

「サブカルチャーと文化創造」プログラム指定科目(2026年度入学生用)

プログラム分野・ 必要単位数等		各学科開放科目状況			学科別履修範囲					備考
分野	必要 単位	科目名	設置学科	単位	日文	英文	メディア	社会	その他	
基礎科目	1	メディアと文化	全学	2	○	○	○	○	○	
		情報リテラシー	全学	1	○	○	○	○	○	
文化論 (読む)	2	現代文化研究Ⅰ	日文	2	○	○	○	○	○	
		伝統文化実習Ⅰ	日文	1	○	—	—	—	—	日本語日本文学科学生のみ
		メディア文化論	日文	2	○	○	○	○	○	
		現代文化研究Ⅲ	日文	2	○	○	○	○	○	
		現代文化論Ⅰ	日文	2	○	○	○	○	○	
		マンガ論	メディア	2	○	○	○	○	○	
		マンガ史	メディア	2	○	○	○	○	○	
		アニメーション史	メディア	2	○	○	○	○	○	
		アニメーション論	メディア	2	○	○	○	○	○	
		映像史	メディア	2	○	○	○	○	○	
エンターテインメント論	メディア	2	—	—	○	—	—	メディア情報学科学生のみ		
産業論 (生む)	2	観光学概論	地域	2	○	○	○	○	○	
		ゲームメディア論	メディア	2	○	○	○	○	○	
		エンターテインメント産業論	社会・地域	2	○	○	○	○	○	
		サブカルチャーとメディア	メディア	2	○	○	○	○	○	
		映像メディア論	社会・地域	2	○	○	○	○	○	
		知的財産権法	社会・地域	2	—	—	—	○	—	社会マネジメント学科・地域クリエーション学科の学生のみ
制作 技術 (創る)	2	創作実習Ⅰ	日文	1	○	—	—	—	—	日本語日本文学科学生のみ
		創作実習Ⅱ	日文	1	○	—	—	—	—	日本語日本文学科学生のみ
		マンガ制作Ⅰ	メディア	2	—	—	○	—	—	メディア情報学科学生のみ
		マンガ制作Ⅱ	メディア	2	—	—	○	—	—	メディア情報学科学生のみ
		パフォーマンスメディア論	メディア	2	○	○	○	○	○	
		プレゼンテーション演習Ⅰ	社会	2	—	—	—	○	—	社会マネジメント学科の学生のみ
		クリエイティブ技法Ⅰ	社会	2	—	—	—	○	—	社会マネジメント学科の学生のみ
		クリエイティブ技法Ⅱ	社会	2	—	—	—	○	—	社会マネジメント学科の学生のみ
		クリエイティブ技法Ⅲ	社会	2	—	—	—	○	—	社会マネジメント学科の学生のみ
エンターテインメント特講	社会・地域	2	○	○	○	○	○			

\*基礎科目を除き、所属学科以外の科目を8単位以上、かつ全体で16単位以上修得する。