

マンガ
コミイラ
ゲーム・CG
メディアデザイン



入学前教育	コース専門科目	マンガ	情報マンガ	ストーリーマンガ基礎「マ」	ストーリーマンガⅠ	総合卒業研究	ストーリーマンガⅡ	総合卒業制作		
		コミックイラストレーション	キャラクター入門	マンガ学	少女マンガ		コミックイラストレーションⅡ			
		ゲーム・CG	CG概論	映像論	デジタルコミック基礎		コミックイラストレーションⅠ		キャラクターデザインⅡ	創作動画
					CG基礎		キャラクターデザインⅠ		シーケンス表現論	
	メディアデザイン	CGキャラクター基礎	デザインワーク基礎	CGキャラクター「ゲ」	フィギュア表現		CG背景美術		CGワーク	
				グラフィックデザイン基礎	デザイン論		グラフィックデザイン			ゲームUI
	ビジュアルデザイン	DTP基礎「メ」	Webデザイン	つなぐデザイン	コンテンツプロデュース					
	サービスデザイン	アートプロジェクトⅠ	アートプロジェクトⅡ	サービスデザイン	創作美術		装飾体験			
	共通専門科目	美術	美術表現	描写基礎「美」	クロッキー基礎「美」		デッサン「美」		クロッキー「美」	美術総論
					アートプロジェクトⅠ		アートプロジェクトⅡ		絵画	
美術教養		美術特講		デッサン特講「美」		芸術計画概論「美」				
		日本・東洋美術史	ビジュアルリテラシー論	デザイン論	美術総論					
ビジネス教育		CG概論	映像論	マンガ学	シーケンス表現論	総合卒業制作				
		セルフプロモーション入門	ビジネスモデル論	ビジネス情報論						
特色ある科目	専門基礎演習	CAD	CG特講Ⅰ	総合卒業研究		総合卒業制作				
	メディア概論		CG特講Ⅱ	メイク・服飾概論						
		学外研修								

学科で育成を目指す人材 (学科DP)

大垣女子短期大学の卒業認定・学位授与の方針 (ディプロマポリシー) を前提として、本学所定の単位を修め、次に示すところの成果が得られた学生に卒業を認定し、短期大学士 (美術) の学位を授与する。

- [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できる。
- [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、表現することができる。
- [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
- [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できる。

生涯にわたる素養として「美術」を感じ、更に自らを表現できる技能を定着させたい。その目標の下、美術の全体像を見失うことなく、基礎から応用発展へと繋がる科目及び科目群相互の連携を意図し、教育課程を編成する。

- 豊かな人間性、コミュニケーション能力、社会性を育むための教養教育を実施する。
- 一年次前期に基礎領域全般を学び、理論と実技を通し関心と理解を深める
- 描写系科目を造形表現の基本とし、関連科目を充実させ自己の表現力と技術力を向上させる。
- 学生はどの授業でも受講でき、多様性のある豊かな受講計画が考えられる。
- 手を動かす、手で作る、手で描く事を基本とするも、コンピューター使用における表現性、世界観を重視し、どの授業も学生は受講できそれぞれの「美術」を考える。
- 各科目担当者は学生との対話に努め、能力に応じた個別指導を行い、学生一人ひとりの成長を支援する。また社会との関わり大切さ、必要性を考え、地域との連携を行う。

学科の教育目的

造形表現力の助長とすべての学生生活を通して個々人の人間性の涵養