

学部名	アニメーション文化学部	学科名	アニメーション文化学科
-----	-------------	-----	-------------

経営社会学科のDP(ディプロマ・ポリシー)

DP1	知識・理解	① 独自の発想を大切に、以下の内容を身に付けている。 ② 幅広い知識と多角的な理解ができる。 ③ 基礎的な専門知識を確実におさえ、様々なジャンルやメディアに広く関心を持ち続けることができる。 ④ 作品を文化財として考え、アニメーションを表現として捉えることができる。
DP2	思考・判断	① 広い発想と柔軟な判断をもとにした造形思考ができる。 ② アニメーション作品や自主制作に対する批評やアドバイスができる。 ③ 企画力を身につけて冷静な判断ができる。
DP3	技術・行動	① アニメーション制作の全行程を理解し実制作ができる。 ② デザインやイラストを含めて独自の制作活動ができる。 ③ 作品を広く鑑賞・分析し絵コンテなどを描いて計画的に実行できる。
DP4	態度	① アニメーション制作は極めて長時間を要するため、計画性を持って根気強く制作や研究ができる。 ② 新しい分野や未知の技術などに対して謙虚に耳を傾け積極的に吸収しようとする態度を身に付けている。 ③ 挨拶、制作現場の整理整頓や掃除、制作期限の厳守など基本的な態度を身に付けている。

※学科のDP達成のために、特に必要な事項◎、重要な事項○、望ましい事項△

授業科目	授業科目	授業科目	単位数	配当年次	テーマと到達目標	DP1	DP2	DP3	DP4
総合A群	吉備国際大の学び	吉備国際大から世界へ	2	1	この科目の到達目標として、受講生は、本学の所在地である備中高梁という場所が地域文化圏「吉備の国」としてどのような文化的・歴史的特色があるのかを十分に理解し、さらに、世界の文化や社会の多様性を学ぶことによって国際人となるための基礎を身につける。 毎回異なる講師によるオムニバス形式によって実施される。備中高梁(吉備の国)の自然環境、歴史、精神風土についての基礎知識を学ぶ。さらに、日本と世界とのつながりについてグローバル化の意味とその影響に注目しつつ、世界各地の社会・文化事情の解説を通じて、ローカルな日常世界とグローバルな国際社会との関係を考え、多文化共生の基本的な意義と課題について理解する。	◎			
		地域学概論	2	1	地域の諸問題については、高梁市の各部署より講師を招き高梁市の現状と今後の問題点を教授して貰うとともにグループ討議を行い、積極的に問題解決能力を養う。 また、地域でボランティアを行っている学生より体験談を聞き今後の地域社会への貢献について考える。	○	◎		
		地域貢献ボランティア	2	2	キャリア教育の一環として社会人基礎力を身に付けるために、地域貢献ボランティアをおこなう。具体的には、ボランティアの社会的役割やボランティアの意義、活動時の注意事項等について学んだのち、地域から要請を受けたボランティア活動を10コマ分(20時間以上)行なう。ボランティア活動は、ボランティア活動予定表(5月～1月末まで)から活動時間合計が20時間以上になるよう選択し、活動をおこなう。その後、ボランティア活動報告書(1,000字以上)を作成し、グループに分かれ発表を行う。		○	◎	
	キャリア教育科目	キャリア開発Ⅰ	2	1	大テーマ:大学生生活になれる、学びの習慣をつける 到達点:生活リズムができ、落ち着いて学べる環境をつくること。教員や先輩、留学生、同期入学生とのコミュニケーションはとれるようになること。				◎
		キャリア開発Ⅱ	2	3	自己の職業適性を発見する力・業界職種等を分析する力を身につけ、自分に適した職業進路を具体的に選択する。また、就活実践のために具体的能力を訓練し発揮できるようにする。そのため、一般社会で身につけておくべき自主性や責任感、社会人としての一般常識や教養、分別、協調性や能力を再確認し実質的なものにする。			◎	
	情報教育科目	情報処理Ⅰ	2	1	高校までに習得したコンピュータリテラシーをもとに、入学してから半年の間で大学生に必要とされる必要最低限のコンピュータスキルを身につけさせることを到達目標とする。 コンピュータ基本操作および基礎的アプリケーションソフトの利用をおこなえるように指導し、大学でITを活用した効率的な学習を行うための基礎知識を習得させる。本講義のラーニングアウトカムズは「情報リテラシー」と「問題解決能力」である。	◎			
		情報処理Ⅱ	2	1	コンピュータ、オペレーティングシステム、アプリケーションソフトおよびネットワークの基礎概念や社会情報学の基礎、セキュリティ保護の考え方等、いわゆるリベラルアーツとしての現代のコンピュータリテラシーを理解させることを到達目標とする。 情報処理Ⅱにより情報処理の基礎やオフィスアプリケーション操作を一通り理解した学生が、さらにコンピュータを活用した社会に適應する上で必要な概念と関連技術・用語について理解を深めるためのものである。 なお、本講義のラーニングアウトカムズは「情報リテラシー」と「問題解決能力」である。	◎			
	言語教育科目	英語Ⅰ	2	1	この授業では高校までの主な文法事項は確実に理解でき、それに付け加えて簡単な日常表現の英文を母国語に近いニュアンスで使えるようになるよう指導します。実力を今一度強固なものにするために文法的な復習、単語なども確認しますが、それと同時に聞き取りの実力、クラスによってはシャドーウィングなどを取り入れ、読むには実力的に問題なくも話せる力に近づけるよう指導します。そうすることで高校の英語とは一ランクが上の実力をつけるようにします。予習、復習を義務づけ実力がついたと実感できる程度に自分なりの意識を持ちながら授業に臨んでいただきたいと思います。	○			
		英語Ⅱ	2	1	この授業では英語もさることながら内容にも目を向けて大学生としてどのようなことに今後取り組んでいかなければならないのかを英語を通して考えていってもらいたいと思います。前同様に高校までの主な文法事項は確実に理解出来、それに付け加えて簡単な日常表現の英文を母国語に近いニュアンスで使えるようになるよう指導します。内容は健康問題から温暖化問題など、新聞やテレビでも扱われている内容が多く興味も湧くと思います。是非ともニュースには常に興味を払っておい下さい。授業内容の理解の助けになると思います。	○			
		英語Ⅲ	2	2	これまでに学んだ英語の基礎を定着させながら、さらに多くの重要表現を身につける。まとまった量の英文の内容を正確に理解できることを目指し、長い文章が音読で理解できるようにする。	○			
英語Ⅳ		2	2	これまでに学んだ英語の基礎を定着させながら、さらに多くの重要表現を身につける。まとまった量の英文の内容を正確に理解できることを目指し、長い文章が音読で理解できるようにする。	○				

