位以上) | かたちの科学 (2) | 情報とネットワーク (2) | | |
| | | | | | |
| | 外国語 (6単位以上) | 基礎英語 I (*2) | 表現のための英語A (2) | 現代英語 (2) | |
| | | 基礎英語 II (2) | | | |
| | キャリア (4単位以上) | キャリアデザインA (2) | キャリアデザインB (2) | キャリアデザインC (2) | |
| | | ビジネスコンピュータ (1) | | | |
| 専門教育科目 | 芸術工学基礎 (14単位以上) | 芸術工学概論 (*2) | コンピュータデザイン演習A (4) | 写真基礎実習 (2) | |
| | | 作品の見方 (#2) | 現代デザイン論 (#2) | | |
| | | コンピュータ基礎実習 (*2) | | | |
| | | デッサン基礎実習 (2) | | | |
| | 学科共通科目 | メディア芸術概論 (*2) | まんが基礎演習 (#4) | まんが・イラストゼミ I (#4) | |
| | | メディア芸術基礎演習(*4) | コミックイラスト基礎演習 (#4) | まんが・イラストゼミ II (#4) | |
| | | キャラクター論 (2) | まんが・イラスト制作演習 (#4) | プロダクションデザイン演習 (2) | |
| | | メディア表現リテラシー (4) | まんが論基礎(2) | メディアデザイン演習 (2) | |
| | コース 専門科目 | まんが表現基礎 (4) | 作画技術演習 I (2) | フルカラー・コミック制作演習 (2) | |
| | | | デジタルコミック演習 (2) | イメージ動画演習 (4) | |
| | | | まんが原論 (2) | まんが表現ワークショップ (2) | |
| | | | まんが表現演習 (4) | | |
| | | | 作画技術演習 II (4) | | |
| | 特別科目 | | | | 卒業研究 (*10) |
| | | | | | |

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

| 卒業に必要な単位 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 合計 |
|----------|-----|----|----|----|----|-----|
| 基礎教育 | 32 | 16 | 10 | 10 | | 36 |
| 芸術工学基礎 | 14 | 8 | 6 | 2 | | 16 |
| 必修 | 6 | 6 | 0 | 0 | | 6 |
| 選択必修 | 20 | 0 | 12 | 8 | | 20 |
| 選択 | 34 | 10 | 16 | 12 | | 38 |
| 卒業研究 | 10 | | | | 10 | 10 |
| 自由 | 8 | | | | | |
| 合計 | 124 | 40 | 42 | 32 | 10 | 126 |

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

2024年度入学生用

メディア芸術学科 履修モデル 映画・映像・アニメーションコース（映画・映像系）

（科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目）

| 区分 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 |
|--------|--------------------|-----------------------|------------------------|-------------------------|------------|
| 基礎教育科目 | 学修基礎 (4単位以上) | スタディスキルズ (1) | 文章表現法A (2) | 文章表現法B(2) | |
| | | 日本語表現 I (*2) | | | |
| | 人文・社会 (4単位以上) | 文学・言語学 (2) | 知的財産権入門 (*2) | 現代社会論 (2) | |
| | | 経済・政治 (2) | | マーケティング論 (2) | |
| | 自然・情報 (4単位以上) | かたちの科学 (2) | 情報とネットワーク (2) | | |
| | | | | | |
| | 外国語 (6単位以上) | 基礎英語 I (*2) | 表現のための英語A (2) | 現代英語 (2) | |
| | | 基礎英語 II (2) | | | |
| | キャリア (4単位以上) | キャリアデザインA (2) | キャリアデザインB (2) | キャリアデザインC (2) | |
| | | ビジネスコンピュータ (1) | | | |
| 専門教育科目 | 芸術工学基礎 (14単位以上) | 芸術工学概論 (2) | コンピュータデザイン演習A (4) | グレートフィルムズ (2) | |
| | | 作品の見方 (#2) | 現代デザイン論 (#2) | | |
| | | コンピュータ基礎実習 (*2) | | | |
| | | 映像技術入門 (2) | | | |
| | 学科共通科目 | メディア芸術概論 (*2) | 映画・映像基礎演習 (#4) | 映画・映像・アニメーションゼミ I (#4) | |
| | | メディア芸術基礎演習(*4) | アニメーション基礎演習 (#4) | 映画・映像・アニメーションゼミ II (#4) | |
| | | メディア表現リテラシー (4) | 映画・映像・アニメーション制作演習 (#4) | 映画・映像作品表現論 (2) | |
| | | キャラクター論 (2) | 写真史・映画史 (2) | メディアデザイン実習 (2) | |
| | コース 専門科目 | 映画・映像・アニメーション表現基礎 (4) | 映画・映像シナリオ基礎演習 (2) | デジタル撮影応用演習(4) | |
| | | | 映画・映像美術概論演習 (2) | VFX映像概論演習 (4) | |
| | | | 映画・映像シナリオ創作演習 (2) | | |
| | | | 映画・映像演出応用演習 (4) | | |
| | | | サウンドデザイン演習 (4) | | |
| | 特別科目 | | | | 卒業研究 (*10) |
| | | | | | |

