

教科目標

パフォーミングアーツ学科/クリエイティブ学科

養成目的

沖縄の地で、自然に囲まれながら、パフォーマー育成学科とクリエイター育成学科それぞれで、高い専門性を持った世界に通じるプロフェッショナルを育成できる段階式プログラムを実践。意欲的な学生には積極的にそれぞれの学科をまたいだ受講の機会を提供。現場の感覚を体験するということが必須だと考え、超一流の講師陣を招くだけにとどまらず、実際に観客を募集し、プロによる指導のもと、公演を制作、実演する産学連携の実践カリキュラムや優秀な学生に日本のトップレベルの制作会社や、撮影現場などでのインターンシップの機会を提供します。

真に世界で活躍できる最先端の技術と応用性の高い人間力を備えた人材を輩出し、「技術だけでなく、それを使い社会の第一線で長く活躍できる人材」の育成を目指します。

取得目標技術

- ① エンターテインメントの基礎知識を学習する
- ② エンターテインメント制作の基礎知識・技術を学習する
- ③ 表現を豊かにするための感情開放・技術の習得
- ④ エンターテインメントや芸術に対する固定観念の柔軟化
- ⑤ 技術の学習方法を学ぶ
- ⑥ 企画・プレゼン能力を身につける
- ⑦ 制作能力を身をも身につける
- ⑧ パフォーマー・アーティスト・クリエイターとしての資質のを身につける
- ⑨ デビュー・就職先の絞り込み

就職分野

演劇 ミュージカル イベントパビリオン テーマパーク スポーツクラブ ダンススタジオ
タレントプロダクション 俳優プロダクション 声優プロダクション 音楽系プロダクション
ガーデナー CM テレビ 劇団
番組・イベント・企画・制作会社 映像プロダクション CM制作会社 音楽出版社 技術 映画
マンガ アニメーション ゲーム イラスト デザイン デジタル IT 広告
メイク アパレル ファッション 他