授業科目	授業科目	授業科目	単位数	配当年次	テーマと到達目標	DP1	DP2	DP3	DP4
総合A群	言語教育科目	フランス語Ⅰ	2	1	「かんたんなフランス語を話すことができるようになる」をテーマとし、大学で始めて第二外国語としてフランス語を学ぶ学生が、初歩的なコミュニケーション技能習得のために必要な理論と方法を学ぶ。日常的によく使われるフランス語の例文を覚えて話せるようになることを目標とする。	○			
		フランス語Ⅱ	2	1	フランス語によるコミュニケーション技能習得のための方法と理論を指導(基礎編)。フランス語を学び始めて半年経った学生が、半年後に「実用フランス語技能検定5級」を受験できるレベルに到達するために、日常生活でよく使う簡単なフランス語を理解し、読み、聞き、話すことができるようにする。	○			
		フランス語Ⅲ	2	2	フランス語によるコミュニケーション技能習得のための方法と理論を指導(検定試験対応・前篇)。フランス語技能検定5級を受験することができるレベルに到達目標とする。	○			
		フランス語Ⅳ	2	2	フランス語によるコミュニケーション技能習得のための方法と理論を指導(検定試験対応・後篇)。「実用フランス語技能検定5級」を受験できるレベルが到達目標である。そのために、日常生活でよく使う簡単なフランス語を理解し、読み、聞き、話すことができるようにする。	○			
		ドイツ語Ⅰ	2	1	ドイツ語の単語と文を正しく発音するためのルールを知り、動詞や名詞を中心にした基礎的な文法を学習する。そのことによって「ドイツ語Ⅰ」の終了時には、初歩的かつ日常的なドイツ語会話に必要な語彙と文を、読んだり聞き取ったりできるようになる。なお、ドイツ語の授業は、2年間の学習後には「ドイツ語検定(独検)」5級に挑戦できるレベルに達することを目標としており、1年次の授業はそのための重要な第一歩となっている。	○			
		ドイツ語Ⅱ	2	1	日常的な会話表現に触れながら、ドイツ語の基礎的な文法事項についての学習と理解をさらに深める。そのことによって「ドイツ語Ⅱ」の終了時には、平易な日常会話での様々な応答表現が読んだり聞き取ったりできるようになる。なお、ドイツ語の授業は、2年間の学習後には「ドイツ語検定(独検)」5級に挑戦できるレベルに達することを目標としており、1年次の授業はそのための重要な第一歩となっている。	○			
		ドイツ語Ⅲ	2	2	ドイツの社会・言語・文化を多面的に学ぶことをテーマとし、「動詞句・名詞句・副詞句」を理解して、コミュニケーションのためのドイツ語能力の基礎を固めることを到達目標とする。その結果、「ドイツ語検定(独検)」5級に挑戦することを勧める。	○			
		ドイツ語Ⅳ	2	2	ドイツの社会・言語・文化を多面的に学ぶことをテーマとし、「動詞句・名詞句・副詞句」を理解して、コミュニケーションのためのドイツ語能力の基礎を固めることを到達目標とする。その結果、「ドイツ語検定(独検)」5級に挑戦し、さらに「Zertifikat DaF」にむけて独学できるように指導する。	○			
		中国語Ⅰ	2	1	中国語によるコミュニケーション技能の習得(入門編)。中国語を約2年間学んだ学生が2年次秋期の3月に「中国語検定試験」準4級を受験できるレベルに到達するために段階的に到達目標を設定している。中国語Ⅰでは、初めて中国語を学ぶ学生諸君を対象に、聞く・話す・読む・書くといった、総合的な中国語力の基礎づくりを目標とする。まず発音を完全にマスターすることを目指す。その後、発音の練習と並行して、初級文法、簡単な日常会話、応用のきく文型などを習得する。本講義のラーニングアウトカムズは「コミュニケーション・スキル」と「多文化・異文化理解」である。	○			
		中国語Ⅱ	2	1	中国語によるコミュニケーション技能の習得(基礎編)。中国語を約2年間学んだ学生が2年次秋期の3月に「中国語検定試験」準4級を受験できるレベルに到達するために段階的に到達目標を設定している。中国語Ⅱでは、前期で学習した中国語の基礎を基に、やや高度な文法事項、表現等を習得し、読解力と会話力を養い、総合的な中国語力の基礎をつくり中国語検定準4級の獲得へつなげていくことを目標とする。本講義のラーニングアウトカムズは「コミュニケーション・スキル」と「多文化・異文化理解」である。	○			
		中国語Ⅲ	2	2	中国語によるコミュニケーション技能習得のための方法と理論を指導(検定試験対応・前篇)する。中国語検定試験準4級に出題されている問題を解くために必要な文法事項を理解し、語彙力や会話力や読解力を身につけて実際に検定試験準4級に挑戦することができるようになる。	○			
		中国語Ⅳ	2	2	会話を中心とした日常レベルの中国語を発音したり聞き取ったりできるようになる。	○			
		日本語Ⅰ春	2	1	これからはじまる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。「日本語能力試験」N2程度以上の実力を確実に修得することを目標とする。	◎			
		日本語Ⅰ秋	2	1	これからはじまる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。「日本語能力試験」N2程度以上の実力を確実に修得することを目標とする。	◎			
日本語Ⅱ春	2	2	日本語によるコミュニケーションスキルの習得を目指し、この講義では特にN1レベルの「文法」について学ぶ。日本語能力試験N1を受験することができるレベルに到達目標とする。	◎					

