

2015年度からリニューアル！ 社会が求める総合力を学ぶカリキュラム

社会で求められているのは、映像、Webなど複数のデジタル表現の手法と技術を持ち、ビジネス、英語力などを複合的に身につけた人材。
DHUでは2015年度からカリキュラムを一新し、幅広い科目を揃え時代が求める人材を育成します。

外国語

実社会で役立つ語学力を身につけ
各専門領域も英語で学習

国内学生は英語が必修科目。1～2年次は「聞く」「話す」を中心に実社会で役立つ英語力を身につけます。2年次以降は各専門領域の科目を英語でも学習。専門用語と海外ビジネス手法を学べるDHUならではの科目です。この他、中国語、韓国語もラインナップ。

教養

生涯潤れることのない「知の泉」を得る
幅広いジャンルの教養科目

豊かな教養はクリエイティブな発想に不可欠です。DHUでは専門技術だけでなく、幅広い教養を身につける科目を用意しています。創作者として生涯潤れることのない「知の泉」を大学時代に得ることは、作品制作だけでなく今後の人生を豊かにするでしょう。

基礎

さまざまなジャンルの基本的な概要を知り
学びの要となる基礎力を身につける

今後どの領域においても必要となる基礎力をつける科目。デジタルコミュニケーション概論、デザイン概論、美学、リーダーシップ論、マーケティング基礎などがラインナップ。各々のジャンルの概要を掴み、理解します。

専門

専門領域の理論を学び
深い表現と発想力を身につける

演出、技法など各領域の理論を学ぶ科目群。映像演出、アニメ演出、広告ビジネス、ゲームプロデュース&ディレクション、キャラクターコンテンツマーケティングなど多くの科目があり、必要に応じて履修。基礎科目や演習科目に加えて学ぶことで、幅広い視点と応用力が身につきます。

演習基礎

表現を自在に行うため
基礎となる科目

演習授業を履修する前に、ベースとなる知識を学ぶ科目。大学での学びに必要な基礎力をつけます。モノや人物を描く基本となるデッサン演習などのクリエイティブの基礎力も学習。その後の演習、専門科目の基礎となる力を養います。

演習

専門的な機材やソフトを学び
自身で表現する力を修得

各専門領域の制作に必要な専門的な機材やソフトを用い、実際に制作を行いながら表現手法を学ぶ科目群。グラフィック、Webデザイン、映像撮影、アニメシナリオ、ゲーム開発など、実践しながら丁寧に学んでいきます。

研究科目

全領域のゼミから主領域を選択
卒業制作に取り組む

3年次第3クォーターから主領域のゼミを選択。課題はゼミ教員と相談のうえ自身で設定し、じっくりと取り組むことで応用力を高めます。課題により領域を越え、複数教員から指導を受けることも可能。4年間の学びの成果、集大成として卒業制作を完成させます。

新カリキュラム 開講予定科目

外国語

英語 Oral English

英語 Creative English

英語 Business English

日本語 日本語・日本文化

日本語 日本語

その他 韓国語

その他 中国語

教養

- 音楽理論
- 現代音楽のルーツ
- 世界の神話
- 日本文学
- 日本文化史
- マンガ文化論
- ゲーム情報学
- デザイン史
- アニメーション史
- 映画表現史
- アート産業史
- ファッション
- 身体表現
- 現代史
- 日本古代史
- 米国史

- 西欧史
- イスラーム史
- 中国史
- 美術史
- 数学とは何か
- コンピュータ数学
- 電気学
- 先端物理学
- バイオ
- 医学薬学
- 音と光の環境計画
- スティーブ・ジョブズ論
- ビートルズ論
- アイドル論
- ブランド論
- 現代文化特別講義

- 社会哲学
- 現代社会学
- 社会経済学
- 心理学
- 人間コミュニケーション論
- 持続可能論
- 持続可能実現論
- 三大世界宗教
- 日本の宗教
- 現代宗教と信仰のリスク
- 法律の起源と現代社会に生きる法律
- 捜査と裁判
- 犯罪者と更正
- 科学技術と法
- 雇用と労働関連法と労働組合の意味
- 非雇用の働き方

基礎

- デジタルコミュニケーション概論
- アクティブラーニング
- セルフディベロップメント
- ロジカルシンキング
- リーダーシップ論
- 発想概論
- 色彩論
- デザイン概論

- Webデザイン概論
- ユニバーサルデザイン
- CG概論
- 映像制作概論
- アニメ制作概論
- メディア概論
- 美学
- 視覚心理学

- 美術解剖学
- ICTコンプライアンス基礎
- ディレクション基礎
- マネジメント基礎
- マーケティング基礎
- 会計基礎

専門

- 映像演出
- アニメ演出
- 広告発想論
- 広告ビジネス
- コンピュータ技術
- クラウドコンピューティング
- UI/UX
- ゲームプロデュース&ディレクション
- リアルタイムグラフィックス技術
- 編集技法
- 現代メディア表現
- 言語表現と論文技術
- ICT技術総論
- インターネットマーケティング
- キャラクターコンテンツマーケティング
- コーポレートブランディング
- 営業戦略
- ベンチャースタートアップ概論
- 特別講義

演習基礎

- ICTリテラシー基礎
- パブリックスピーキング
- リサーチ&プランニング
- 日本語文章表現
- デッサン演習
- 表現基礎
- コンポジション
- 立体造形
- デジタル基礎演習

演習

- 総合企画演習
- グラフィック演習
- レイアウトデザイン
- タイポグラフィデザイン
- Webデザイン
- 公共デザイン
- 写真演習
- 3DCG演習
- ストーリー制作基礎演習
- シナリオ制作演習
- 実写演出演習
- 映像撮影演習
- 映像編集演習
- アニメシナリオ演習
- 動画演習
- デジタル作画実践トレース演習
- 原画演習
- キャラクターデザイン実践原画演習
- 美術演習
- アニメ撮影・コンポジット演習
- ゲーム開発演習
- C言語プログラム演習
- Webフロントエンジニア演習
- Webプログラム演習
- Webアプリ開発演習
- システム設計基礎
- スマートフォンアプリプログラム演習
- データベース演習
- ネットワーク構築演習
- 学外科目
- インターンシップ

研究科目

- ゼミ
- 卒業制作課題