

# 令和7年度 デザイン美術学科 カリキュラムマップ

1年生 [マンガ・コミックイラストコース・ゲームCGコース・メディアデザインコース]

2年生 [マンガコース・コミックイラストレーションコース・ゲームCGコース・メディアデザインコース]

## 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できる。

- (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。

### 3. [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。

### 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。

- (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。

### 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。また、真摯な態度で物事に当たり意欲的に研究し、表現に繋げる事ができる。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。

- (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年生	前期	ビジュアルリテラシー論	○	△		○	
		日本・東洋美術史	○	○		○	
		CG概論	○	○	△	○	
		描写基礎Ⅰ	○	○	○	○	
		クロッキー基礎	○	○	○	△	
		セルフプロモーション入門	○	○	△	○	
		CGキャラクター基礎	○	○	△	○	
		CG基礎	○	○	○	○	
		デザインワーク基礎	○	○	○	○	
		絵コンテ演習		○	○	○	
		デジタルコミック基礎	○	○	○	○	
		コミックキャラクター	○	○	○		
	後期	専門基礎演習	△	○	○	○	
		ビジネスモデル論	○	○	△	△	
		デザイン論	○	○	△	○	
2年生	前期	シーケンス表現論	○	○	○	○	
		マンガ学	○	○	○	○	
		デッサンⅠ	△	○	○	△	
		水彩画	○	○	○	○	
		CGキャラクター	○	○	△	○	
		デザインワーク	○	○	○	○	
		Webデザイン基礎	△	○	○	○	
		動画基礎Ⅰ	○	○	○	○	
		鑑賞とコンセプトワーク	△	○	○	△	
		イラストレーション基礎	○	○	○	○	
		ストーリーマンガ基礎	○	○	○	○	
	通年	メディア概論	○	○	△	○	
		美術特講	△	○	○	○	
		CG特講Ⅰ	△	○	△	○	
	専門社会活動演習A		○	○	△	○	
	専門社会活動演習B		○	○	△	○	