授業科目	授業科目	授業科目	単位数	配当年次	テーマと到達目標	DP1	DP2	DP3	DP4
総合A群	言語教育科目	日本語Ⅱ秋	2	2	日本語によるコミュニケーションスキルの習得を目指し、この講義では特にN1レベルの「文法」について学ぶ。日本語能力試験N1を受験することができるレベルを到達目標とする。	◎			
		応用日本語Ⅰ春	2	1	これからはじまる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。「日本語能力試験」N2程度以上の実力を確実に修得することを目標とする。	◎			
		応用日本語Ⅰ秋	2	1	これからはじまる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。「日本語能力試験」N2程度以上の実力を確実に修得することを目標とする。	◎			
		応用日本語Ⅱ春	2	2	日本語によるコミュニケーションスキルの習得を目指し、この講義ではとりわけN1レベルの「読解」について学ぶ。日本語能力試験N1を受験することができるレベルを到達目標とする。	◎			
		応用日本語Ⅱ秋	2	2	日本語によるコミュニケーションスキルの習得を目指し、この講義ではとりわけN1レベルの「読解」について学ぶ。日本語能力試験N1を受験することができるレベルを到達目標とする。	◎			
		日本語研究Ⅰ春	2	1	これからはじまる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。「日本語能力試験」N2程度以上の実力を確実に修得することを目標とする。	◎			
		日本語研究Ⅰ秋	2	1	これからはじまる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。「日本語能力試験」N2程度以上の実力を確実に修得することを目標とする。	◎			
		日本語研究Ⅱ春	2	2	これから始まる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。履修時にプレースメントテストを実施し習熟度別(初級・中級・上級)クラス編成を行う。初級クラスは「日本語能力試験」2級程度以上の実力を確実に修得し、中級クラスは同試験の1級取得を目標とする。上級クラスは、更なる実力の向上を図る。	◎			
		日本語研究Ⅱ秋	2	2	これから始まる大学教育への円滑な導入を目的に、留学生の日本語能力の更なる向上を図る。具体的には、他の日本語科目と連携しながら「話す」、「読む」、「聞く」、「書く」能力の向上に努める。学生は、ラーニングサポートセンターの日本語講座を利用しながら実力の涵養に努めて欲しい。履修時にプレースメントテストを実施し習熟度別(初級・中級・上級)クラス編成を行う。初級クラスは「日本語能力試験」2級程度以上の実力を確実に修得し、中級クラスは同試験の1級取得を目標とする。上級クラスは、更なる実力の向上を図る。	◎			
総合B群	人間性の涵養	文章表現入門	2	1~4	大学生、あるいは社会人として必要とされるであろう日本語の基本的な運用能力の獲得を、この授業の主要なテーマとする。日本語の円滑な運用に必要な重点項目を毎回順番に学習することにより、確実な日本語基礎力を身につけることが出来る。また、この授業の中では日本人のための「日本語検定」を紹介しており、受験に対する指導も合わせて行う予定である。	○	△		
		文学への招待	2	1~4	本講義では、詩・俳句・短歌・小説等の文学作品を読み鑑賞することを通して、作者が描いた人間の生き方を間接的に経験し、学生が自分自身の生き方を多様で豊かなものにしていくことを目的とする。さらに、その過程において、文学に使われている語彙や巧みな言語表現、文学作品にみられる豊かな構想力を自己のものにし、自己の言語表現能力の向上をめざすものである。	◎	△		
		美術の見方	2	1~4	美術作品の見方について考え、一人ひとりが美術の見方を身につけることを目的とする。美術作品の「見方」といっても2つの考え方がある。1つめは、美術作品について客観的に知識として学習する見方であり、2つ目は、主観的に興味を持ち疑問を投げかけてみるような見方である。前者にはある程度の答えがあり、後者には答えは無い。ここでは、2つの見方を組み合わせて対話型鑑賞を行い、美術の見方を考えることで、自分の美術の見方ができるようになる。	◎	△		
		音楽の楽しみ	2	1~4	テーマは「音楽とは何か」。人類は、なぜ音楽を創り出し、そして継承してきた。現在音楽は、生活の様々な場面まで深く浸透している。しかし、冒頭の問いに直ちに的確に答えることはできない。本講座では、人と音楽との関係、音楽そのものについて考察し、冒頭の問いに対して自分なりに回答できるようになる。	◎	△		
		生涯スポーツ論	2	1~4	スポーツ・運動の基本的内容を理解し、実生活で活用できることを到達目標とする。	○			△
		生涯スポーツ実習	1	1~4	生涯スポーツ実習を通して、スポーツの楽しさを理解し、好きになってもらう。スポーツの楽しさである、人と関わる楽しさ、極める楽しさ、協力する楽しさ、創意工夫する楽しさ、考える楽しさ、勝敗の楽しさを理解することができる。 近年、社会環境の変化による、外遊びの減少、運動経験不足、基礎運動能力の低下が挙げられる。自分自身の体を自由自在に動かすことができるように、全身のコーディネーションと体幹の安定化を高める事ができる。全身持久力を高める事ができるようにボールを使った球技の中で、たくさんのボールにさわわり、たくさんプレーすることによって高めることができる。	○			△

