

DP-1	知識・理解・技能	1	多様性を理解する力	多くの事象にわたる幅広い総合的な教養、そして多文化理解の能力を身につけている
		2	専門知を活用する力	マンガ分野に関する知識・技能を体系的に理解し、その分野に固有の視座や思考方法を身につけている
DP-2	思考・判断・表現	1	論理的に思考し判断する力	社会的事象に幅広い関心を持ち、問題の本質を掴んで解決方法を提案できる
		2	考えを表現する力	テーマや思想を作品に盛り込み、論理的な思考に基づく自己表現ができる
		3	多様な人とコミュニケーションする力	マンガ・アニメーション表現の可能性を探究し、自分の価値観を他者に伝達できる
DP-3	関心・意欲・態度	1	他者と協働する力	チームワークの重要性を理解し、現場において幅広い対応力を発揮できる
		2	社会と他者に貢献する力	新たな発想による制作によって、地域や国際社会に働きかける意識と能力を備えている

マンガ学部専門教育科目													
科目区分	授業科目の名称	配当年次	授業形態			ディプロマ・ポリシー					備考		
			講義	演習	実験・実習	1 知識・理解・技能		2 思考・判断・表現				3 関心・意欲・態度	
						1	2	1	2	3		1	2
マンガ学部専門講義科目	キャラクター造形論 1	1・2・3・4	○				○				○		
	キャラクター造形論 2	1・2・3・4	○				○		○			○	
	風刺画論	1・2・3・4	○			○							
	キャラクター原論	1・2・3・4	○			○	○						
	脚本概論 1	1・2・3・4	○				○						
	脚本概論 2	1・2・3・4	○			○	○		○				
	マンガ表現史 1	1・2・3・4	○			○	○						
	マンガ表現史 2	1・2・3・4	○			○	○		○				
	編集概論 1	1・2・3・4	○			○	○						
	編集概論 2	1・2・3・4	○			○	○						
	アニメーション作品作家研究 1	1・2・3・4	○				○			○			
	アニメーション作品作家研究 2	1・2・3・4	○				○			○			
	海外コミック論	2・3・4	○			○	○						
	比較マンガ論	2・3・4	○			○	○						
	マンガ業界論	1・2・3・4	○				○						
	メディア文化論	2・3・4	○			○	○			○			
	メディア産業論	2・3・4	○			○	○						
	日本アニメーション史	2・3・4	○			○	○						
	世界アニメーション史	2・3・4	○			○	○						
	新世代マンガ総合講座	2・3・4	○				○				○	○	
小計 (マンガ学部専門講義科目)			—			13	19	3	3	5	2	2	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	授業形態			ディプロマ・ポリシー					備考		
			講義	演習	実験・実習	1 知識・理解・技能		2 思考・判断・表現				3 関心・意欲・態度	
						1	2	1	2	3		1	2
マンガ学部専門教育科目	デッサン 1	1			○		○		○				
	デッサン 2	1			○		○		○				
	マンガデッサン 1	1			○		○		○				
	マンガデッサン 2	1			○		○		○				
	基礎デッサン 1	2・3・4		○		○			○				
	基礎デッサン 2	2・3・4		○		○			○				
	絵画技法 1	1			○		○		○				
	絵画技法 2	1			○		○		○				
	デザイン 1	1			○		○		○				
	デザイン 2	1			○		○		○				
	ネームドリル実習 1	1			○		○		○				
	ネームドリル実習 2	1			○		○		○				
	キャラクター造形基礎 1	1		○			○		○				
	キャラクター造形基礎 2	1		○			○		○				
	基礎デジタル演習 1	1・2・3・4		○			○						
	基礎デジタル演習 2	1・2・3・4		○			○						
	動態描写技法 1	1・2・3・4		○			○		○				
	動態描写技法 2	1・2・3・4		○			○		○				
	マンガデザイン 1	1・2・3・4		○			○		○				
	マンガデザイン 2	1・2・3・4		○			○		○				
	イラスト講座	2・3・4		○			○		○				
	制作実習 1	2				○		○		○			
	制作実習 2	2				○		○		○			
	風刺画 1	2				○	○		○				
	風刺画 2	2				○	○		○				
	クロッキー 1	2				○	○						
	クロッキー 2	2				○	○						
	脚本実習 1	2				○		○	○				
	脚本実習 2	2				○		○	○				
	表現技法 1	2				○		○	○				
	表現技法 2	2				○		○	○				
	表現技法 3	3				○		○	○	○			
	表現技法 4	3				○		○	○	○			
	脚本実習 3	3				○		○		○	○		
	脚本実習 4	3				○		○		○	○		
	キャラクター造形実習 1	2				○			○		○		
	キャラクター造形実習 2	2				○	○		○		○		
	キャラクター造形実習 3	3				○			○		○		
	キャラクター造形実習 4	3				○			○		○		
	デジタル演習 1	2・3・4		○			○		○				
デジタル演習 2	2・3・4		○			○		○					
パース技法	2・3・4		○			○		○					
工芸	2・3・4				○	○		○		○			
基礎立体・彫塑	2・3・4				○	○		○		○			
カラー実習 1	2・3・4				○	○		○					
カラー実習 2	2・3・4				○	○		○					
カートゥーン 1	3				○		○		○				
カートゥーン 2	3				○		○		○				
アニメーション演習 1	3・4		○			○		○		○			
アニメーション演習 2	3・4		○			○		○		○			
マンガ制作実務演習	3		○			○		○					
マンガ制作実務研修	3		○			○		○					

