

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
青田 めい	専任	MM501	専門必修	卒業研究 I	8	商業漫画家。東海大学芸術学研究科芸術専攻修士過程修了。 4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。	前期後期を通じて、個人、又はグループにて作品を企画し制作する。これまでの授業のみでなく学生生活を通じて学んだことを集大成し、数回のプレゼンによりブラッシュアップを図り、教員の指導により、完成度を上げていく。
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		オリジナル漫画を制作する。プロット、キャラクター作り、ネーム、現行という手順で制作する。
		MA374	専門選択	マンガ制作基礎	2		漫画作りの方法を原稿用紙の使い方から始め、画材の使用法、話作り、人物、背景を描く基本を学ぶ。最終課題として8ページの作品を完成させる。
		MA164	専門選択	マンガ表現基礎	2		PCを使用してモノクロマンガ作品を制作するための基礎を学ぶ。ツールは主にCLIP STUDIO PANTを使用する。
		MA369	専門選択	デジタルマンガ表現技法 I	2		CLIP STUDIO PANTにおけるトーンワークなどの基本技術の他、背景作画、特殊効果処理など、マンガ作品のクオリティアップに欠かせない技術を学ぶ。
		MA469	専門選択	デジタルマンガ表現技法 II	2		学内で発行の雑誌「NEO」掲載や、編集者講習会、出版社持ち込み、イベントへの出展を想定したマンガ作品作りを行う。また、マンガ分野卒業研究では製本必須な為、本授業では印刷会社への入稿、製本までを行う。
		MA554	専門選択	マンガ制作実習 I	2		自らが制作するデジタルコンテンツをインターネット及びSNSを利用し如何にマーケティングを行いマネタイズ（ビジネス化）を計るかを学ぶ。デジタルコンテンツとインターネット主にSNSを活用してビジネスにつなげる方法の応用や実戦的な方法などより細かく学ぶ。自らが制作するデジタルコンテンツをインターネット及びSNSを利用し如何にマーケティングを行いマネタイズ（ビジネス化）を計るかを学ぶ。
安積 俊治	兼任	GE131	基礎	メディア芸術とビジネス	2	武道師範として日本のみならずアメリカ・カザフスタン・イギリスなどで指導をする傍ら映画監督として昨年度までに10本の映画を作成。アマゾンプライムなどのプラットフォームで配信。	
		GE217	専門選択/基礎	エンターテインメントマーケティング	2		
芦谷 耕平	特任	MM501	専門選択	卒業研究 I	8	映像作家・アニメーター。商業アニメーターとして多くの作画監督等を務める他、漫画家・映像作家としても作品を発表。	4年間学んだ、専門分野に関する学びの集大成を行う。就職活動をにらみ、ポートフォリオの制作を行う。作品の物語や世界観が、未知の読者に伝わっているか、客観性が問われる。漫画作品、小説作品、シークエンシャル・アート、コミックイラスト・アニメーション等作品または作品研究などの研究に取り組む。授業内容は漫画/アニメの形式で書かれているが、他の作品形式もそれに準ずる。
		MM501	専門選択	卒業研究 II	8		
有富 洋平	兼任	GA359	専門選択	3DCG I	2	クリエイターとしてキャラクターモデリング業務やVRイベント空間の構築を行う。	Blenderによるモデリング、マテリアル作成、UV展開、テクスチャ作成、リギング、アニメーション作成などを身につける。
		GA459	専門選択	3DCG II	2		背景モデル制作に必要な基礎知識やテクスチャの質感を向上させる方法を身につける。
		MD379	専門選択	メディアCG表現 I	2		Blenderの基本的な使い方を理解し、3Dモデルの制作方法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法などを学ぶ。
		MD480	専門選択	メディアCG表現 II	2		
池端 規恵子	兼任	MD317	専門選択	映像表現論	2	映画スロット編集、ドキュメンタリー番組演出を務める。映像作品が各国にて特別賞を受賞	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
伊丹谷 良介	兼任	MM114	専門選択	ロックミュージック概論 I	2	ミュージシャンとしてアジアを中心に年間300本のライブを敢行。著名人とのコラボレーションも多数。現在HATAKE BANDのヴォーカルとしても活動中。	ロックミュージックの誕生から現在までの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。
		MM214	専門選択	ロックミュージック概論 II	2		
市野 治美	特任	MA314	専門選択	物語創作作法	2	漫画家としてファンタジーマンガを発表。その他、漫画原作者、イラストレーターとしても活動。現在は広告系・教育系マンガの企画制作なども手がけている。	伝統的な物語制作の基本メソッドを知り、実際の制作体験により実感、身につける。人に読ませる作品に不可欠なテーマを知り、習得する。