授業科目	授業科目	授業科目	単位数	配当年次	テーマと到達目標	DP1	DP2	DP3	DP4
総合B群	自然と数理	化学	2	1~4	本講義では基礎的な化学知識の学習に重点におき、また日用品、生活に必要な薬品化学や界面化学分野の項目も取り上げ、将来の職業にも役立つ知識の修得を目指したい。	○	△		
		人類生態学	2	1~4	人類生態学の視点から、ヒトの環境への適応を理解することができる。	○	△		
		統計学	2	1~4	統計学の基礎概念を、実例を通じて習得し、将来の応用を旨とする。	○	△		
		数学	2	1~4	医療系の学習を進める上で将来必要となる数学的知識の習得	○	△		
総合C群			1~4	入学した学科で学ぶ専門領域以外に様々な分野や世界、価値観があることを知り、また理解することを目的としている。社会人となったとき幅広い知識を身につけるために他領域について「個々をやや深く」学ぶ。	○	△			

学部名	アニメーション文化学部	学科名	アニメーション文化学科
-----	-------------	-----	-------------

アニメーション文化学科のDP(ディプロマ・ポリシー)

DP1	知識・理解	<p>① 独創的な発想を大切に、以下の内容を身に付けている。</p> <p>② アニメーション等の映像制作の行程を理解し、必要な知識を身につけ機材の操作方法などを修得することで映像表現ができる。</p> <p>③ プロデュースの内容を理解し、メディアに対して幅広い知識を有し多角的な視点を持つことができる。</p> <p>④ アニメーションやマンガなどの映像や出版の文化を研究対象としてとらえ、実践的な知識によって理解し学びに向かう力を維持することができる。</p>
DP2	思考・判断	<p>① 自由な発想と柔軟な判断をもとに個性的な造形思考ができる。</p> <p>② 企画力を身につけて十分な配慮、冷静な判断ができる。</p> <p>③ アニメーション作品の意味や価値に対して深く思考することができ、作品や制作に対する批評や議論ができる。</p>
DP3	技術・行動	<p>① 制作にあたっては十分な描画力や構成力を有し、鉛筆や色材及びコンピューターソフトを使って完成度の高い作品を追求できる。</p> <p>② 作品を深く鑑賞したり分析したりすることを基に、プロデュースを行う視点で協同的に行動できる。</p> <p>③ メディア作品の研究方法を身につけ文化研究ができる。</p>
DP4	態度	<p>① 新しい知識や技術などに対して積極的に吸収しようとする態度を身に付け、計画性を持って根気強く丁寧な研究や制作ができる。</p> <p>② 様々な国の言葉や文化に興味を持ち、他者の言葉に謙虚に耳を傾けることができる。</p> <p>③ 気持ちの良い挨拶、整理整頓や掃除、期限の厳守など基本的な態度を身に付けている。</p>

