

平成 30 年度 デザイン美術学科 カリキュラムマップ

[マンガコース・コミックイラストレーションコース・造形デザインコース・情報デザインコース]

到達指標

1. [知識・理解]

美術における理論と制作を通し、美術に対する知識と理解を有することが出来る。

- (1) 美術・デザイン分野を学ぶ基盤となる知識を有することができる。
- (2) 美術・デザイン分野を学ぶ基盤となる知識への理解を深めることができる。
- (3) 美術的表現の理論を修得し、応用させることができる。

2. [思考・判断・表現]

制作において考え、選択し、表現することを、自己の制作の中で展開し、表現することが出来る。

- (1) 美術的表現の必要性を、総合的に考えることができる。
- (2) 美術的表現での、要・不要や是非を判断できる。
- (3) 制作実践において、意義ある美的表現ができる。

3. [技能]

美術表現上、必要な技法を習得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることが出来る。そして、その表現を人に伝えるコミュニケーション能力がある。

- (1) 美術表現上、必要な技法を修得することができる。
- (2) 継続的に研究をし、視覚表現の提案ができる。
- (3) クリエイターとして必要なコミュニケーション能力を修得できる。

4. [関心・意欲・態度]

美的なものに興味を持ち、多様なものを吸収し、選択する。又、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事が出来る。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進して行くことが出来る。

- (1) 美的なものに興味や関心を持ち続けることができる。
- (2) 真摯な気持ちで美術・デザイン分野の研究に、主体的・意欲的に取り組むことができる。
- (3) 社会貢献する気持ちを持ち、地域と連携し積極的に行動することができる。

①[知識・理解]

②[思考・判断・表現]

③[技能]

④[関心・意欲・態度]

開講時期	期	科目名	①	②	③	④
1年次生	前期	日本・東洋美術史	◎	○	○	◎
		CG概論	◎	◎	△	△
		描写基礎	○	○	◎	○
		クロッキー基礎	○	◎	◎	○
		ネーム入門	○	◎	◎	○
		マンガ基礎	○	○	◎	○
		似顔絵	△	◎	◎	○
		デザイン基礎	○	○	◎	○
		デジタルデザイン	○	○	◎	△
		CG基礎	◎	△	○	◎
	後期	情報デザイン基礎	◎	◎	○	○
		デジタルコミック	◎	○	○	◎
		色と形	◎	◎	△	△
		マンガ学	◎	◎	○	○
		デッサン	○	○	◎	○
		水彩画基礎	○	◎	◎	○
		モデリング基礎	○	○	◎	○
		イラストレーション	△	◎	◎	◎
		コミックイラストレーション基礎	◎	○	○	◎
		ストーリーマンガ基礎	○	○	◎	○
通年	学外研修	◎	○	○	◎	
	美術特講	○	◎	◎	○	

開講時期	期	科目名	①	②	③	④
2年次生	前期	デザイン論	◎	◎	△	◎
		クロッキー	○	◎	◎	○
		絵画基礎	○	○	◎	△
		水彩画	○	◎	◎	○
		クラフト	◎	○	◎	○
		セラミックス体験				
		ストーリーマンガ	○	◎	◎	○
		少女マンガ	○	◎	○	◎
		アドマンガ	△	◎	◎	○
		グラフィックデザイン	○	○	◎	○
		Webデザイン	○	◎	◎	○
		DTP	◎	○	○	○
		インフォグラフィック	○	○	○	◎
		メディア表現基礎	○	◎	○	△
	後期	アートアニメーション				
		コミックイラストレーション応用 I				
		卒業研究	○	◎	△	◎
		美術総論	○	◎	△	◎
		ライフデザイン論	◎	◎	△	○
		絵画	○	○	◎	△
		版画	△	◎	△	○
		印刷演習	○	○	◎	○
		ストーリーマンガ研究	○	◎	◎	○
		チャレンジコママンガ	○	○	◎	○
		モデリング	○	○	◎	○
		装飾体験	△	○	◎	○
		生活とデザイン	○	◎	◎	○
		絵本	△	○	◎	○
コンテンツプロデュース	○	○	△	◎		
メディア表現	◎	◎	○	△		
CAD	○	○	◎	○		
コミックイラストレーション応用 II						
卒業制作	○	○	◎	◎		