		MA227	専門選択	コミックイラスト概論	2		1900年から現在までのコミックイラスト作品を取り上げ、作家、技法を紹介する。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
井上 幸喜	専任	MM501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8	ゲームクリエイター、アートデザイナー、シナリオライター。Play Station用ソフト『クローンスゲート』の企画・アートディレクションを担当。ジェットグラフィックスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。	学びの集大成としてゲーム要素を含む作品を制作し、プレゼンテーションを行う。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅱ	8		ゲーム作品特有のシナリオ技法を学ぶ。ゲームシステムの中核ストーリーを組み立て、ゲーム作品の企画原案まで発展させることを学ぶ。
		GA268	専門選択	ゲームシナリオ制作	2		デジタルコンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学ぶ。
		GA/MD360	専門選択	ゲームキャラクターデザイン	2		少人数グループによるゲームのプロトタイプ制作を通じて、UI,UX,スケジューリングやコミュニケーションなどの重要性を理解する。
		GA563	専門選択	ゲーム企画演習Ⅳ	2		
王 子江	兼任	AN/MM290	専門選択	水墨画	2	水墨画家。内閣総理大臣賞など受賞歴多数。NHKテレビ水墨画講師経験あり。	水墨画初心者向けの基礎作りの授業。水墨画の画材説明・使い方から入り、水墨画の最も基礎となる「線」の練習と線描を中心として行う。
笠島 英揮	兼任	AN/MD553	専門選択	音響制作Ⅱ	2	2011年からプロデューサー、ディレクター、シナリオライター、放送作家、音響監督など幅広く活動。制作会社「創造プロジェクトネオ」代表。	音響制作ソフトなどを用いて、音を使用する作品の制作方法を教授する。
		AN/MD480	専門選択	音響制作Ⅰ	2		
金子 修	兼任	MD166	専門選択	モーショングラフィックスⅠ	2	テレビ番組のディレクターを経て、現在は映像作家として活動。映画祭で数々の賞を受賞。	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		MD270	専門選択	モーショングラフィックスⅡ	2		
川口 貴弘	専任	MD/MM125	専門選択	視覚芸術論Ⅰ	2	クリエイティブディレクター、グラフィックデザイナー。多摩美術大学デザイン科グラフィックデザイン専攻卒業。京都芸術大学大学院芸術研究科修了。MFA取得。想像力と創造力を育む企画立案室「学董舎」主宰。	視覚芸術を広義に捉え、『漫画』『映画(映像)』を中心に、作品分析を通じて芸術の役割や社会との関わりを探究する。また「人間とは何か?」という根源的な問いを「意識(自意識、時間意識など)」に着目しながら考察する。
		MM216	専門選択	視覚芸術論Ⅱ	2		先行研究や取材を含む事前調査を行い、研究テーマを設定した上で研究計画書を作成し、表現方法への理解を深める。マンガを中心としたクリエイティブ分野からテーマを選択し、プレゼンによる意見を反映させながら最終的にマンガ作品を完成させる。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8		マンガとアートの関係を考察する。且つ、その周辺領域の理解を深めながら、マンガ領域の新たな可能性を探ることを目的とする。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅱ	8		各分野に共通するストーリーというコンテンツに着目し、日々の気づきと観察を記録する「日記」を通して学びを深める。また、他者への伝達手段として文章表現力を段階的に身につけ、学際的研究の視点から各分野のオリジナルストーリーを創作することを目的とする。
		MA116	専門選択	現代漫画文化論Ⅰ	2		日本漫画の通史を概観していく。マンガの新たな価値生成を創造していく上で、必要となる基礎的な知識を身につける事を目的とする。
		MA217	専門選択	現代漫画文化論Ⅱ	2		メディアコンテンツの重要な一要素である“物語”の概要と、各物語が生まれた文化を知る手がかりとして、日本の文芸、芸能の歴史を紹介、概説を行い、各自が研究する際の分析方法を習得する。
		MA118	専門選択	ストーリー創作基礎	2		劇画、四コマ、電子配信マンガ、ゲーム設定、アニメ設定、ライトノベル設定映像配信設定など広義な意味でのマンガ制作の企画制作演習、検証研究を行う。
		MA131	専門選択	日本漫画史	2		
		MA511	専門選択	物語文化論	2		
		MA555	専門選択	マンガ制作実習Ⅱ	2		
河田 佳美	兼任	GA/MD460	専門選択	Webデザイン演習	2	Webディレクター兼デザイナーとしてサイト制作ディレクションに従事した後、運用・改善から新規獲得まで、デジタルマーケティング領域全般のクリエイティブプランニングを手掛ける。	Webサイト制作やデザインに関する基礎と手法、Webメディアにより情報発信をするための制作方法を学習する。
