

メディア学部
映像芸術コース



映像芸術コース
2019

履修ガイド

4年間の学び

2019

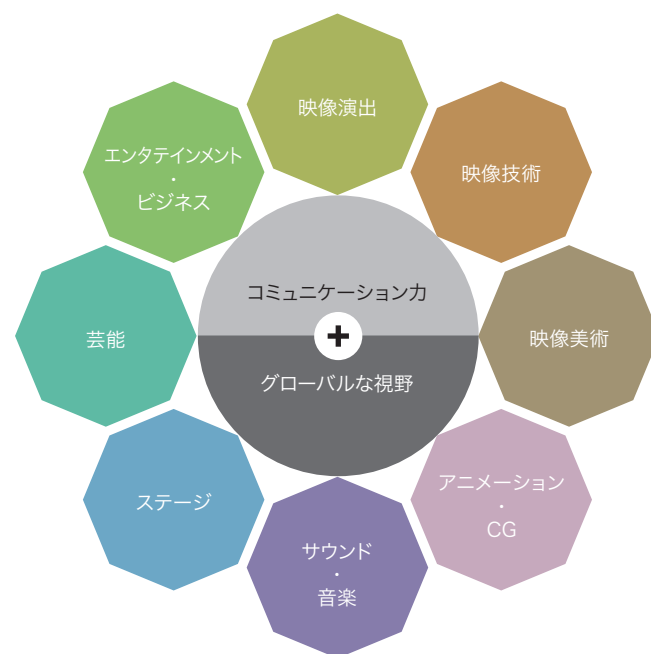
映像芸術コースの4年間の学びについて

8つの分野を自分で組み合わせながら学ぶ

映像芸術コースではメディアの世界を大きく8つの分野に分けて、専門的な知識・技術を横断しながら学んでいくカリキュラムが作られています。

これらの8つの分野の授業は、原則的にすべて自由に選択して自分で組み合わせる履修することができます。しかしながら多くの専門的な授業は、1年生で基礎を学び、そこで学んだことを土台に2年生でより深く専門的な技術を磨いていくカリキュラムとなっています。ですから自分の興味、関心のある分野については、できる限り関連する授業を1年生の春学期から連続して受講する必要があります。

特に1年生科目の中では、春学期の「メディア概論」（8つの分野の概要を説明する入門編の授業）と、秋学期に学ぶ「メディア基礎実習」（専門分野の基礎的な知識と技術を身につける実習）、「音声表現・身体表現・サウンド表現」（歌、楽器演奏、ダンス、声優、アナウンス、アクティングの基礎を学ぶ実習）は、科目ごとに春・秋で連続して受講する必要があることに注意して下さい。（科目の違いによる関連する授業については、5～8Pの8つの分野の説明を参考にして下さい）



「主分野」「副分野」の考え方

ひとつの分野を学びながら、同時に複数の分野の学習も可能ですが、まずは自分の興味、関心のある分野について2つを選択し、最も興味があり学びたい分野を「主分野」、2番目に学んでみたい分野を「副分野」として位置づけ、それぞれに関連する授業を中心に選択して学習計画を立てることを推奨しています。もちろん、自分の時間割の中で「主分野」「副分野」以外の時間で空きができれば、それ以外の分野の科目を履修することは問題ありません。

「主分野」「副分野」はクラス分けではありません。あくまで自分の時間割を作成する時の方向性と考えて下さい。自分にとっての「主分野」「副分野」は、いつでも変更することができますが、2年生が終わるまでには、いろいろな興味ある分野について幅広く学んでいく中で、できるだけ自分の将来、卒業後の進路につながる「主分野」をひとつに見極めることが大切です。

3年生から始まるゼミの選択

2年生秋学期の後半には、3年生から始まるゼミ（プロジェクト研究Ⅰ・Ⅱ）を選択する面接が始まります。ゼミ（プロジェクト研究Ⅰ・Ⅱ）とは、自分で選択したひとつの分野「主分野」を、担当する先生のもとで、専門的な知識・技術をより深く学んでいくクラスです。4年生のゼミでは、すべての学生が卒業論文、卒業制作、卒業発表に取り組みます。3、4年生のゼミの活動を通して卒業後の進路を定め、就職につなげていきます。

「コミュニケーション力」+「グローバルな視野」

AIの技術が進み、これからの未来はますます狭い専門性よりも幅広い視野が求められます。

8つの分野の中から専門的な知識・技術を修得していくためには、社会の出来事に広く関心をもつことから始まります。相手の考えを良く理解し、自分の意見を言葉で的確に伝える「コミュニケーション力」を磨き、自分だけの考え方にとらわれず、世界中の様々な文化・価値観を学びながら「グローバルな視野」を身につけていくことが大切です。

将来どのような道に進もうとも、この2つの力は、映像芸術コースすべての分野に共通する大切な学びとして多くの授業の履修を推奨しています。

コミュニケーション関連授業

メディア概論 A★ デジタルメディアアプリケーション★ ビジネスアプリケーションⅠ★・Ⅱ
情報システム論★ 情報と倫理 ビジネスプランニング コミュニケーション概論 マーケティング論
ブランドマネジメント論 芸術文化研修 社会学入門 現代思想 表象文化研究Ⅰ・Ⅱ 映像研究Ⅰ・Ⅱ
映画作品研究Ⅰ・Ⅱ 芸能演劇研究Ⅰ 音楽研究Ⅰ・Ⅱ 舞台空間概論 エンタテインメント概論
ビジネスセミナー a・b ビジネスモデル研究 a・b コンテンツビジネス a・b
e スポーツビジネス 芸能マネジメントⅠ・Ⅱ※ シャベリのスキルアップ※ コスプレⅠ・Ⅱ※
権利マネジメント※ 現場力養成講座※

