【 履修パターン例　クリエイティブ　4月入学生向け 】

		ワイド				フォーカス			
		クリエイティブ系科目を中心に、さまざまな分野の基礎を幅広く学べるパターン例です。 イラストや映像、デザインなど、クリエイティブな分野に興味がある人におすすめのパターン例です。pixiv提携科目を中心に、コンテンツ制作の基礎や創作の流れを学びながら、自分の表現を形にしていく力を身につけていきます。 将来は、クリエイティブ分野で身につけた知識やスキルを生かし、さまざまな業界や企業で幅広く活躍することを意識した構成です。				創作活動に力を入れ、クリエイティブ業界を目指したい人に向けた履修パターン例です。 pixiv提携科目を中心に、コンテンツ産業や創作活動を続けていくための知識を学べる科目を組み合わせています。 さらに、企業経営やスタートアップに関する知識にも触れることで、企業と仕事をする視点を養い、企業と協働した活動も視野に入れた構成としています。			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
1年次	1	アカデミックリテラシー	デジタルツールの使い方	現代社会と数学	情報倫理と法	アカデミックリテラシー	デジタルツールの使い方	現代社会と数学	情報倫理と法
	2	ITリテラシー	経済入門	日本文学Ⅰ	心理学	ITリテラシー	経済入門	日本文学Ⅰ	心理学
	3	人文社会入門	現代社会とサイエンス	社会学Ⅰ	地域課題の解決とイノベーション	人文社会入門	現代社会とサイエンス	社会学Ⅰ	地域課題の解決とイノベーション
	4		アニメ産業史	IT産業史	法学Ⅰ		アニメ産業史	IT産業史	法学Ⅰ
	5		キャリアデザインⅠ（自己理解）				キャリアデザインⅠ（自己理解）		
	6	デジタル画像技法論Ⅰ デジタルイラストツール基礎		イラストとエンタテインメントA 模写制作	デジタル画像技法論Ⅲ マンガ概論	デジタル画像技法論Ⅰ デジタルイラストツール基礎	イラストとエンタテインメントC 色彩表現概論	デジタル画像技法論Ⅱ クロッキーとスケッチ	デジタル画像技法論Ⅲ マンガ概論
	7	デジタル画像技法論Ⅱ クロッキーとスケッチ				イラストとエンタテインメントB 構図/構成			
	8								
	9	人工知能活用実践	人工知能活用実践	多言語ITコミュニケーション	多言語ITコミュニケーション	人工知能活用実践	人工知能活用実践	多言語ITコミュニケーション	多言語ITコミュニケーション
2年次	1	プロジェクトマネジメント概論	コンピュータ概論	世界が変わる編集力	Webユーザーエクスペリエンス	ビジュアルプログラミング	Pythonプログラミング	世界が変わる編集力	Webユーザーエクスペリエンス
	2	リテラシーと応用のための物語理論	逆さ科学史	異文化理解	近・現代アート概論	リテラシーと応用のための物語理論	逆さ科学史	異文化理解	近・現代アート概論
	3	文化人類学Ⅰ	マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現	科学技術と社会	日本のゲーム産業史	文化人類学Ⅰ	マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現	科学技術と社会	日本のゲーム産業史
	4	機械翻訳実践（英語読解・作文）	企業経営	マンガ産業史		機械翻訳実践（英語読解・作文）	企業経営	マンガ産業史	
	5								
	6	デジタル画像創作論Ⅰ メディアデザイン概論	デジタル画像創作論Ⅲ 人物画		デジタル画像創作論Ⅱ キャラクターデザイン	デジタル画像創作論Ⅰ メディアデザイン概論	デジタル画像創作論Ⅲ 人物画	イラストとデザインC 業界別ポートフォリオ基礎	デジタル画像創作論Ⅱ キャラクターデザイン
	7								イラストとエンタテインメントD キービジュアル
	8			機械翻訳実践（異文化理解）	機械翻訳実践（異文化理解）			機械翻訳実践（異文化理解）	機械翻訳実践（異文化理解）
	9	ネット時代の著作権	ネット時代の著作権	ネット情報発信概論	ネット情報発信概論	ネット時代の著作権	ネット時代の著作権		
3年次	1	人新世の人類学	哲学概論	ビジュアルプログラミング	Pythonプログラミング	人新世の人類学	哲学概論	Webアプリケーション開発1	Webアプリケーション開発2
	2	メディア論	スタートアップ	大学とメディアの人類史	民俗学	メディア論	民俗学	大学とメディアの人類史	日本科学史
	3	コンテンツ産業論	地域アントレプレナーシップ	ジェンダー論	日本科学史	コンテンツ産業論	地域アントレプレナーシップ	ジェンダー論	芸術と文化資本Ⅰ
	4	ゲーム制作論基礎	対人コミュニケーション論	ゲーム制作論応用	芸術と文化資本Ⅰ	ゲーム制作論基礎	スタートアップ	ゲーム制作論応用	地域研究
	5				地域研究				
	6								
	7	イラストとその活用B 業界研究	デジタル画像活用Ⅱ イラストディレクション	イラストとデザインC 業界別ポートフォリオ基礎		イラストとその活用B 業界研究	デジタル画像活用Ⅱ イラストディレクション	イラストとその活用A イラストコンセプト特論	イラストとデザインD デッサン
	8	機械翻訳実践（情報）	機械翻訳実践（情報）			機械翻訳実践（情報）	機械翻訳実践（情報）		
	9			二次創作の歴史から見るネット文化	二次創作の歴史から見るネット文化			二次創作の歴史から見るネット文化	二次創作の歴史から見るネット文化
4年次	1	日本大衆文化史	デジタル・マーケティング			日本大衆文化史	デジタル・マーケティング		
	2	企業経営と会計				企業経営と会計			
	3								
	4								
	5								
	6	イラストとその活用A イラストコンセプト特論	イラストとエンタテインメントD キービジュアル			デジタル画像活用Ⅰ イラスト制作基礎　写真模写	イラストとその活用C 背景イラスト概論		
	7		イラストとその活用D アニメーション概論			イラストとデザインA イラスト解剖学	イラストとその活用D アニメーション概論		
	8					イラストとデザインB 陰影から学ぶライティング講座			
	9	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践