		GA/MD514	専門選択	Webデザイン論	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
川野 智美	兼任	IL/MD418	専門選択	広告表現概論	2	グラフィックデザイナー。広告の企画立案からプロダクトデザインまで、製品・サービスのトータルデザインを得意とする。	広告の基礎知識を身につけた後、グループワークの手法で実践的な広告提案のテクニックを学ぶ。
		MD/MM367	専門選択	デザイン基礎演習	2		デザインに必要な基礎的要素を講義及び演習で学ぶ。演習ではPhotoshop、Illustratorを使用する。
		MD/IL571	専門選択	インフォメーションデザイン	2		デザイナーに要求される分析力、情報処理力、編集力を課題を通して理解を深めていく。
		MD481	専門選択	デザイン企画論	2		デザイナーとして必要となる企画力や、企画に必要な、調査・発想・表現・伝達を学ぶ。
神林 優	専任	MM501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8	コンペティションでの受賞、美術館やギャラリーでの展示経験、カメラマンとして新聞社や企業の案件撮影の経験を有する。	写真または映像作品の企画を考え、そのプレゼンテーション、制作、発表、講評を行う。作ることと見せることを実践するだけでなく、お互いの作品を鑑賞し講評することで、自分の作品を客観的に捉え、より洗練させていく。習得した知識、技術を総動員し卒業制作作品を制作・発表する。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅱ	8		撮影のための基礎知識=カメラやレンズ、光と色、構図法、デジタル加工・編集の基礎を学ぶことで、写真や映像を媒介としたコミュニケーションを充実させる力とカメラを使った撮影（写真を軸に動画も）に必要な知識や技術の基礎を習得する。
		MD371	専門選択	撮影技術Ⅰ	2		写真史を通して「写真」がどのように社会や文化を映し出し、私たちに影響を与えてきたのかを学びます。「写真」を見るだけでなく、写真を読み解き、自ら考え、表現する力を養う。
		MD473	専門選択	撮影技術Ⅱ	2		
		MD139	専門選択	写真史	2		
北見 隆	専任	IL219	専門選択	イラストレーション概論Ⅰ	2	イラストレーターとして長年活躍し、作品発表と同時に多数の書籍の装丁・挿画を手がける。	各科目を通して、イラストレーションの基本的な技法、理論から実制作に関する具体的な技術指導まで、一貫して教授する。
		IL121	専門選択	発想表現	2		
		IL412	専門選択	イラストレーション概論Ⅱ	2		
		IL579	専門選択	イラストレーションⅡ	2		
北村 伊知郎	兼任	MD126	専門選択	メディアリテラシー	2	国際会議やコンベンションサービスを手がける企業にて、映像やメディア戦略に中心的に携わる。	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
今 秀生	兼任	MA517	専門選択	マンガ企画制作概論	2	フリーランスの編集者・ライター。まんが分野を中心に、青年まんが誌、時計誌、ゴルフ誌、ホビー誌、成年コミック誌などで編集・執筆業務経験を有する。	編集部で新連載を立ち上げる際に必ず検討材料になれるのが作品の「企画」だ。テーマ、プロット、キャラクター、あらすじ、冒頭3話の構成案、求められるそれらの制作方法を、課題を通じて学ぶ。
		MA517	専門選択	マンガ編集論	2		マンガ編集者の役割や仕事内容を整理し、作家が仕事として関わる「編集」という存在を業界構造の中で理解する。あわせて、編集に求められる技術・知識・姿勢を学び、創作を支える実務的役割を解説する。
酒井 達也	兼任	AN254	専門選択	アニメ背景彩色表現	2	アニメーション美術監督・美術設定の業務経験を有する。 「COWBOYBEBOP-天国の扉」 「PaladoxLive the Animation」 「北斗の拳-FIST OF THE NORTH STAR-」など	アニメーション制作における背景美術の技術を、実例を示しながら実践する。
		AN/MM154	専門選択	アニメ背景遠近法	2		
		AN376	専門選択	アニメ背景美術Ⅰ	2		
		AN266	専門選択	アニメデジタル基礎	2		
		AN455	専門選択	アニメ背景美術Ⅱ	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
澤田 美樹	兼任	MA472	専門選択	コミックイラスト演習Ⅱ	2	クリエイティブ企業勤務の後、独立してフリーランスのイラストレーター・漫画家として活動する。	実務経験をもとに、作品制作の具体的な方法論、社会への発信の方法等を教授する。
四宮 義幸	兼任	IL/MM162	専門選択	造形表現演習Ⅰ	2	版画工房を経営。版画表現にとどまらず、多様な表現方法を用いて作品制作を続け、発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL260	専門選択	版画表現	2		
