

「マンガ・ゲーム産業コース」履修モデル

コースの人材像

マンガ、アニメ、ゲームなどのコンテンツビジネスの世界では、専門的な技術だけでなく、クリエイティブかつアクティブな能力が求められるようになってきました。そこで、本コースでは、「ICTの基礎」「マンガ・アニメ・ゲーム制作の基礎」「マンガ・アニメ・ゲーム産業の背景となる文化等」の学習を通して、マンガ・アニメ・ゲームの歴史、技術、表現に関する知識を修得することを目指します。そして、マンガ・アニメ・ゲームなどのコンテンツビジネスに関する経営学的知識を備え、クリエイティブな発想で、エンターテインメント産業に貢献する人材を育成していきます。

何を学ぶか	授業科目名	1年次	2年次	3年次	4年次	単位数
経営に関する基本理論を学ぶ	企業活動法A		2			2
	企業活動法B		2			2
	経営労務論		2			2
	ベンチャービジネス概論		2			2
	アントレプレナーシップ論			2		2
	デザイン思考とイノベーション			2		2
ICTの基礎を学ぶ	Webサイト作成 A	2				2
	Webサイト作成 B	2				2
	AR・VRアプリ作成A	2				2
	AR・VRアプリ作成B	2				2
	情報セキュリティ		2			2
	ICTビジネス講座			2		2
	ネットマーケティング論			2		2
マンガ・アニメ・ゲーム制作の基礎を学ぶ	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ入門A	2				2
	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ入門B	2				2
	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ基礎A		2			2
	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ基礎B		2			2
	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ演習 I A			2		2
	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ演習 I B			2		2
	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ演習 II A				2	2
	マンガ・アニメ・ゲームコンテンツ演習 II B				2	2
マンガ・アニメ・ゲーム産業界の背景となる文化等を学ぶ	マンガ・アニメ・ゲーム文化論		2			2
	エンターテインメント論		2			2
	コンテンツ産業論		2			2
	エンターテインメント法務			2		2
		12	20	14	4	50