

マンガ
コミイラ
ゲーム・CG
メディアデザイン

全体
必修

全体
選択必修

選択

1年前期

1年後期

「マ」

「コ」

「ゲ」

「メ」

コース必修

コース
選択必修

2年前期

2年後期

入学前教育	マンガ		シナリオ基礎	情報マンガ「マ」	ストーリーマンガⅠ 少女マンガ	ストーリーマンガⅡ
	コミックイラストレーション		似顔絵	マンガ学	シーケンス表現論	
	ゲーム・CG		デジタルコミック基礎	コミックイラストレーション基礎「コ」	コミックイラストレーションⅠ	コミックイラストレーションⅡ
	ゲーム・CG		CG基礎	CGキャラクター「ゲ」	キャラクターデザインⅠ	キャラクターデザインⅡ
	ゲーム・CG		映像論		フィギュア表現	
	ゲーム・CG		セルフプロモーション入門		CG背景美術	CGワーク
	ゲーム・CG		CGキャラクター基礎	映像演習		
	メディア・デザイン	広告デザイン	デザインワーク基礎	デジタルクリエイション基礎	デジタルクリエイションⅠ	広告デザイン
		クリエイティブビジネス	ビジネス情報論	グラフィックデザイン基礎「メ」	グラフィックデザイン インフォグラフィック	デジタルクリエイションⅡ
		創作美術	描写基礎	CAD プロジェクトワークⅠ	プロジェクトワークⅡ	絵本・イラストレーションⅡ
専門共通科目	美術教養	描写基礎	水彩画基礎	絵画基礎	絵画	
		クロッキー基礎	絵本・イラストレーションⅠ	デザイン論	装飾体験	
		日本・東洋美術史 ビジュアルリテラシー論	メディア概論	デザイン論	美術総論	
	描写表現	映像論	マンガ学「マ」	シーケンス表現論	芸術計画概論	
		CG概論		メイク・服飾概論		
	セルフブランディング	デッサン	デッサン	クロッキー		
		デッサン特講				
		ビジネス情報演習	プロジェクトワークⅠ	プロジェクトワークⅡ	セルフプロモーション コンテンツプロデュース ビジネスモデル論	
	特色ある科目	ビジネス情報論				
		専門基礎演習		卒業研究	卒業制作	
美術特講 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。

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
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できる。

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

学科CP

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。

1. 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。
2. 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
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。