		MM350	専門選択	デッサンⅡ	2		
柴田 ござえ	兼任	IL561	専門選択	絵本表現Ⅰ	2	長年にわたり絵本・画集の編集及び執筆の経験を有する。	表現としての絵本の制作について、実践的に教授する。
清水 友乃	兼任	IL/MM162	専門選択	造形表現演習Ⅰ	2	版画作家として多様な表現方法をもとに作品を発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL260	専門選択	版画表現	2		
城芽 ハヤト	兼任	IL361	専門選択	編集デザイン表現Ⅰ	2	イラストレーターとして作品発表を行うとともに、書籍の装丁や挿画を手がける。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした平面作品の表現方法を扱う。
		IL567	専門選択	絵本表現Ⅱ	2		
瀬戸 早苗	兼任	IL/MD556	専門選択	編集デザイン表現Ⅱ	2	デザイナー、DTPオペレーターとしてエディトリアルデザインや広告などを手がける。	DTPの基本から実制作までを、実際の現場の実例も挙げながら詳説する。
		MA/IL/MD479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2		
高田 美苗	兼任	IL377	専門選択	造形表現演習Ⅱ	2	企業においてデザイナーとして勤務後、フリーランスのイラストレーター・画家・デザイナーとして活動し、多数の作品を発表している。	平面から立体物まで、多様な表現技法を用いた作品制作の方法を教授する。
		IL/MD461	専門選択	造形表現Ⅰ	2		
田淵 俊彦	兼任	MD129	専門選択	放送概論	2	テレビ局に37年間勤務し、ディレクター・プロデューサーとしてドキュメンタリーやドラマの番組制作に携わってきた。	制作現場での豊富な経験やエピソードを交えながら、放送の現状や特徴と機能、社会的影響力を教授する。同時に、「明日からも使える」実践的な番組制作スキルを伝授する。
多和田 吏	兼任	GA358	専門選択	ゲームサウンド演習	2	作曲家、ピアニストとして活躍し、多くのゲーム音楽の制作に携わっている。	音楽や効果音が、どのように作られるのかを解説し、音源制作の指導を行う。
西山 信行	兼任	GA566	専門選択	インタラクティブ映像制作	2	ゲームプログラマーとして長年活躍し、アプリケーションの開発に携わる。	インタラクティブコンテンツ制作に必要な手法と技術を基本から修得する。演習と課題制作を通して、プログラミングによる機能実装の仕組みを学習する。
橋口 静思	専任	MM416	専門選択	展示論	2	キュレーターとして芸術祭や展示を実践した経験をもとに展示計画から実施までの内容を伝える。	展示に関する基礎的な知識・概念を理解する。展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ることと、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解する。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8		展示に関する基礎的な知識・概念を理解する。展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ることと、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解する。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅱ	8		展示に関する基礎的な知識・概念を理解する。展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ることと、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解する。
		MD483	専門選択	芸術鑑賞論	2		VTSなどの鑑賞手法や鑑賞に関する研究をもとに芸術鑑賞の仕組みを理解し、対話型鑑賞の実践を通じて鑑賞から自身の感覚を言語化することで、芸術へのさらなる理解を深める。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
はとり あゆむ	兼任	AN355	専門選択	アニメ撮影技術Ⅰ	2	撮影監督、演出助手、制作デスク、アニメーションプロデューサーなどを歴任。アニメーション撮影監督として『ソニックX』に参加。アニメーションプロデューサーとして、『転生貴族の異世界冒険録～自重を知らない神々の使徒～』『異世界ゆるり紀行～子育てしながら冒険者します～』『ある魔女が死ぬまで』『異世界ごほん旅』などを担当。	実務経験を基にしたデジタルアニメーションの制作過程と、編集技術の教授を行う。
		AN467	専門選択	アニメ撮影技術Ⅱ	2		
原田 康	兼任	MD378	専門選択	メディアプログラミングⅠ	2	ビジュアルアーティスト、ディレクター。インタラクティブコンテンツや空間演出の領域で10年以上の経験。	TouchDesignerを使用し、様々なメディアを使用したプログラミングを学ぶ。PythonやGLSLと言った言語についても触れる。
