

## 履修要件と修了要件

### ■ 目的

本学の造形芸術教育の目的は、美術とデザイン分野を統合し、造形力と計画力のバランスのとれた、創造力豊かな個性ある人材を養成することにある。大学院においては高度な計画策定および造形の教育・研究を実施する。そのことによって社会の要請に対応しうる多彩な人材の養成を目的としている。

政府はメディア・コンテンツを21世紀の日本の重要産業と位置づけ、2003年「e-Japan 戦略 II」のなかで、その重点政策としてコンテンツ制作のクリエイターやプロデューサ養成の必要性を強調している。メディア・コンテンツ専攻では、こうした時代の要請に対応し、映像、マンガ・アニメ、ゲーム、CG制作の高度なクリエイター及びプロデューサの育成をめざす。

本学クリエイター目的にしたがい、大学院生は自己の希望する研究分野を主専攻として選択、履修する。2年次においては、主専攻における自主テーマによる研究を行う。

### ■ 修士課程 研究科目と単位数

授業科目	履修年次	単位数			備考
		必修	選択	自由	
マンガデザイン論	1～		2		修了要件 (1) 論及び表現研究 <u>18 単位選択必修</u> (2) 研究基礎 (1年次) <u>2 単位必修</u> (3) 自主テーマによる研究 (2年次) <u>12単位必修</u>  <u>合計 32 単位以上</u>
マンガデザイン表現研究	1～		2		
アニメデザイン論	1～		2		
アニメデザイン表現研究	1～		2		
ゲームデザイン論	1～		2		
ゲームデザイン表現研究	1～		2		
コンテンツデザイン論	1～		2		
コンテンツデザイン表現研究	1～		2		
イラストレーション論	1～		2		
イラストレーション表現研究	1～		2		
映像デザイン論	1～		2		
映像デザイン表現研究	1～		2		
プロデューサ論※	1～		2		
プロデュース演習※	1～		2		
ビジュアルデザイン論	1～		2		
ビジュアルデザイン表現研究	1～		2		
人体構造論	1～		2		
人体機能論	1～		2		
視覚芸術特論	1～		2		
美術史	1～		2		
メディア芸術特論Ⅰ※	1～		2		
メディア芸術特論Ⅱ※	1～		2		
研究基礎	1	2			
自主テーマによる研究	2	12			

【※2026年度は不開講】