グローバル関連授業

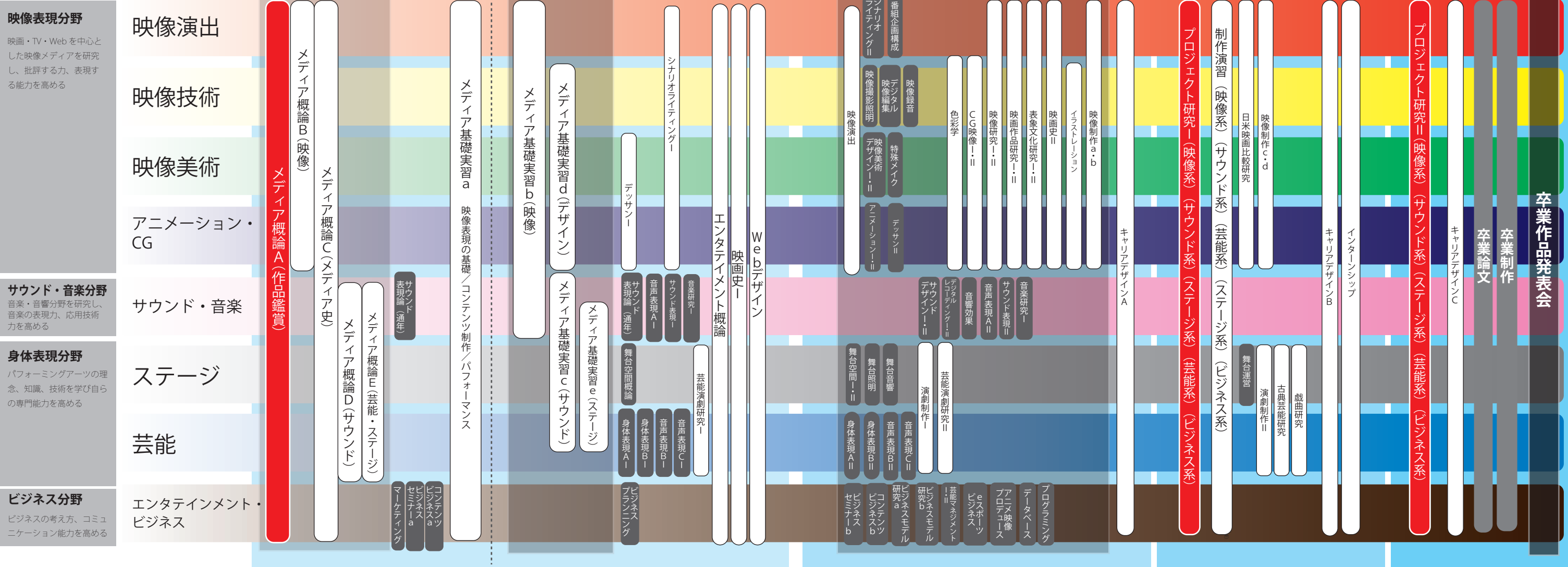
Fundamentals of EnglishⅠ★・Ⅱ Oral FluencyⅠ★・Ⅱ English for Media ProfessionalsⅠ・Ⅱ
フランス語ⅠA・ⅠB フランス語Ⅱ 韓国語ⅠA・ⅠB 韓国語Ⅱ 中国語ⅠA・ⅠB 中国語Ⅱ
メディア海外研修 a、b

★必修科目 ※2019年度メディアプロジェクト科目
科目の配当年次はシラバス参照

メディア海外研修

グローバルな視野を身につけるために、城西国際大学ではさまざまな海外研修プログラム（アジア・ヨーロッパ・アメリカ短期・長期留学、ディズニーワールドリゾートインターンシッププログラム 他）が実施されています。中でもメディア学部では毎年、約2週間の米国研修「UCR 研修」に多くの学生が参加しています。ホームステイを行いながら、映像制作、ハリウッドの映画スタジオ見学や、全米でトップレベルの南カリフォルニア大学映画学部訪問、メディア学部にて特化された英会話授業などに参加します。参加者からは長期留学を行う学生や海外大学院への進学者などを生み出すなど、「UCR 研修」はメディア学部のグローバル教育のシンボルとなっています。

4年間の学びの流れ



— * 赤枠は必修授業

メディアプロジェクト フィルム技法／特殊メイク・特殊造形／ドキュメンタリープロジェクト

しゃべりのスキルアップ／舞台空間造形／現場力養成講座／ストーリーミングプロジェクト 他（配当年次は別紙参照）

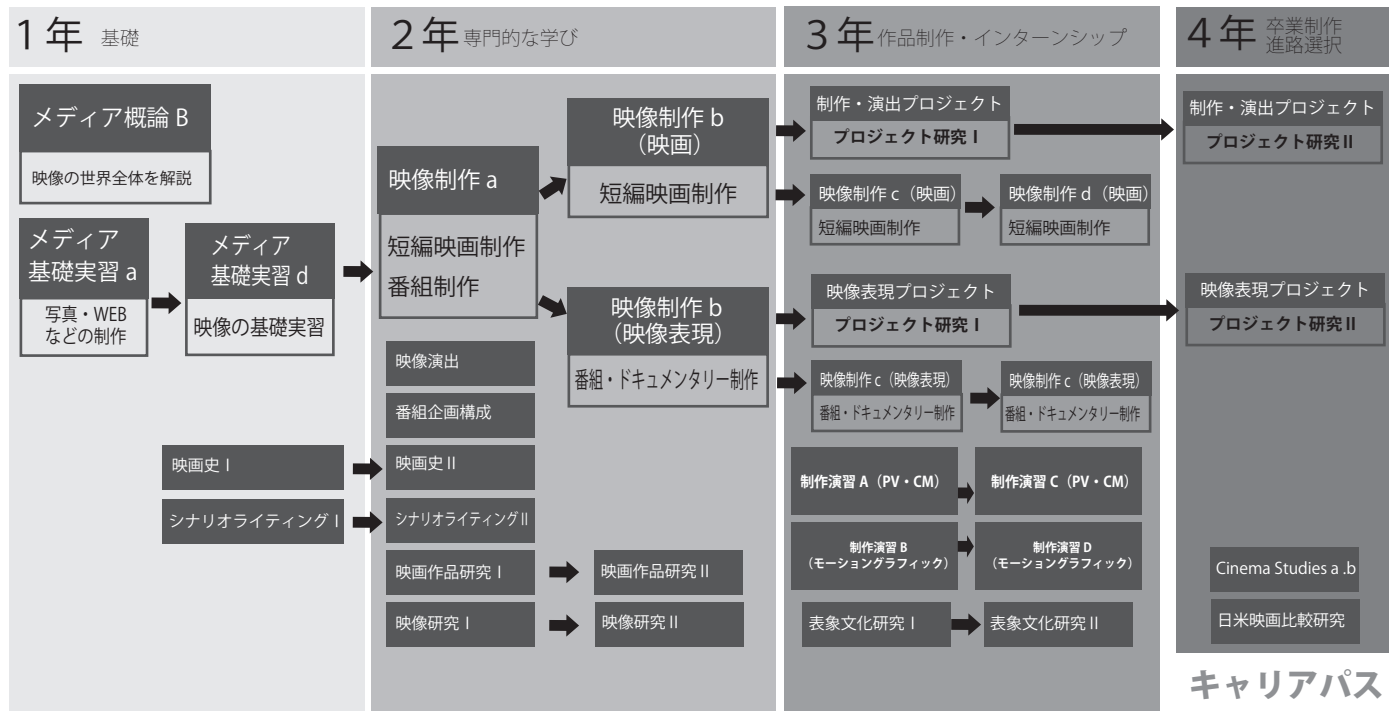
学科 共通科目群	Fundamentals of English I ビジネスアプリケーション I デジタルアプリケーション		Oral Fluency I ビジネスアプリケーション II 情報システム論		情報と倫理 マーケティング論 コミュニケーション概論 ビジネスプランニング ブランドマネジメント論	芸術文化研修 社会学入門 現代思想 (配当年次は別紙参照)
	キャリア形成科目群		基礎ゼミ I		基礎ゼミ II	

