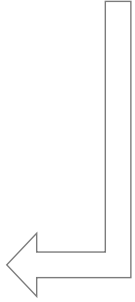


マンガ	全体 必修	全体 選択必修	選択	コース必修	「マ」	コース・専攻 選択必修	
コミイラ					「コ」		
ゲーム・CG					「ゲ」		
メディアデザイン					「メ」		
共通教育 美術							

		1年前期		1年後期		2年前期		2年後期	
入学前教育	コース専門科目	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) 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)		
		コミック イラストレーション	コミックキャラクター 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) 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 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)	フィギュア表現(2) CG背景美術(2) ゲームUI(2)	CGワーク(2)		
		メディアデザイン	共創デザイン ビジュアルデザイン ビデオエディション	デザインワーク基礎(2)×2 CG基礎(2)×2 絵コンテ演習	デザインワーク 動画基礎Ⅰ(2)	共創デザインⅠ(2) Webデザイン(2) 動画基礎Ⅱ(2)	共創デザインⅡ(2) つなぐデザイン(2) 絵本(2) 創作動画(2)		
共通専門科目	美術	美術基礎	描写基礎Ⅰ(2)×2 クロッキー基礎(1)	デッサンⅠ(2) 水彩画(2)	描写基礎Ⅱ(2) クロッキー(1) 絵画(2)	デッサンⅡ(2) 創作美術(2)			
		美術教養	日本・東洋美術史(2) CG概論(2)	ビジュアルリテラシー論(2) マンガ学(2)	デザイン論(2) シーケンス表現論(2)	美術総論(2) 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) ビジネス情報演習(1)	セルフプロモーション(2) ビジネスモデル論(2) CAD(2)	CGアニメーション特講(2)					
	特色ある科目	専門基礎演習(1) メディア概論(2)	総合卒業研究(2) 美術特講(1) 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。
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。
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。