※学科のDP達成のために、特に必要な事項◎、重要な事項○、望ましい事項△

授業科目		単位数	配当年次	履修期	テーマと到達目標	DP1	DP2	DP3	DP4
メディア文化科目	美術史A	2	2	春	人間が作る物の形、イメージのありさまは、時代とともに変わり、作り手や地域によっても異なる。縄文時代から室町時代までの間に日本列島で行われたさまざまな造形とそれに関連する歴史事象を概観し、それらに親しみを持ち、日本美術が呈する特性、固有性、時代性などを認識する基礎的能力を獲得する。	△	△		
	美術史B	2	2	秋	桃山時代から今日にいたる間に日本列島で行われたさまざまな造形とそれに関連する歴史事象を概観し、日本美術の歴史に触れることで、それらに親しみを持ち、さらに日本美術が呈する特性、固有性、時代性などを認識する基礎的能力を獲得する。	△	△		
	古代西洋文藝講読	2	2	春	古代ギリシャのホメロス以来の西洋文藝は長い伝統をもち、古くから読み継がれてきた。のみならず絵画や映画など他のジャンルにも題材を提供してきた。この講義ではホメロス作品以降の古代ギリシャ、ローマのいくつかの作品を日本語訳を通して読みながら解説する。これにより学生は将来の作品制作や批評に資する豊富な文藝の資源を所有することができる。	△	△		
	近代西洋文藝講読	2	2	秋	近代西洋文藝は古代西洋文藝の伝統を受け継ぎながら、新たな伝統となり、読み継がれてきた。また映画など他のジャンルにも題材を提供してきた。この講義では古典中の古典であるセルバンテスやシェイクスピアの作品の一部、その後19世紀までのいくつかの古典的作品を日本語訳を読みながら解説する。これにより学生は将来の作品制作や批評に資する豊富な文藝の資源を所有することができる。	△	△		
	紙と表現文化A	2	2	春	人間の歴史において、紙の誕生は非常に大きな意味を知り、紙の利用は、情報の蓄積・共有化を飛躍的に拡大し、同時に人間のイメージする能力を大きく変化させたこと学び、記録メディアとしての紙の果たした役割について理解する。	△	△		
	紙と表現文化B	2	2	秋	人類の発展と大きく関わってきた書物の歴史を、その誕生から現代までの変化を概観するとともに、その変化が人間にどのような影響を与えてきたかを理解する。	△	△		
	産業と技術の歴史	2	1	春	技術と社会・経済・規範などが相互作用して、どのように私たちの生きる世界を形成してきたか、人物を中心にして学び、今後の自分自身の職業選択や将来の生き方を考察できる知識と基礎的能力を習得する。	△	△		
	デジタルメディアと社会	2	1	秋	デジタルメディアを媒介とする行為・コミュニケーションの性質を理解し、これらの行為・コミュニケーションにおける規範がどのようなものであるべきか構想するために必要な情報倫理の基本的な考え方を学ぶ。この講義の到達目標は次の3点である。 1. デジタルメディアが媒介する行為やコミュニケーションの性質を理解する。 2. 倫理の基本的な考え方とその枠組みを理解する。 3. デジタルメディアが媒介する行為やコミュニケーションにおいて、どのような法的・倫理的問題が生じる可能性があるか理解する。	○	△		
	広告原理	2	3	春	経営戦略・マーケティング戦略の上で、どのように広告の制作が行われるかについて、実際のテレビコマーシャルや広告等の題材の実例を見ながら理解する。	○	○		
	ジャーナリズム論	2	3	秋	ジャーナリズム精神に基づく新聞報道のあり方などを通して、メディアに対する理解を深め、社会を見る「眼」を養う。	○	○		
	メディア倫理学	2	3	秋	メディアの大きな力を制御するにはどうすべきか、情報倫理学の成果をもとに考え、情報の発信者として必要な倫理的思考を身につける。	○	○		
	クリティカルシンキング	2	2	春	文と文の関係に着目する文章の論理的分析や、虚偽であったり、根拠が薄い主張文の批判的読解を通して、社会人として習得していることが望ましい批判的思考を身につける。	○	○		
	ブランド戦略と知的財産	2	2	春	主に、知的財産の基本、および知的財産をめぐる法律等の知的財産に関する基礎的な知識を修得する。	○	○		
	出版・マンガの著作権	2	3	春	出版・マンガ市場の概況とその問題点、出版契約・著作権の慣行、出版・マンガにかかわる著作権紛争の事例等を学び、出版・マンガビジネスにおける著作権の実態を理解する。	○	○		
	アニメ・メディアコンテンツの著作権	2	3	秋	デジタルメディアとの相互作用で、著作権制度がどのように変容し、今後の課題は何であるか考察し、デジタルメディアを活用するクリエイターやメディアエーターとして必要な著作権の知識を身につけるとともに、市民として今後の著作権制度の課題を理解する。	○	○		
	サブカルチャー文化論	2	1	春	この授業では日本社会における明治以前のルーツから現在に至るまでのサブカルチャーを考察する。受講生はディスカッションを通してそれぞれの見解を交わすことで、奥深く学ぶことが期待される。	○	○		
国際アニメーション文化論	2	1	秋	近年、世界中から日本の「アニメ」が注目浴びてきた。この授業では、その国内外の概念の解釈、そしてその様々な特徴、また、ビジネスと文化としての「アニメ」の両サイドを考察する。	○	○			
アニメーション文化科目	アニメーション文化論A	2	1	春	アニメーションの社会的位置づけや経済活動にも注目し、それぞれの時代の中で社会に対してどのような影響を与えてきたかを考え、海外のアニメーションと日本のアニメーションとの対比を行うことで、広がりゆく文化としてのアニメーションを深く理解する。	◎	○		
	アニメーション文化論B	2	1	秋	文化としてのアニメーションがどのように発現していったかを理解し、それぞれの領域でのアニメーションの意味を考え、クールジャパンと呼ばれ、海外で高く評価されている事例を個別に検証しながら、世界におけるアニメーション文化の今後を考える力を身につける。	◎	○		
	マンガ文化論	2	2	秋	近年日本独自の文化として発達した漫画の成り立ちと国外への影響を、経済的文化的な視点でアプローチを行い、科学的な手法によって分析することにより自らの経験と合わせて深く理解する。	○	○		