芸能実技科目	プロジェクト研究Ⅰ・Ⅱ			キャリア教育／インターンシップ	インターンシップ	
	身体表現Ⅰ・Ⅱ（ダンス） 身体表現Ⅲ・Ⅳ（アクティング）	ビジュアルデザインプロジェクト 制作・演出（ドラマ映画）プロジェクト 映像表現プロジェクト（番組・ドキュメンタリー・映像アート） アニメーションプロジェクト CGコンテンツクリエイティブプロジェクト 映像技術（劇映画・ドラマ・PV・CM）プロジェクト セルフプロデュースプロジェクト	アクティングプロジェクト ダンスプロジェクト アナウンスプロジェクト 声優プロジェクト ステージプロジェクト サウンド・音楽パフォーマンスプロジェクト		夏季企業派遣 企業系インターンシップ＆企業就職対策	
	音声表現Ⅰ・Ⅱ（ヴォーカル） 音声表現Ⅲ・Ⅳ（声優） 音声表現Ⅴ・Ⅵ（アナウンス）	ビジネス研究プロジェクト ネットメディアプロジェクト 産学連携イベントビジネスプロジェクト	芸能マネジメントプロジェクト 映像文化分析（グローバル発信）プロジェクト	キャリアデザインⅠ 就職基礎講座／企業系就職基礎講座 就職基礎対策	キャリアデザインⅡ 通年派遣対応 長期など専門的インターンシップ＆企業就職対策	キャリアデザインⅢ 直前就職対策 業界研究＆学内企業面談
サウンド表現Ⅰ・Ⅱ（楽器演奏）						

8つの分野の履修について

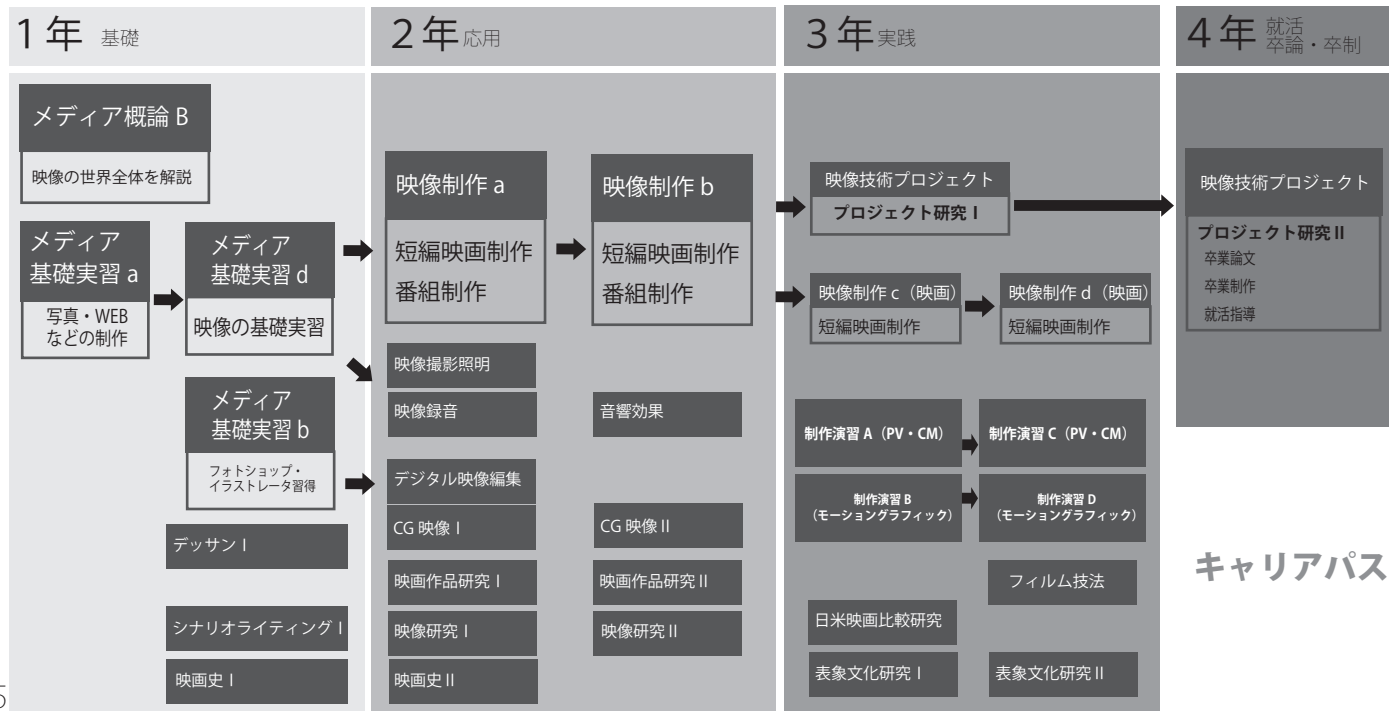
映像演出

映像演出は将来、映画監督（ドラマ / ドキュメンタリー）、TV ディレクター、映像クリエイター、シナリオライター・プロデューサーを目指す学生が学ぶ分野です。映像作品は多くのスタッフ、キャストによる共同制作で成り立ちます。監督（ディレクター）はそのチームを束ね、演出意図が具現化するように働きかけていきます。映像の基本や、歴史の流れを講義の授業で学ぶことはもちろん、映像制作の実習やゼミ、卒業制作を通じて、実際に作品を作りながら、映像の演出に必要な考え方や表現、技術を身につけていきます



