2024年度　カリキュラムマップ（芸術工学部　メディア芸術学科）

	ディプロマ・ポリシーの項目
	凡例：◎達成のために特に必要な科目　○達成のために重要な科目
	A：基礎的教養	B：コミュニケーション力	C：専門的技能	D：汎用的能力	E：社会的対応力
	学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。	外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。	専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。	設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。	社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。
学部	A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。	B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。	C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。 C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。 C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。	D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。 D-2：目標に向けて多様な人たちと協働できる力を身につける。 D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。	E-1：社会変化に柔軟に対応し将来の姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。 E-2：マネジメント力、指導力、管理力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理力を持ち、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。
学科	A-1：学士にふさわしい基礎的教養を身につける。 A-2：変化するメディアと社会に対応したキャリアプラニング能力を身につける。	B-1：外国語の習得およびコミュニケーション能力を身につける。 B-2：メディアに対するリテラシーの能力を十分に磨き、自分のものとする。	C-1：物語表現とキャラクター表現、映像表現に対する知識及び各メディア独自の演出方法、制作に必要な専門機器を操作できる技能を身につける。 C-2：専門的な知識や技能に基づき、発展・応用するための技術的な背景と思想を培っている。	D-1：各メディア芸術についての背景、歴史的知識、芸術の社会への影響、あるいは将来的なメディア芸術の発展について発想・構想するできる力を身につける。 D-2：多様なメディア表現を融合させることで、時代を開く新たな表現を生み出していける創造的ビジョンを身につける。	E-1：メディア表現に対する国際的な視点を身につける。 E-2：学科で培った専門的な知識や技能を用いて、新たな表現を社会に問う能力を身につける。

科目区分		授業科目の名称	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3
専門教育科目	必修	メディア芸術概論	◎					○		○		○					
		メディア芸術基礎演習	◎					○		○	○	○					
	選択必修	まんが基礎演習	○	◎					○			○					
		コミックイラスト基礎演習	○	◎					○			○					
		映画・映像基礎演習	○	◎					○			○	○				
		アニメーション基礎演習	○	◎					○			○	○				○
		デジタル造形基礎	○	◎					○			○					
		ゲームエンジン基礎演習	○	◎					○		○						
		まんが・イラスト制作演習	○	○					◎	○		○					
		映画・映像・アニメーション制作演習	○	○					◎	○		○	○		○	○	○
		インタラクティブコンテンツ演習		○					◎			○		○			
		まんが・イラストゼミⅠ	○	○					◎			○		○	○		○
		映画・映像・アニメーションゼミⅠ	○	○					◎			○		○	○	○	○
		CG・ゲームゼミⅠ	○	○					◎			○		○	○		○
		まんが・イラストゼミⅡ		○					◎			◎		○	○		○
		映画・映像・アニメーションゼミⅡ		○					◎			◎		○	○	○	○
		CG・ゲームゼミⅡ		○					◎			◎		○	○		○
	選択	学科入門セミナー	◎		○	○		○			○						
		メディア表現リテラシー	◎		○			○			○						
		キャラクター論	◎					○			○						
		アニメ史	◎					○	○		○						
		コンピュータゲーム（CG）史	◎					○	○		○						
		まんが論基礎	○					◎		○	○						
		映画・映像・アニメーション原論	○					◎		○	○						
		世界観構想論	◎		○			○		○	○		○				
		写真史・映画史	◎					○		○	○						

	ディプロマ・ポリシーの項目														
	凡例：◎達成のために特に必要な科目　○達成のために重要な科目														
	A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力		
	学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。			外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。			専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。			設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。			社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。		
学部	A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。			C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。 C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。 C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。			D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。 D-2：目標に向けて多様な人たちと協働できる力を身につける。 D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。			E-1：社会変化に柔軟に対応し将来の姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。 E-2：マネジメント力、指導力、管理力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理力を持ち、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。		
学科	A-1：学士にふさわしい基礎的教養を身につける。 A-2：変化するメディアと社会に対応したキャリアプラニング能力を身につける。			B-1：外国語の習得およびコミュニケーション能力を身につける。 B-2：メディアに対するリテラシーの能力を十分に磨き、自分のものとする。			C-1：物語表現とキャラクター表現、映像表現に対する知識及び各メディア独自の演出方法、制作に必要な専門機器を操作できる技能を身につける。 C-2：専門的な知識や技能に基づき、発展・応用するための技術的な背景と思想を培っている。			D-1：各メディア芸術についての背景、歴史的知識、芸術の社会への影響、あるいは将来的なメディア芸術の発展について発想・構想するできる力を身につける。 D-2：多様なメディア表現を融合させることで、時代を開く新たな表現を生み出していける創造的ビジョンを身につける。			E-1：メディア表現に対する国際的な視点を身につける。 E-2：学科で培った専門的な知識や技能を用いて、新たな表現を社会に問う能力を身につける。		

