

分野/領域	1年次		2年次		3年次		4年次		将来の可能性
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	
コア科目 (基礎力)	○アニメーション概論A ②	アニメーション制作論 ②	領域研究 ④						
	○アニメーション表現基礎 ④		▲描画演習 ② ※						
			デザイン演習 ② ※						
			▲造形演習 ②						
コア科目 (制作分野)			▲デジタルアニメーション演習 ②	▲アニメーション制作演習 ②	○アニメーション演習Ⅰ ③	○アニメーション演習Ⅱ ③		○卒業研究(卒業制作) ③	
コア科目 (研究分野)	基礎演習Ⅰ ①	基礎演習Ⅱ ①		基礎演習Ⅲ ①	○アニメーション演習Ⅰ ③	○アニメーション演習Ⅱ ③		○卒業研究(卒業論文) ③	
共通専門科目 (演習・実習)	基礎技法 ④		▲動画ⅠA ①	▲動画ⅠB ①	動画Ⅱ ②				アニメーター 美術背景 撮影 CG プロデューサー 制作進行 研究者 マスコミ アニメーション監督 美術監督 撮影監督 CG監督 映像ディレクター CGクリエイター 映像クリエイター
			CG技法ⅠA ①	CG技法ⅠB ①	CG技法Ⅱ ②				
					美術背景 ②				
					演出 ④				
					映像編集 ②				
					サウンド ②				
共通専門科目 (講義)	▲アニメーション史A ②	▲アニメーション史B ②	▲物語構成論 ②		サウンドデザイン論 ②				
		映画史A ②	▲アニメーション史C ②	▲アニメーション史D ②	アニメーション作品研究A ②	アニメーション作品研究B ②			
	アニメーション特講A ②	映画史B ②			アニメーション論A ②	アニメーション論B ②			
					アニメーション特講D ②	アニメーション特講B ②			
				アニメーション心理学 ②	知的財産法(著作権関連法) ②	アニメーション特講C ②			
				発達心理学 ②	広告メディア論 ②				

○ 必修 / ▲ 選択必修 / ※ 半期科目(前期もしくは後期) / 科目名の後ろの数字は単位数を表す。

●アニメーション学科カリキュラム・ポリシー

アニメーションを取り巻く状況はデジタル技術の進歩に合わせて年々変化しています。しかし、アニメーション制作に必要なものは、まず創造力と観察力であり、自らの手で動かすことが基礎となります。それとともに、アニメーションを含む多様な映像表現を研究することで、アニメーションの本質を探求します。卒業研究に至る4年間の学びを通じて、創造性に富んだ表現者や幅広い視野を持った研究者を目指します。

1年次では、入門的なアニメーションを体験することに加え、基礎科目において知識と教養を学び、基礎力を体得します。

2年次では、体験的な学びを活かし、それぞれの希望に合った分野の専門科目も学び基礎を固めます。

3年次では、1、2年での学びを踏まえ、専門性の高い技術・知識を選択して習得できるよう科目を配置します。

そして制作活動、研究活動に発展させます。

4年次では、制作活動と研究活動を深く掘り下げ、卒業研究に取り組みます。

●アニメーション学科ディプロマ・ポリシー

以下に掲げた6つの能力を身につけた学生に対して、学位を授与します。

1. 人として調和のとれた豊かな感性と幅広い教養とを身につけている。(感性・教養)
2. アニメーション表現に関わる基本的な知識を体系的に理解している。(知識・技能)
3. 表現に必要な種々の専門的技術を身につけている。(知識・技能)
4. 社会性を有する表現に必要な倫理観を持っている。(関心・意欲・態度)
5. 他者と共同して問題解決に当たることができるコミュニケーション・スキルを体得している。(知識・技能)
6. 豊かな想像力を持ち、映像表現を通じて他者と感動を分かち合える能力を備えている。(感性・教養)