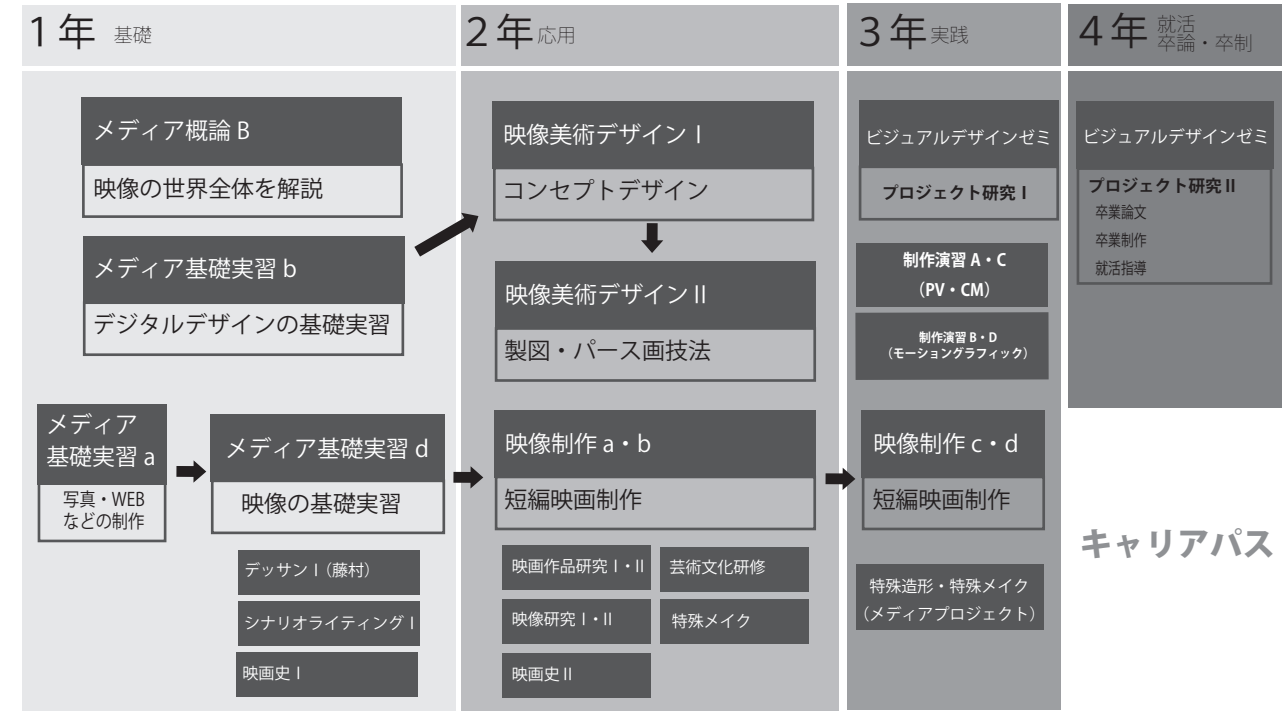
映像技術

光と影を操り、映像に心象風景を刻み、ストーリーや演出のイメージを実際の形に変える役割を担うのが、撮影、照明、録音、編集の技術です。映像制作の第一線で活躍する技術スタッフから、基礎的な知識や技術を習得し、ロケーションやセット撮影など、様々な条件での制作演習を行い、撮影現場での対応力を向上させます。映画だけではなく、ミュージックビデオ、CM などにも対応できる技術力を身につけていきます。



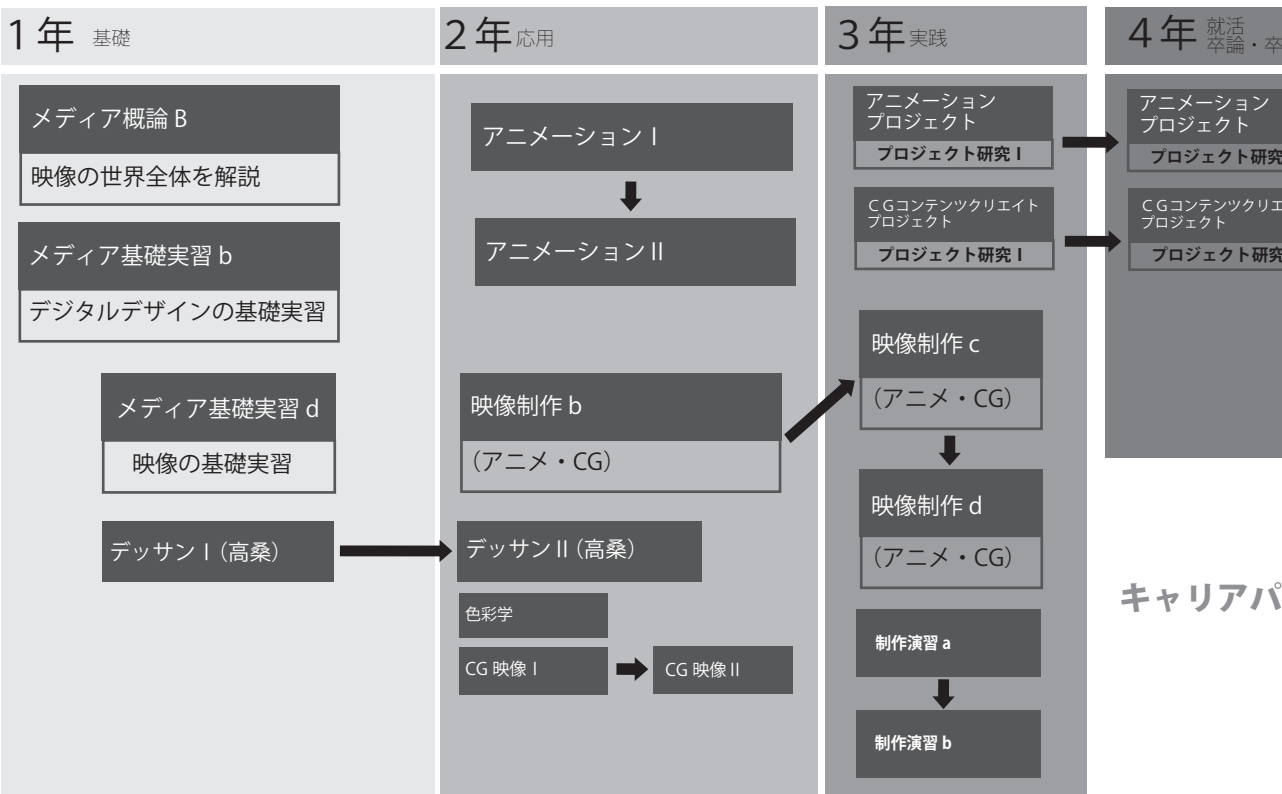
映像美術

映像美術の世界は、俳優が身につける衣裳や持ち物から SF 映画の宇宙船のデザインまで、脚本に書かれた世界観を読み取りイメージを実際に具体化していく分野です。実習では、スタジオでセットの製作にも取り組みます。映画・テレビ・PV・CM など様々な映像作品を支える美術の仕事は、セットデザイナーを始め、大道具、小道具、スタイリストなど幅広く多岐にわたります。