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

| 卒業に必要な単位 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 合計 |
|----------|-----|----|----|----|----|-----|
| 基礎教育 | 32 | 16 | 10 | 10 | | 36 |
| 芸術工学基礎 | 14 | 8 | 6 | 2 | | 16 |
| 必修 | 6 | 6 | 0 | 0 | | 6 |
| 選択必修 | 20 | 0 | 12 | 8 | | 20 |
| 選択 | 34 | 10 | 16 | 12 | | 38 |
| 卒業研究 | 10 | | | | 10 | 10 |
| 自由 | 8 | | | | | |
| 合計 | 124 | 40 | 42 | 32 | 10 | 126 |

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

2024年度入学生用

メディア芸術学科 履修モデル 映画・映像・アニメーションコース（アニメーション系）

（科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目）

| 区分 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 |
|--------|--------------------|-----------------------|------------------------|-------------------------|------------|
| 基礎教育科目 | 学修基礎 (4単位以上) | スタディスキルズ (1) | 文章表現法A (2) | 文章表現法B(2) | |
| | | 日本語表現 I (*2) | | | |
| | 人文・社会 (4単位以上) | 日本美術史 (2) | 知的財産権入門 (*2) | デザイン史 (2) | |
| | | 世界美術史 (2) | | マーケティング論 (2) | |
| | 自然・情報 (4単位以上) | かたちの科学 (2) | 情報とネットワーク (2) | | |
| | | | | | |
| | 外国語 (6単位以上) | 基礎英語 I (*2) | 表現のための英語A (2) | 現代英語 (2) | |
| | | 基礎英語 II (2) | | | |
| | キャリア (4単位以上) | キャリアデザインA (2) | キャリアデザインB (2) | キャリアデザインC (2) | |
| | | ビジネスコンピュータ (1) | | | |
| 専門教育科目 | 芸術工学基礎 (14単位以上) | 芸術工学概論 (*2) | コンピュータデザイン演習A (4) | 写真基礎実習 (2) | |
| | | 作品の見方 (#2) | 現代デザイン論 (#2) | | |
| | | コンピュータ基礎実習 (*2) | | | |
| | | デッサン基礎実習 (2) | | | |
| | 学科共通科目 | メディア芸術概論 (*2) | 映画・映像基礎演習 (#4) | 映画・映像・アニメーションゼミ I (#4) | |
| | | メディア芸術基礎演習(*4) | アニメーション基礎演習 (#4) | 映画・映像・アニメーションゼミ II (#4) | |
| | | メディア表現リテラシー (2) | 映画・映像・アニメーション制作演習 (#4) | アニメーション作品表現論 (2) | |
| | | キャラクター論 (2) | 映画・映像・アニメーション原論 (2) | メディアデザイン演習 (2) | |
| | | アニメ史 (2) | | プロダクションデザイン演習 (2) | |
| | コース 専門科目 | 映画・映像・アニメーション表現基礎 (4) | 動画基礎実習 (2) | アニメーション映像技法 (4) | |
| | | | アニメーション演出基礎 (2) | アニメーション映像制作 (4) | |
| | | | アニメーション制作基礎 (4) | | |
| | | | サウンドデザイン演習 (4) | | |
| | 特別科目 | | | | 卒業研究 (*10) |
| | | | | | |