授業科目	単位数	配当年次	履修期	テーマと到達目標	DP1	DP2	DP3	DP4
コンテンツ文化・産業論	2	3	春	コンテンツ産業の文化的、経済的な側面を理解することを目的とする。漫画、出版、アニメーション、ゲーム、映画、玩具、ファッション、芸能、広告、イベント等、コンテンツを運用する産業一般の成り立ちと現状について理解する。その上で、今後の展開を考察しながら、産業論として自らの考えをまとめる。最終的には、国内外の状況について、具体的なイベントや新設の施設などに着目しながら、経済的側面を押さえた報告書の作成を試みる。	○	○		
日本マンガ史概論	2	2	春	手塚治虫、赤塚不二夫、藤子不二雄、さいとうたかお、宮崎駿、里中満知子、一条ゆかりといった著名な漫画家の作品や自伝的書物を読んだり、あるいは、インタビュー番組の映像等を観ることに、個々の作家の独自の歩みを知ると共に、その時代的・社会的背景をも理解する。	○	○		
アニメーション基礎A	2	1	春	アニメーションにおけるキャラクター設定と動画について学習する。具体的には動画の基本となる「歩き」「走り」を題材に、アニメーションの方法を学び、自然な動きを表現できることを目標とする。ここで学ぶ技法は今後全てに応用出来る基本中の基本であるため十分修得する。	○	○	◎	△
アニメーション基礎B	2	1	秋	キャラクターを創作し動画として背景の前で動かせるようになる。具体的には動画の基本となる「歩き」を応用したアニメーションを制作し、自然な動きを表現できるようになることを目標とする。また絵コンテについて理解し、自主制作ができる知識と技術を身につける。	○	○	◎	△
アニメーション演習A	2	2	春	アニメーションの基礎的技法をもとに、より多彩なアニメーション表現の手法を学び、表現技法や演出的な意図を踏まえた上で「演じる」動きやデフォルメ表現について理解し作品実作を行う。自然現象については、自然の観察力を駆使してより自然に近い表現を可能にする技法を身に付ける。	○	○	◎	△
アニメーション演習B	2	2	秋	実写映像の上にアニメのキャラクターを合成する映像制作の方法を学び、仕上げをイメージして順序よく制作を行うために、他者に説明できる絵コンテを描くことができるようになる。また、正確な「タイムシート」の打ち方も身に付ける。	○	○	◎	△
アニメーション実習A	1	2	春	2Dアニメーションのグループ制作を行う。学生全員が、手描きによるアニメーション作画とデジタル彩色で制作できるアニメーション映像を企画・プレゼンテーションし、グループ制作作品として選ばれたアニメーションに各自の役割を持って参加する。学生は、アニメーションの制作プロセスに参加し、制作過程で起こりうる問題とその解決を経験することで、3・4年次の作品制作がより充実することを目標とする。	○	○	◎	△
アニメーション実習B	1	2	秋	グループ制作による2Dアニメーション作品の完成を目標とする。学生は、Adobe Photoshop、Adobe After Effectsを使用した2Dアニメーションの企画と制作を行い、映像の共同制作に必要なコミュニケーションスキルも身につける。授業期間中にアニメーション映像の制作プロセスを経験することで、履修後の個人作品制作やグループ作品制作がより充実することを目標とする。	○	○	◎	△
アニメーション概論	2	1	春	1、アニメーションの歴史を辿り、その原理や仕組みをはじめ様々な表現技法やジャンルを理解する。 2、アニメーション制作に必要な作業手順を理解し、それぞれの行程で個別に必要なとなる理論を理解する。 3、今日まで発展してきたアニメーションに関する基礎的な知識を身に付ける。	◎	○		
映像の企画・構成	2	2	春	「テーマ」を中心に据えて、「タイトル」と「キャラクター」と「ストーリー」が一致していなければ、良い作品は生まれにくい。構成は、ドラマを最も効果的に説得力のあるものにするために必要な作業である。この講義では、映像作品制作の要である企画と構成について理解する。		◎		