アニメーション・CG

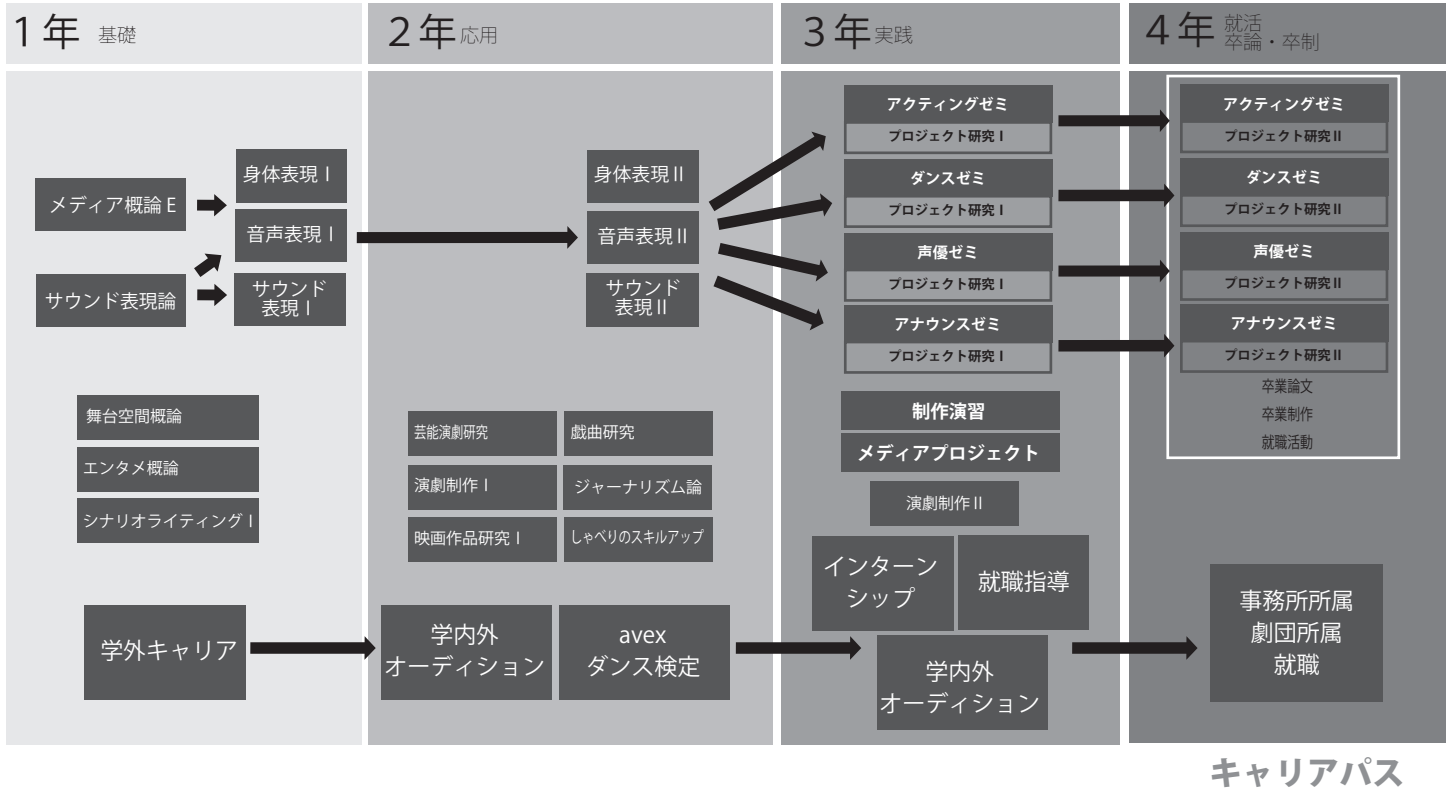
アニメ CG 分野では、1，2 年生でアニメ・CG・映像制作の基礎を学び、3，4 年生でアニメと 3 DCG の専門分野に分かれて学習します。以下の授業はアニメ C G 分野で必須の授業です（矢印は前提授業）。必ず履修してください



