

2026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<br>教育<br>科目 | 学修基礎<br>(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<br>(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<br>(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<br>(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<br>(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<br>教育<br>科目 | 芸術工学基礎<br>(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<br>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。

2026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<br>教育<br>科目 | 学修基礎<br>(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<br>(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<br>(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<br>(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<br>(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<br>教育<br>科目 | 芸術工学基礎<br>(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<br>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。

（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<br>(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<br>(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<br>(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<br>(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)           |                        |                         |            |
| 専門教育科目 | 芸術工学基礎<br>(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<br>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。

(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<br>教育<br>科目 | 学修基礎<br>(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<br>(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<br>(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<br>(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<br>(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<br>教育<br>科目 | 芸術工学基礎<br>(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<br>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립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。