		MD482	専門選択	メディアプログラミングⅡ	2		
深谷 陽	兼任	MA373	専門選択	ストーリーマンガ制作基礎	2	マンガ家。数多くの単行本を発行しており、映像化された作品もある。	マンガ独特の表現であるコマ割の手法、そして最も重要と言われるキャラクターについて学び、短編のネームを制作する。
古瀬 登	専任	AN354	専門選択	アニメ制作Ⅰ	2	アニメーター、作画監督。多数の商業アニメーション作品で作画監督を務める。	アニメーション制作の基本から、作品制作に必要なあらゆる技術を、業界の最新の動向を踏まえながら実践する。
		AN454	専門選択	アニメ制作Ⅱ	2		
		AN558	専門選択	アニメ制作Ⅲ	2		
		AN559	専門選択	アニメ制作Ⅳ	2		
平敷 隆	兼任	MA165	専門選択	マンガ背景美術Ⅰ	2	漫画家、アシスタントの業務経験を有する。	マンガを制作する際に必要な背景の技術を、実例を示しながら実践する。
真島 ヒロシ	兼任	MD264	専門選択	映像・演出Ⅱ	2	ミュージックビデオ・TVCM企画演出の業務経験を有する。	長編映像作品を制作する際に必要な撮影・編集技術を、実例を示しながら実践する。
		GA/MD161	専門選択	映像・演出Ⅰ	2		
		MD561	専門選択	CM表現研究	2		効果的な広告表現手法を、実例を示しながら実践する。
松吉 太郎	専任	IL380	専門選択	タイポグラフィ	2	グラフィックデザイナー。ブックデザインからポスター、ロゴ、マーク、サイン計画などを手がける。	ポスターやパンフレットをデザインする際に必要なグラフィックデザインの技術を、実例を示しながら実践する。
		IL/MD364	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅰ	2		
		IL411	専門選択	視覚伝達論	2		
		IL/MD569	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅱ	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
真山 葉瑠	兼任	GE123	教養(基礎)	健康科学	2	宝塚歌劇団・フィットネスクラブインストラクターとして活躍した経験を有する。舞台出演等多数。	身体表現のワークショップを通じて、自己解放やストレスの軽減。身体表現の楽しさ等を学ぶ。
三浦 浩児	兼任	AN479	専門選択	物語作法（ファンタジーと物語）	2	脚本家。日本脚本家連盟所属。ドラマ、アニメの脚本執筆を担当。<ドラマ>「ドラマドス・寝る女」、「王都妖奇譚 安倍晴明」など<アニメ>「ゴクドーくん漫遊記」、「とっとこハム太郎」など	物語を創る発想力、基本的スキルを教授し、シナリオ制作の指導を行う。
		AN/MD552	専門選択	シナリオ原作 I	2		
		AN/MD579	専門選択	シナリオ原作 II	2		
宮下 善成	兼任	GA564	専門選択	3DCGⅢ	2	CGデザイナー。CG制作会社の代表取締役を務める。	3DCGソフトHoudiniを用いたアニメーションを制作する際に必要な基本技術を、実例を示しながら実践する。
		GA565	専門選択	3DCGⅣ	2		
森 けい	兼任	GA357	専門選択	ゲームプログラミング入門	2	Webシステム開発やアプリやゲームの開発を行う。Unityを用いたゲーム開発経験あり。□	ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作を学習しながら、Unityの基礎知識と技能の習得を行う。
安田 隆浩	専任	MM/IL158	専門選択	デッサン I	2	イラストレーター。童話の挿絵をはじめとして、本、CDのカバーイラスト、広告など幅広い創作活動を行っている。	表現の基礎的な技術を、実例を示しながら実践する。
		MM216	専門選択	人物描写基礎	2		
		MM501	専門必修	卒業研究 I	8		
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		
		IL/MD156	専門選択	色彩構成	2		
		IL362	専門選択	イラストレーション I	2		
吉岡 章夫	専任	MM501	専門必修	卒業研究 I	8	(株)JETMAN取締役、クリエイティブディレクター。ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画の業務経験を有する。	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		
		GA/MD160	専門選択	コンピューターグラフィックス I	2		
		GA/MD255	専門選択	コンピューターグラフィックス II	2		
		GA356	専門選択	ゲーム企画演習 I	2		
		GA458	専門選択	ゲーム企画演習 II	2		
		GA562	専門選択	ゲーム企画演習 III	2		
実務経験のある教員等による授業科目の単位数（重複科目は除く）					332		