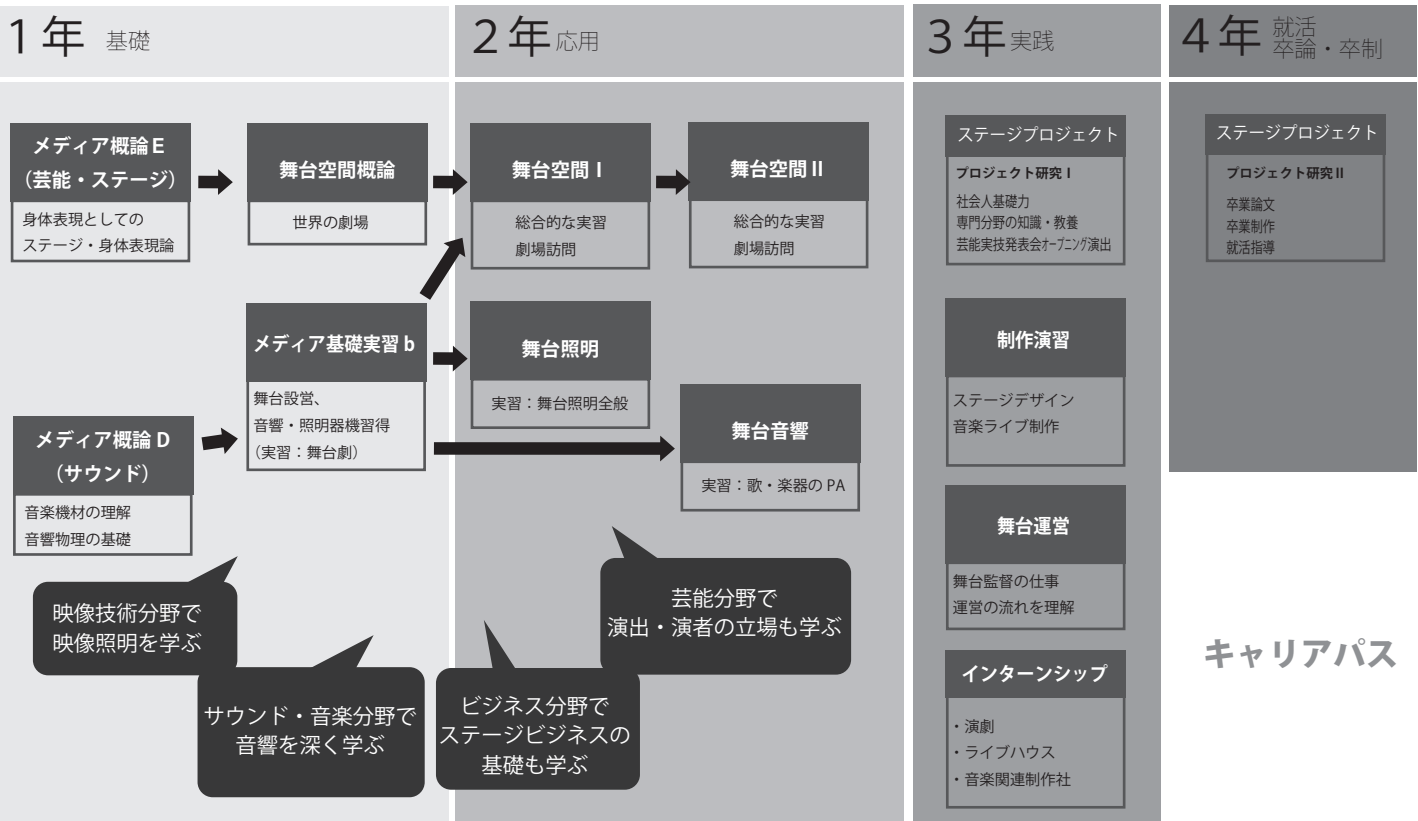
8つの分野の履修について

芸能

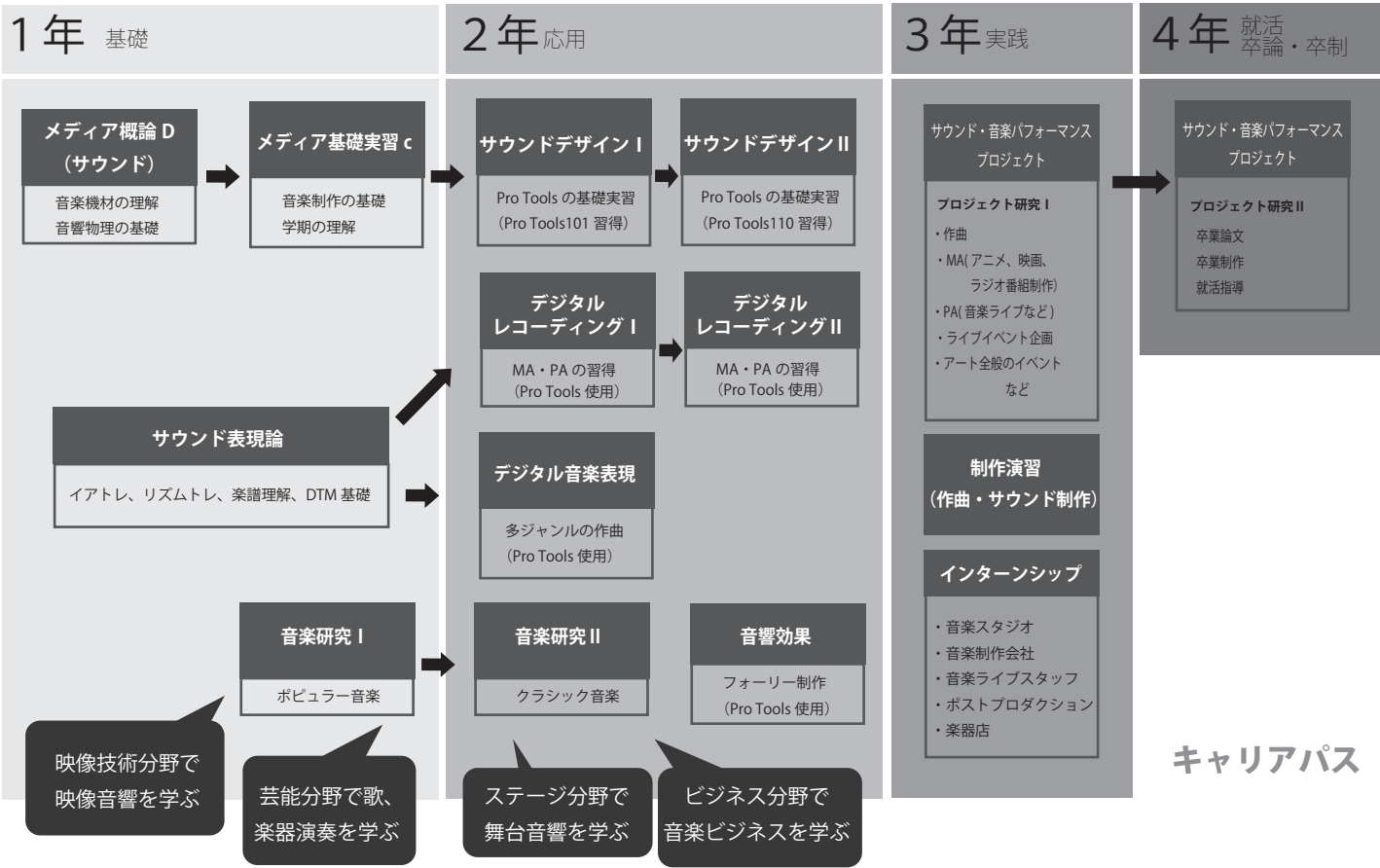
「音声表現（ヴォーカル・声優・アナウンス）、身体表現（ダンス・アクティング）、サウンド表現（楽器演奏）の中から、自分が一番伸ばしたいスキルを中心に選択、3年時でそれぞれ専門のゼミに進みます（ヴォーカル・楽器演奏はサウンド・音楽分野のゼミへ）。学内オーディションでの事務所所属やダンス検定での資格取得を通して、表現者としてさらにレベルアップ！学内では多くの発表機会もあり、実戦経験を積むことができます。



