

マンガ	全体 必修	全体 選択必修	選択	コース必修	「マ」	コース・専攻 選択必修	
コミイラ					「コ」		
ゲーム・CG					「ゲ」		
メディアデザイン					「メ」		
共通教育 美術							

		1年前期	1年後期	2年前期	2年後期			
コース 専門科目	マンガ	ストーリーマンガ	情報マンガ(2)	ストーリーマンガ基礎(2)「マ」	少女マンガ(2)			
	コミック イラストレーション	キャラクターデザイン	デジタルコミック基礎(2)	コミックイラストレーション基礎(2)×2	マンガ・イラストレーションⅠ(2)	総合卒業 研究		
		イラストレーション	創作動画	キャラクターデザインⅠ(2)×2	キャラクターデザインⅡ(2)			
		創作動画		CG基礎(2)×2	創作動画基礎Ⅱ(2)			
	ゲーム・CG	CGキャラクター CG背景美術 CGアニメーション	CGキャラクター基礎(2)	CGキャラクター(2)×2教室	フィギュア表現(2)		マンガ・イラストレーションⅡ(2)	
			メディアデザイン	デザインワーク基礎(2)×2	DTP基礎(2)			グラフィックデザイン基礎(2)
	メディアデザイン	ビジュアルデザイン	サービスデザイン	絵コンテ演習	創作動画基礎Ⅰ(2)×2教室		CGワーク(2)	
		サービスデザイン			CGキャラクター(2)×2教室			CG背景美術(2)
	入学前 教育	美術	基礎美術	描写基礎Ⅰ(2)×2	デッサンⅠ(2)		描写基礎Ⅱ(2)	総合卒業 制作
				クロッキー基礎(1)	水彩画(2)		クロッキー(1) 絵画(2)	
美術教養			日本・東洋美術史(2)	ビジュアルリテラシー論(2)	デザイン論(2)		美術総論(2)	
			CG概論(2)	マンガ学(2)	シーケンス表現論(2)	アートプロジェクト(2)		
ビジネス教育		ビジネス教育	セルフプロモーション入門(1)	セルフプロモーション(1)		芸術計画概論(2)		
			ビジネス情報演習(1)	ビジネスモデル論(2)				
			セルフプロモーション特講(2)					
			CG特講(2)					
特色ある科目		特色ある科目	専門基礎演習(1)	CAD(2)	総合卒業研究(2)	総合卒業制作(4)		
			メディア概論(2)					
	美術特講(1)							
	学外研修(1)							

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、必要な技法を修得する。研究し、継続した結果、自己表現につなげることができる。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。また、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げることができる。そして人との関わりの中、地域との連携、貢献を推進していくことができる。

学 科 C P	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。
	2.1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、手で描くことを基本とするも、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の大切さ、必要性を考え、地域との連携を行う。	