動画像基礎	2	1	秋	テーマは「コンピュータを用いたグラフィックやアニメーション表現の習得」。到達目標は①～②の2種類があり、全ての項目で一定の成果を求める。 ①デジタルによるアニメーション制作方法や表現技法について理解を深める。 ②主要ソフトウェア(Adobe Photoshop・Illustrator・After Effects)の基本操作を習得し、その特性を活かしながら表現力を身につける。			◎	
シナリオ制作	2	2	秋	シナリオの初歩的な書き方を学び、まず企画書を書くことから始める。次に、実際にシナリオを書いて発表し、学生同士で講評を行い、最終的には、ペラ20枚程度のシナリオを創作できるようになる。		◎		
イラスト演習	2	1	秋	「イラストを創作する」ことをテーマとする。参考作品の鑑賞を行い、オリジナルのイラストが制作できるようになる。人物や動物をモチーフにしたキャラクターを想像したり、背景やブック、小物などを描くことができる力を身につける。学生が、ポスターやWebなどに使用できるイラスト作成ができるようになることを到達目標とする。	○		◎	
マンガ基礎	2	1	春	「マンガを創作する」ことをテーマとする。参考作品の鑑賞を行い、オリジナルのマンガが制作できるようになる。手描きに加えて、CLIP STUDIOなどのソフトの使用法を学び、デジタル作画の技術を身につけてストーリー漫画を描く技術をつける。学生は、短編マンガの制作ができるようになることを到達目標とする。	○		◎	
映像概論	2	1	春	講義や実際の映像制作を通して、「企画」「撮影」「編集」等の映像制作の基礎知識や「映画」「アニメーション」の表現方法習得し、3分の作品制作を通じ「映画祭やコンテスト」「Web」等への作品の発表、自分たちの映像制作の活用方法を習得する。	○		◎	
映像音響概論A	2	2	春	視聴覚メディアの歴史を踏まえ、映像における音響の働きについて理解する。	◎	○		
映像音響概論B	2	2	秋	視聴覚メディアの歴史を踏まえ、映像における音響の働きについて理解する。	◎	○		
音響演習A	2	2	春	学生は、「独自の音楽感性を表現する」ことをテーマとし、参考作品を参照しながら、表現能力を身につける。映像に適した各自の音楽表現ができるようになるために、基本的な知識と技術を学ぶ。その上で、パソコンを使った音楽創作を行い、イメージに合った独自の音楽を制作できるようになる。音楽制作を経験し、既存の音楽にない独自の音楽表現ができる技術を身につける。自分のイメージに沿って映像をより効果的に表現できる音楽を制作できるようになることを到達目標とする。	○		◎	
音響演習B	2	2	秋	学生は、「独自の芸術感性を深める」ことをテーマとし、参考作品を参照しながら、表現能力を身につける。映像に適した各自の音楽表現ができるようになるために、基本的な知識と技術を高める。その上で、パソコンを使った音楽創作を行い、イメージに合った独自の音楽を制作できるようになる。音楽制作を経験し、既存の音楽にない独自の音楽表現ができる技術を身につける。自分の映像作品に合うBGMや効果音を自由に表現できる音楽を制作できるようになることを到達目標とする。	○		◎	
CG基礎A	2	2	春	コンピュータグラフィックスに関する基礎知識の確認および関連するアプリケーションソフトウェアについて基本知識と基礎技能を習得する。	○		◎	
CG基礎B	2	2	秋	コンピュータグラフィックス基礎IIにおいて、基礎知識と基本技能を一通り理解・習得し、課題作成への土台構築を行った学生がステップアップしていく上で必要な概念と関連技術・用語について理解を深め、ユーザビリティへの配慮、著作権保護の考え方や、いわゆるキャラクターコンテンツ作成に関する留意点を踏まえ、HTML5の活用など今日的なコンテンツ制作環境も活用し、幅広い顧客にアピールできるような魅力的な小作品の完成させる。			◎	