ステージ

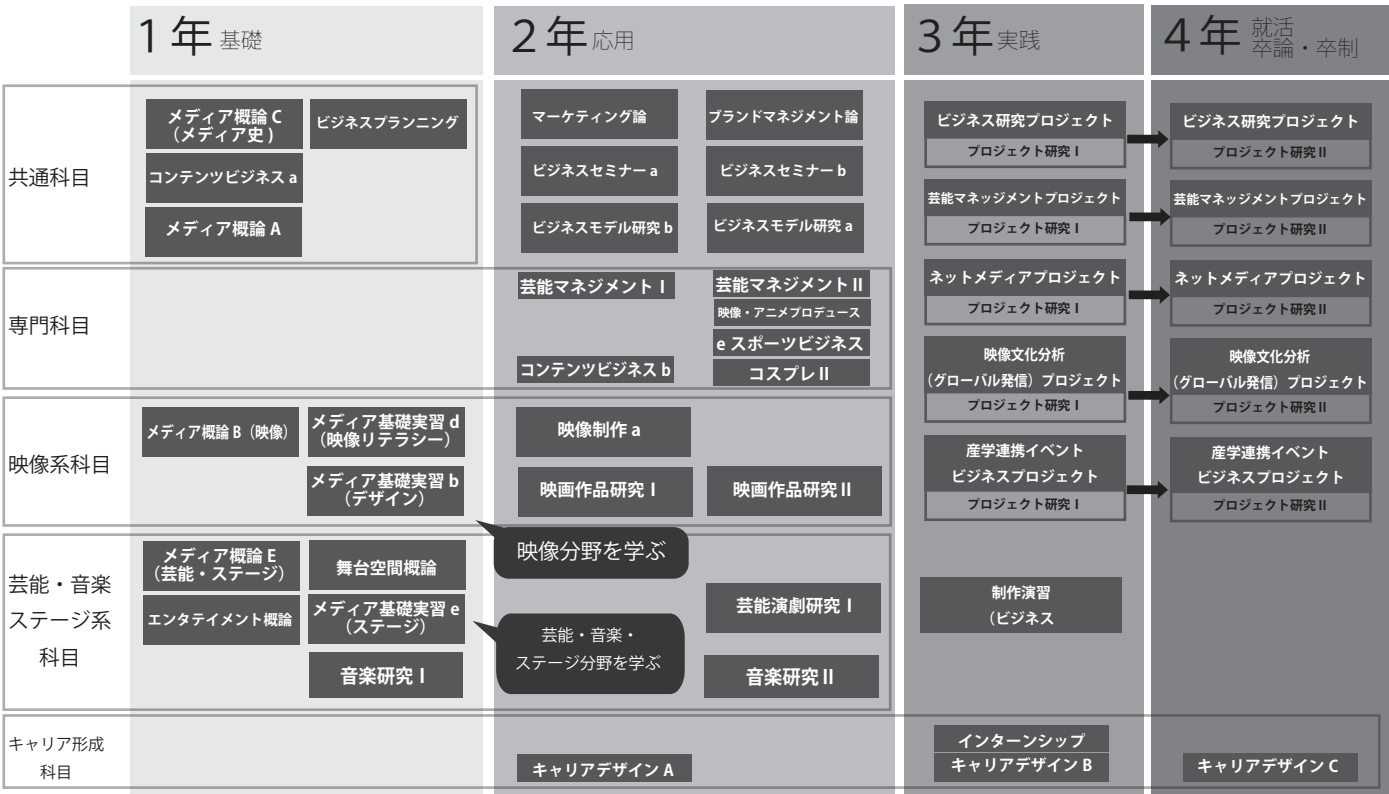


サウンド・音楽



エンタテインメント・ビジネス

エンタテインメント・ビジネス分野は、映像、アニメ、音楽、ゲーム業界、芸能マネジメント、テレビ局、広告といったエンタテインメント業界で働きたい学生のために新たに体系化した分野です。幅広い教養と自分のアイデアをしっかりとプレゼンテーションできる能力を身につけて、卒業後の進路においても、エンタテインメント業界に限らず様々な分野のオフィスワークに対応できるコミュニケーション能力を高めていきます。



授業の説明：01

＊アイウエオ順 **赤字は必修授業**

授業名	内容	推奨分野
Webデザイン	Web デザインとは何かを理解すると共に、基本的な Web を自分で作成できるようにする。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
アニメーションⅠ	アニメーションの制作の基本原理を作品鑑賞や実習を通して理解する。	ア
アニメーションⅡ	アニメーションの全制作工程における素材制作の実習を通し、原画・動画・背景美術・彩色・撮影等の基礎的制作手法と技術を学ぶ。 前提授業：アニメーションⅠ	ア
eスポーツビジネス	インタラクティブコンテンツとしてのゲームおよびゲームビジネスの進化、それを支えるICTの進化、ゲーム・コミュニティ・ICTを融合したeスポーツビジネスを時間軸に沿い俯瞰しながら、事例やデータをもとに解説する。	エ
イラストレーション	CLIP STUDIO PAINT を用い、商業的なイラストについて考察し作成した作品をもとに発表、ディスカッションを重ね、デジタル表現の可能性を深く理解し、習得する。	美 技 ア
インターンシップ	一般企業に就職することを目指す学生に、就業体験としてのインターンシップを中心とした企業面談、企業研究などを行う就職指導講座。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
映画作品研究Ⅰ	映画を通して時代、世界、現代史の理解を深め、社会的なテーマを取り上げ、一般教養を養う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
映画作品研究Ⅱ	映画を通して時代、世界、現代史の理解を深め、社会的なテーマを取り上げ、一般教養を養う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
映画史Ⅰ	映画黎明期（19世紀末）から、20世紀中盤までの映画史をたどることによって、映画と社会の関係を20世紀の歴史という枠組みのなかで考察する。	演 美 技 ア エ
映画史Ⅱ	ニューウェーブ映画以降（あるいは第二次世界大戦後の映画から）の考察を行う。	演 美 技 ア エ
映像・アニメプロデュース	日本のアニメに何が起きているのか、また世界における日本のアニメとは位置づけはどのようになっているのかについて把握する。①アニメの基礎知識②歴史③アニメ制作や製作に対する実務知識、アニメ業界の仕事論、就職方法などを知る。	演 美 ア エ
映像演出	前半は「映画・ドラマ」の演出を学び、映画監督として何を為すべきかの理解を促していく。後半は「番組・ドキュメンタリー」の演出を通して、時代や社会と切り結ぶ映像表現の意義を学ぶ 前提授業：メディア概論B（映像）	演
映像研究Ⅰ	62年にわたる放送の歴史の中の、映像系学生の教養として知っておくべきトピカルな番組を視聴し、映画やYouTube等との比較をしながら考える。履修対象は2018、2019年度生のみ。	演 美 技 ア エ
映像研究Ⅱ	映画やテレビだけではなく様々なジャンルの映像を研究することにより、さらに深くメディアとしての映像について学ぶ。履修対象は2018、2019年度生のみ。	演 美 技 ア エ
映像撮影照明	映像における撮影と照明についての概念、技術を学ぶ。	技