科目区分		授業科目の名称	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3
専門教育科目	選択	まんがメディア文化史	◎					○		○	○						
		映画・映像作品表現論	◎					○		○	○						
		プロダクションデザイン演習		○					◎	○			○				
		アニメーション作品表現論	◎					○		○	○						
		メディアデザイン演習	○	◎								○					○
		まんが表現基礎	○	◎					○								
		まんが原論	○					◎	○		○						
		作画技術演習Ⅰ	○	◎					○	○							
		デジタルコミック演習	○	◎					○		○						
		まんが表現演習	○	○				○	◎			○					
		コミック背景デザイン	○	○					◎	○		○					
		作画技術演習Ⅱ	○	○					◎	○		○					
		フルカラー・コミック制作演習		○					◎			○		○	○	○	○
		イメージ動画演習		○					◎			○		○	○	○	○
		まんが表現ワークショップ							○		○	○		◎	○	○	○
		映画・映像・アニメーション表現基礎	○	◎					○			○					
		アニメーション演出基礎	○	◎					○			○					
		動画基礎実習	○	◎					○			○					
		映画・映像シナリオ基礎演習	○	◎					○		○		○				
		映画・映像美術概論演習	○	◎					○		○		○				
		アニメーション制作基礎	○	○					◎			○			○		○
		映画・映像シナリオ創作演習	○	○					◎	○			○				
		映画・映像演出応用演習	○	○					◎	○			○			○	○
		サウンドデザイン演習	○	◎					○			○			○	○	
		アニメーション映像技法		○					◎			○		○		○	○
		VFX映像概論演習		○					◎			○		○			○

			ディプロマ・ポリシーの項目														
			凡例：◎達成のために特に必要な科目　○達成のために重要な科目														
			A：基礎的教養			B：コミュニケーション力			C：専門的技能			D：汎用的能力			E：社会的対応力		
			学士にふさわしい基礎的教養、学知及びキャリアプランニング能力を獲得する。			外国語の習得及びコミュニケーション能力を獲得する。			専門分野における知見及び技術、造形力及び表現力を獲得する。			設置する分野に共通する知識や技能を利用して、新しい価値を提案する力を獲得する。			社会課題・問題を解決する力及び高い倫理感と国際性に支えられた対応力、指導力及び管理力を獲得する。		
		学部	A-1：「科学・技術」「社会・歴史」「芸術・文化」に関する幅広い知識、教養を身につける。 A-2：専攻する分野において必要とされる専門的知識を身につける。 A-3：論理的、客観的、複眼的、俯瞰的に思考できる力を身につける。			B-1：日本語の読解力、語彙力、文章構成力などの読み書きと、表現する力を身につける。 B-2：特定の外国語を用いて、読み、書き、聞き、話すことができる力を身につける。 B-3：他人の考えを正しく理解し、自分の考えを他人に正しく伝える力を身につける。			C-1：技術、表現力、観察力、造形力を身につける。 C-2：課題解決に向けた計画力、構想力、創造力を身につける。 C-3：メディアと情報ネットワークを効果的に活用できる力を身につける。			D-1：専門的技能を、実践に結び付けて計画、創造、プレゼンテーションできる力を身につける。 D-2：目標に向けて多様な人たちと協働できる力を身につける。 D-3：他の分野を融合して新たな価値を提案する力を身につける。			E-1：社会変化に柔軟に対応し将来の姿・仕組みを構想、提案する力を身につける。 E-2：マネジメント力、指導力、管理力を身につける。 E-3：社会的責任感、自己管理力を持ち、デザイン、アート分野の発展に寄与することができる力を身につける。		
		学科	A-1：学士にふさわしい基礎的教養を身につける。 A-2：変化するメディアと社会に対応したキャリアプラニング能力を身につける。			B-1：外国語の習得およびコミュニケーション能力を身につける。 B-2：メディアに対するリテラシーの能力を十分に磨き、自分のものとする。			C-1：物語表現とキャラクター表現、映像表現に対する知識及び各メディア独自の演出方法、制作に必要な専門機器を操作できる技能を身につける。 C-2：専門的な知識や技能に基づき、発展・応用するための技術的な背景と思想を培っている。			D-1：各メディア芸術についての背景、歴史的知識、芸術の社会への影響、あるいは将来的なメディア芸術の発展について発想・構想するできる力を身につける。 D-2：多様なメディア表現を融合させることで、時代を開く新たな表現を生み出していける創造的ビジョンを身につける。			E-1：メディア表現に対する国際的な視点を身につける。 E-2：学科で培った専門的な知識や技能を用いて、新たな表現を社会に問う能力を身につける。		
科目区分		授業科目の名称	A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2	D-3	E-1	E-2	E-3
専門教育科目	選択	アニメーション映像制作		○					◎				○	◎	○	○	○
		デジタル撮影応用演習		○					◎					◎	○		○
		3DCG制作基礎	○	◎					○								
		3DCG基礎演習	○	◎					○			○					
		プロシージャルCG演習	○	◎					○								
		ビジュアルスクリプティング入門	○	○					○								
		イメージ・コミュニケーション演習	○	○					◎								
		デジタル彫刻	○	○					◎	○							
		立体造形基礎	○	○					◎	○		○					
		3DCG制作演習		○					◎			○					
		ゲームクリエイション演習		○					◎			○					
		ポストプロダクション演習Ⅰ		○					◎			○		○			
		プロダクション演習		○					◎			○		○	○		
		ゲームエンジン応用演習		○					◎		○	○		○	○		
		ポストプロダクション演習Ⅱ		○					◎		○			◎	○		
	卒業研究	卒業研究							◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