アニメーション文化科目

授業科目		単位数	配当年次	履修期	テーマと到達目標	DP1	DP2	DP3	DP4
3DCG演習A		2	3	春	コンピュータによる3D画像処理の基礎理論を学び、意図する3D画像を生成できることがテーマである。Windowsソフトウェアの3D画像作成および画像処理の基本スキルを身につけることを到達目標とする。学生は、Windowsにおける画像処理系の3Dアプリケーションソフトによって課題作成を行い、CGを活用した効率的な作品作成を行うための実践的知識と技能を学ぶことができる。本講義のラーニングアウトカムズは「画像処理におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	○		◎	
		2	3	秋	コンピュータによる3D画像処理の基礎理論を学び、意図する3D画像を生成できることがテーマである。Windowsソフトウェアの3D画像作成および画像処理の基本スキルを身につけることを到達目標とする。学生は、Windowsにおける画像処理系の3Dアプリケーションソフトによって課題作成を行い、CGを活用した効率的な作品作成を行うための実践的知識と技能を学ぶことができる。本講義のラーニングアウトカムズは「画像処理におけるコンピュータリテラシー」と「課題作成能力」である。	○		◎	
アニメーション文化科目	色彩構成	2	2	春	光や眼のしくみから色彩心理など、文部科学省後援色彩検定2級・3級の受験に必要な知識を身につけることをテーマとする。学生が色彩に関する科学的な知識と活用例に触れ、色彩への関心と理解度を高めることにより、色彩検定3級の資格取得と作品制作への応用ができるようになることを到達目標とする。	○		◎	
	デッサン基礎A	2	1	春	デッサン力を身につけることを目的とする。ものの形や量を自分のイメージに合わせて描くことができるようになる。特に人体の観察を行い、クロッキーやデッサンによって正確に描写できるようにする。			◎	
	デッサン基礎B	2	1	秋	クロッキーの力を身につける。人物や風景、静物などを自分のイメージに合わせてフリーハンドで描くことができるようになる。また動きのある人物像を正確に描けるようになる。			◎	
	背景美術	2	1	春	「背景美術を描く」ことをテーマとする。アニメーションに実際に使用可能な背景画を制作することを目指す。そのために必要な知識、技能を身につける。手描きの技法やPC描画ソフトの使用方法を理解し、参考資料を参照しながら背景画を描くための基礎を身につける。学生が、自らイメージした背景美術を様々な技法を用いて制作できるようにすることを到達目標とする。			◎	
専門応用科目	プロデュース基礎	2	2	春	キャラクターコンテンツの成り立ちを理解して、各種メディアに関わる会社、機関でのキャラクター運用のプロセスを知り、社会的経済的な視点によるプロデュースの方法の基礎を理解する。	◎	○	○	△
	プロデュース演習	2	3	秋	漫画、出版、アニメーション、ゲーム、映画、玩具、ファッション、芸能、広告、イベント等のキャラクターコンテンツを概観し、方法論としての実践的運用方法を様々な事例を参考にしながら学んでいく。基本的な企画書の作成が出来ることを含め全体的なプロデュースの構想方法を身につける。	○	◎	○	△
	アニメーション実践A	2	2	春	学生は、「ゲームエンジンを使用した動画コンテンツ制作をする」ことをテーマとし、最新デジタル機材やアプリケーションを使用し、新たな動画コンテンツ制作の能力を身につける。アニメーションの現場では、積極的に最新技術を取り入れ、制作コストの削減や新たな表現手法の開拓を行っているため、常に最新技術の知見を得ていかなければならない。この授業では、その一端を制作を通して、クリエイターとしての視野拡大を到達目標とする。	◎			
	アニメーション実践B	2	2	秋	学生は、「ゲームエンジンを使用した3D映像コンテンツ制作をする」ことをテーマとし、最新デジタル機材やアプリケーションを使用し、新たな動画コンテンツ制作の能力を身につける。アニメーションの現場では、積極的に最新技術を取り入れ、制作コストの削減や新たな表現手法の開拓を行っているため、常に最新技術の知見を得ていかなければならない。この授業では、その一端を制作を通して、クリエイターとしての視野拡大を到達目標とする。	◎			
	印刷デザイン	2	2	春	印刷上に展開するグラフィックデザインを学ぶ。見る者に対して、情報を効果的に伝達し、感情を呼び起こし、物語をも感じさせるようなデザインの実践を試みる。	○		◎	
	WEBデザイン	2	2	秋	web上に展開するデザインを学ぶ。春期の「印刷デザイン」で習得した技術をベースにし、かたちと色とを展開するために必要な初歩的なコーディングを学習する。	○		◎	
	インターンシップ	2	3	春	大学在学中に企業との接点を持ち、実社会への興味を持つとともに、また若者の自由で、柔軟な発想で企業を活性化させる。	○	○		○
	基礎演習A	2	1	春	大学での学修が必要となる、レジュメ作成、図書館利用、ディベート、文献購読、レポート作成方法について身に付ける。	○	△		◎
	基礎演習B	2	1	秋	大学での学修が必要となる基礎的スキルを前提にして、より専門的な学修のための準備として、興味・関心を広げる。	○	△		◎
	応用演習A	2	2	春	映像作品を中心に、いい企画とはどのようなものか、さまざまな事例をもとに判断できる目を養う。	○	○		△
	応用演習B	2	2	秋	実際に映像作品企画書を作成し、プレゼンテーションを実施し、さらに企画書のブラッシュアップをできるようにする。	○	○		△
	実践演習A	2	3	春	映像作品企画を実現するため、一連の様々なプロセスである、予算の立て方、事業計画、制作、広報等を調査する。	○	○		△
	実践演習B	2	3	秋	映像作品企画を実現するため、一連の様々なプロセスである、予算の立て方、事業計画、制作、広報等を深く理解する。	○	○		△
	卒業研究A	2	4	春	卒業論文あるいは卒業制作のテーマをしっかりと考え、中間発表等を経て期日までに完成させる。	◎	◎	◎	◎
卒業研究B	2	4	秋	卒業論文あるいは卒業制作のテーマをしっかりと考え、中間発表等を経て期日までに完成させる。	◎	◎	◎	◎	