

|       |                 |  |                                  |  |                                   |                                      |  |                |                |
|-------|-----------------|--|----------------------------------|--|-----------------------------------|--------------------------------------|--|----------------|----------------|
|       |                 | マンガ<br>コミイラ<br>ゲーム・CG<br>メディアデザイン<br>共通教育 美術 | 全体<br>必修                         | 全体<br>選択必修                             | 選択                                | コース必修                                | 「マ」<br>「コ」<br>「ゲ」<br>「メ」                     | コース・専攻<br>選択必修 |                |
|       |                 | 1年前期   | 1年後期                             |  | 2年前期                              |                                      | 2年後期   |                |                |
| 入学前教育 | コース<br>専門<br>科目 | マンガ  | ストーリーマンガ                         | マンガ基礎(2)                               | ストーリー演習(2)<br>ストーリーマンガ基礎(2)       | マンガ・イラストレーションⅠ(2)                    | マンガ・イラストレーションⅡ(2)                            | 総合<br>卒業<br>研究 | 総合<br>卒業<br>制作 |
|       |                 | コミック<br>イラストレーション                            | コミックキャラクター<br>イラストレーション          | デジタルコミック基礎(2)                          | コミックキャラクター(2)<br>イラストレーション基礎(2)×2 | イラストレーションⅠ(2)                        | イラストレーションⅡ(2)                                |                |                |
|       |                 | ゲーム・CG                                       | CGキャラクター<br>CG背景美術<br>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)                       | フィギュア表現(2)<br>CG背景美術(2)<br>ゲームUI(2)  | CGワーク(2)                                     |                |                |
|       |                 | メディアデザイン                                     | 共創デザイン<br>ビジュアルデザイン<br>ビデオエディション | デザインワーク基礎(2)×2<br>CG基礎(2)×2<br>絵コンテ演習  | デザインワーク<br>動画基礎Ⅰ(2)               | 共創デザインⅠ(2)<br>Webデザイン(2)<br>動画基礎Ⅱ(2) | 共創デザインⅡ(2)<br>つなぐデザイン(2)<br>絵本(2)<br>創作動画(2) |                |                |
|       | 共通<br>専門<br>科目  | 美術   | 美術基礎                             | 描写基礎Ⅰ(2)×2<br>クロッキー基礎(1)               | デッサンⅠ(2)<br>水彩画(2)                | 描写基礎Ⅱ(2)<br>クロッキー(1)<br>絵画(2)        | デッサンⅡ(2)<br>創作美術(2)                          |                |                |
|       |                 |  | 美術教養                             | 日本・東洋美術史(2)<br>CG概論(2)                 | ビジュアルリテラシー論(2)<br>マンガ学(2)         | デザイン論(2)<br>シーケンス表現論(2)              | 美術総論(2)<br>芸術計画概論(2)                         |                |                |
|       |                 | ビジネス教育                                       | セルフプロモーション入門(1)<br>ビジネス情報演習(1)   | セルフプロモーション(2)<br>ビジネスモデル論(2)<br>CAD(2) | CGアニメーション特講(2)                    |                                      |  |                |                |
|       |                 |  | CG特講(2)<br>専門社会活動演習(3)           |  |                                   |                                      |  |                |                |
|       |                 | 特色ある科目                                       | 専門基礎演習(1)<br>メディア概論(2)           | 総合卒業研究(2)<br>美術特講(1)<br>学外研修(1)        | 総合卒業制作(4)                         |                                      |  |                |                |

**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じ、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<br>科<br>C<br>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、理論と実技を通じ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。 |   |