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	授業形態			ディプロマ・ポリシー					備考		
			講 義	演 習	実 験 ・ 実 習	1 知識・理解・技能		2 思考・判断・表現				3 関心・意欲・態度	
						1	2	1	2	3		1	2
	絵 本 技 法 1	3・4		○			○				○		
	絵 本 技 法 2	3・4		○			○						
	シナリオ技法 1	3・4		○			○		○				
	シナリオ技法 2	3・4		○			○		○				
	実用マンガ演習	3・4		○			○					○	
	編集実践演習	3・4		○			○						
	コラボレーション演習 1	3・4		○			○			○			
	コラボレーション演習 2	3・4		○			○			○			
	ゲーム作画演習 1	3・4		○			○			○		○	
	ゲーム作画演習 2	3・4		○			○			○		○	
	アニメーション3DCG演習1	3・4		○			○						
	アニメーション3DCG演習2	3・4		○			○						
	アニメーション創作実習1	3・4			○		○			○		○	
	アニメーション創作実習2	3・4			○		○			○		○	
	自 由 制 作	4			○		○		○	○		○	
	卒 業 制 作 実 習	4			○		○		○	○		○	
	卒 業 制 作	4			○		○		○	○		○	
	小計 (マンガ学科)	—		—		10	52	13	54	16	14	7	

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	授業形態			ディプロマ・ポリシー					備考			
			講 義	演 習	実 験 ・ 実 習	1 知識・理解・技能		2 思考・判断・表現				3 関心・意欲・態度		
						1	2	1	2	3		1	2	
マンガ学部 専門教育科目	アニメーションモーション基礎演習1	1		○			○							
	アニメーションモーション基礎演習2	1		○			○							
	アニメーションCG演習 1	1		○			○							
	アニメーションCG演習 2	1		○			○							
	アニメーション3DCG演習 1	2		○			○		○					
	アニメーション3DCG演習 2	2		○			○		○					
	アニメーション造形基礎実習 1	1			○		○							
	アニメーション造形基礎実習 2	1			○		○							
	アニメーション基礎研究 1	1		○			○				○			
	アニメーション基礎研究 2	1		○			○				○			
	アニメーション音響基礎 1	2		○			○		○					
	アニメーション音響基礎 2	2		○			○		○					
	アクションドローイング基礎 1	1・2・3・4		○			○		○					
	アクションドローイング基礎 2	1・2・3・4		○			○		○					
	アクションドローイング 1	2・3・4		○			○		○					
	アクションドローイング 2	2・3・4		○			○		○					
	応用作画演習 1	3・4		○			○		○		○			
	応用作画演習 2	3・4		○			○		○		○			
	動態描写技法 1	1・2・3・4		○			○		○					
	動態描写技法 2	1・2・3・4		○			○		○					
	イラスト講座	2・3・4		○			○		○					
	アニメーション演出論 1	2		○			○		○		○			
	アニメーション演出論 2	2		○			○		○		○			
	アニメーション分析演習 1	2		○			○		○		○			
	アニメーション分析演習 2	2		○			○		○		○			
	アニメーション造形表現実習 1	2			○		○		○					
	アニメーション造形表現実習 2	2			○		○		○					
	キャラクター造形基礎 1	2・3・4		○			○		○					
	キャラクター造形基礎 2	2・3・4		○			○		○					
	マンガデザイン 1	2・3・4		○			○		○					
	マンガデザイン 2	2・3・4		○			○		○					
	パース技法	2・3・4		○			○		○					
	基礎立体・彫塑	2・3・4		○			○		○		○			
	工芸	2・3・4		○			○		○					
	エフェクト技法 1	3		○			○		○					
	エフェクト技法 2	3		○			○		○					
	ストップモーションアニメーション実習 1	2			○		○		○					
	ストップモーションアニメーション実習 2	2			○		○		○					
	ポストプロダクション実習 1	3			○		○		○		○			
	ポストプロダクション実習 2	3			○		○		○		○			
アニメーションCG実習 1	3			○		○		○						
アニメーションCG実習 2	3			○		○		○						
アニメーション創作実習 1	3			○		○		○		○				
アニメーション創作実習 2	3			○		○		○		○				
アニメーション造形実践実習 1	3			○		○		○		○				
アニメーション造形実践実習 2	3			○		○		○		○				
アニメーション演出論 3	3		○			○		○		○		○		
アニメーション演出論 4	3		○			○		○		○		○		
シナリオ論 1	2・3・4		○			○		○						
シナリオ論 2	2・3・4		○			○		○						

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	授業形態			ディプロマ・ポリシー					備考		
			講 義	演 習	実 験 ・ 実 習	1 知識・理解・技能		2 思考・判断・表現				3 関心・意欲・態度	
						1	2	1	2	3		1	2
	絵 本 技 法 1	3・4		○			○				○		
	絵 本 技 法 2	3・4		○			○						
	シナリオ技法 1	3・4		○			○		○				
	シナリオ技法 2	3・4		○			○		○				
	実用マンガ演習	3・4		○			○					○	
	編集実践演習	3・4		○			○						
	コラボレーション演習 1	3・4		○		○			○		○		
	コラボレーション演習 2	3・4		○		○			○		○		
	ゲーム作画演習 1	3・4		○			○				○	○	
	ゲーム作画演習 2	3・4		○			○				○	○	
	自由制作	4			○		○		○		○	○	
	卒業制作実習	4			○		○		○		○	○	
	卒業制作	4			○		○		○		○	○	
	小計 (アニメーション学科)	—		—		14	59	12	44	18	17	7	
	小計 (マンガ学部)					24	111	25	98	34	31	14	
	計(全学共通+学部専門)	—		—		193	111	152	162	93	98	73	