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

| 卒業に必要な単位 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 合計 |
|----------|-----|----|----|----|----|-----|
| 基礎 | 32 | 16 | 10 | 10 | | 36 |
| 芸術工学基礎 | 14 | 8 | 4 | 2 | | 14 |
| 必修 | 6 | 6 | 0 | 0 | | 6 |
| 選択必修 | 20 | 0 | 12 | 8 | | 20 |
| 選択 | 34 | 10 | 14 | 14 | | 38 |
| 卒業研究 | 10 | | | | 10 | 10 |
| 自由 | 8 | | | | | |
| 合計 | 124 | 40 | 40 | 34 | 10 | 124 |

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。

2024年度入学生用

メディア芸術学科 履修モデル CG・ゲームコース

(科目名末尾の数字は単位数、*は必修科目、#は選択必修科目を示す。また太字はメディア芸術学科必修科目)

| 区分 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 |
|----------------|--------------------|--------------------|----------------------|---------------------|------------|
| 基礎 教育 科目 | 学修基礎 (4単位以上) | スタディスキルズ (1) | 文章表現法A (2) | 文章表現法B(2) | |
| | | 日本語表現 I (*2) | | | |
| | 人文・社会 (4単位以上) | デザイン史 (2) | 知的財産権入門 (*2) | 現代社会論 (2) | |
| | | | | マーケティング論 (2) | |
| | 自然・情報 (4単位以上) | かたちの科学 (2) | 情報とネットワーク (2) | | |
| | | 数理とかたち (2) | | | |
| | 外国語 (6単位以上) | 基礎英語 I (*2) | 表現のための英語A (2) | 現代英語 (2) | |
| | | 基礎英語 II (2) | | | |
| | キャリア (4単位以上) | キャリアデザインA (2) | キャリアデザインB (2) | キャリアデザインC (2) | |
| | | ビジネスコンピュータ (1) | | | |
| 専門 教育 科目 | 芸術工学基礎 (14単位以上) | 芸術工学概論 (*2) | コンピュータデザイン演習A (4) | Pythonプログラミング演習 (4) | |
| | | 作品の見方 (#2) | 現代デザイン論 (#2) | | |
| | | コンピュータ基礎実習 (*2) | | | |
| | 学科共通科目 | メディア芸術概論 (*2) | デジタル造形基礎 (#4) | CG・ゲームゼミ I (#4) | |
| | | メディア芸術基礎演習(*4) | ゲームエンジン基礎演習 (#4) | CG・ゲームゼミ II (#4) | |
| | | キャラクター論 (2) | インタラクティブコンテンツ演習 (#4) | プロダクションデザイン演習 (2) | |
| | | メディア表現リテラシー (4) | 世界観構想論(2) | メディアデザイン演習 (2) | |
| | | コンピュータゲーム(CG)史 (2) | 写真史・映画史 (2) | | |
| | | | | | |
| | コース 専門科目 | 3DCG制作基礎 (2) | 3DCG基礎演習 (4) | プロダクション演習 (2) | |
| | | | 3DCG制作演習 (2) | ポストプロダクション演習 I (2) | |
| | | | ビジュアルスクリプティング入門 (2) | ポストプロダクション演習 II (2) | |
| | | | ゲームクリエイション演習 (2) | | |
| | | | イメージ・コミュニケーション演習 (2) | | |
| | | | ゲームエンジン応用演習 (2) | | |
| | 特別科目 | | | | 卒業研究 (*10) |

※上記表以外の学科共通科目として1単位の「学科入門セミナー」の履修を強く勧めます

◎上記モデルを含めた各年度ごとの履修単位数のめやす

| 卒業に必要な単位 | | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 合計 |
|----------|-----|----|----|----|----|-----|
| 基礎 | 32 | 16 | 10 | 10 | | 36 |
| 芸術工学基礎 | 14 | 6 | 6 | 4 | | 16 |
| 必修 | 6 | 6 | 0 | 0 | | 6 |
| 選択必修 | 20 | 0 | 12 | 8 | | 20 |
| 選択 | 34 | 10 | 18 | 10 | | 38 |
| 卒業研究 | 10 | | | | 10 | 10 |
| 自由 | 8 | | | | | |
| 合計 | 124 | 38 | 44 | 32 | 10 | 126 |

※履修モデルはあくまでも目安です。これを参考にして、自分自身の4年間の学習計画を作ってください。