演

映像演出

技

映像技術

美

映像美術

ア

アニメーション・CG

芸

芸能

ス

ステージ

サ

サウンド・音楽

エ

エンターテイメント・ビジネス

授業名	内容	推奨分野
映像制作a,b,c,d	別紙の配布資料で内容を確認すること。 前提授業：メディア基礎実習d（映像）	演 美 技
映像美術デザインⅠ	作品鑑賞及び作品のメイキングフィルム、写真、資料映像を通して作品制作のデザインプロセスを理解し、発想力を鍛える。	美
映像美術デザインⅡ	製図法を中心に、現在でも撮影所のスタジオや、舞台でも使用されている「尺」の単位に慣れながら、縮尺、平面図、立面図などの建築的基本概念、空間のイメージを正確に描くパース画の基本を学ぶ。	美
映像録音	映像メディアにおける音の理的な知識と表現について、歴史的な発達から最新技術に至るまで学ぶ。	技 サ
演劇制作Ⅰ	演劇とはどのように作られていくのか、俳優、制作者、スタッフ志望者を対象に、各グループで小作品を作りながら研究する。	芸 ス
演劇制作Ⅱ	演劇制作Ⅰで学んだことを、さらに専門的に研究する。 前提授業：演劇制作Ⅰ	芸 ス
エンタテインメント概論	エンタテインメントの最新動向を研究し、時代背景や社会性の関係を読み取る。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
音楽研究Ⅰ（ポピュラー音楽）	ポピュラー音楽の各ジャンルの特徴を理解し、その成り立ちを当時の社会や世相を踏まえて理解する。	サ ス エ
音楽研究Ⅱ（クラシック音楽）	ヨーロッパの音楽の特徴を理解し、中世から20世紀までの各時代の声楽・器楽の音楽様式及びそれが発展した社会・文化的な背景を理解する。	サ ス エ
音響効果	映画・演劇・テレビドラマ・ラジオドラマ・アニメ・ゲーム等での音響効果の役割について、特にサウンドエフェクトに重要なFoley（日本では生音、擬音に属す）を重点に学ぶ。火曜3限、木曜3限のどちらかを選択。 前提授業：サウンドデザインⅠ	技 サ
音声表現AⅠ（ヴォーカル）	歌手手として必要な呼吸法、姿勢、発声法を中心に、スコアリーディング力を身につける。5クラス開講（1クラスを選択）。 前提授業：サウンド表現論（履修中または履修済）	芸 サ
音声表現AⅡ（ヴォーカル）	ステージに立つためのレパートリーを増やし、ステージング力を身につける。内之倉クラスはミュージカルナンバー、吉永クラスとウィリアムズクラスはポップスやジャズを中心に取り上げる。 前提授業：音声表現AⅠ	芸 サ
音声表現BⅠ（声優）	声の表現者としての基本的な発声、発音、滑舌、アクセント、表現方法等をテキストで学ぶ。 前提授業：「メディア概論E	芸
音声表現BⅡ（声優）	声の表現者としての表現方法等をテキストで学んだ後、2年間のまとめとして朗読劇を発表する。 前提授業：音声表現BⅠ	芸
音声表現CⅠ（アナウンス）	「腹式呼吸」の体得から、「滑舌」「発声」の基礎を徹底的に練習する。また様々な種類の原稿に触れ、自分の声質、得意な表現をいち早く掴むことを目指す。 前提授業：メディア概論E	芸
音声表現CⅡ（アナウンス）	CⅠで習得したスキルをさらに発展させながら、フリートークに挑戦する。街頭インタビューやディスクジョッキー番組の制作にも取り組む。 前提授業：音声表現CⅠ	芸

授業の説明：02

＊アイウエオ順 赤字は必修授業

授業名	内容	推奨分野
会計学Ⅰ【経営情報学部科目】	会計学の原理を体系的かつ実践的に理解を深める。	エ
会計学Ⅱ【経営情報学部科目】	「会計学Ⅰ」で学んだ基礎知識を土台にして、復習しながら応用分野へと展開し、会計学の面白さを養い、理解を深める。 前提授業：会計学Ⅰ	エ
戯曲研究	日本および海外の主要な演劇作品と作家を切り口にして、演劇の成り立ちを理解するとともに、演劇の持つ力、社会における役割を分析する。	ス
基礎ゼミⅠ	年度テーマを「大学での学び方を理解し、学ぶ目的を知る」とし、これらの学びを支える基礎的能力を身につけることを目標とする。「ポートフォリオ」の作成の準備も始める。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
基礎ゼミⅡ	年度テーマを「専門を適切に選択するためのポートフォリオの作成」とし、さまざまな事象に対する分析力をあげ、それをそれぞれの専門性にもとづいて表現・伝達する力をつけ、またその成果をポートフォリオという具体的な形にまとめられるようにする。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
キャリアデザインA（基本）	企業就職ための基礎講座。リクナビ、マイナビなどの就活サイトの直接指導を中心に、就職活動の基本的準備を行う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
キャリアデザインB（企業研究Ⅰ）	不定期型のインターンシップを中心に、企業面談などを行う。キャリアデザインAを受講済もしくは受講中の学生対象。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
キャリアデザインC（企業研究Ⅱ）	四年生の就職サポート講座。企業面談、企業研究を中心とした就活支援を行う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
経営学総論【経営情報学部科目】	経営学に関する重要事項を網羅的に解説し、学生が経営学に関する専門的な科目を受講する際に役立つ知識の全体マップを作る。	エ
芸術文化研修	絵画、彫刻、建築の分野を中心に、作家と作品研究を通して芸術家の思想、芸術の社会的意味を学ぶ。実際の美術館での展覧会鑑賞を予定。春学期8月の集中授業。	演 美 技 ア エ
芸能演劇研究Ⅰ	国内外のミュージカル作品を取り上げ、作品が生まれた背景、歴史、主要な作品とクリエイター、プロダクションにいたるまで多角的に学んでいく。	芸 ス エ
芸能演劇研究Ⅱ	日本と海外の古典や現代戯曲を参照しながら、作品における物語や登場人物などの表現方法を学び、実際に戯曲を執筆する。	芸 ス
現代思想	現代の諸問題を思想的に考える。思想とは何かを理解すると共に、私たちが生きているこの世界において、私たちは何について、どのように考え、何をすべきなのかを考える態度を身につける。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
古典芸能研究	伝統芸能の一つである落語の歴史と現在について学び、口承文化の継承と変容について考える。また、落語を通して、古今の日本人の物事の見方や捉え方について理解を深める。	芸 ス エ

演 映像演出
技 映像技術
美 映像美術
ア アニメーション・CG
芸 芸能
ス ステージ
サ サウンド・音楽
エ エンターテイメント・ビジネス

授業名	内容	推奨分野
コミュニケーション概論	写真をコミュニケーション・メディアとしての視点から捉え、写真を介したコミュニケーションにとって何が障害や課題の原因として存在しているのかを事例と共に考察する。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
コンテンツビジネス a（原論）	コンテンツビジネスの入門的内容で、エンタテインメントビジネスの基本構造を概説する。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
コンテンツビジネス b（コスプレ研究）	サブカルチャーから出発して今や 350 億円の市場規模を持つ「コスプレ」、その文化的およびビジネス的な理解を目指す。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
財務諸表論Ⅰ（理論） 【経営情報学部科目】	株式会社の成立要件を理解し、企業財務の考察を通して財務諸表の作成を法令との関連から包括的に考える。	エ
財務諸表論Ⅱ（計算） 【経営情報学部科目】	「理論と並行した実践」をテーマに掲げ、企業の置かれている現状を把握し、国際社会の中で日本の企業が置かれている立場や今後の課題について考察する。	エ
サウンドデザインⅠ	ProTools の基本原理を理解しながら、セットアップから最終ミックス・ダウンまでオーディオの知識を深め、音楽や映像の録音からソフトウェア・インストルメントの MIDI シーケンシング、オーディオのループ、楽譜作成等の基本スキルを身につけて、ProTools101 認定取得を目指す。 前提授業：メディア基礎実習 c（サウンド）	芸 サ 技
サウンドデザインⅡ	Pro Tools の基本原理を理解しながら、HD 環境の高度セットアップから大規模なセッションの最終ミックス・ダウンまで学習し、ProTools110 認定取得を目指す。 前提授業：サウンドデザインⅠ	芸 サ
サウンド表現Ⅰ（楽器演奏）	ギター／ベース、キーボードからひとつ選択し、それぞれ演奏の技術の基礎をコード譜で学ぶ。 前提授業：サウンド表現論（履修中または履修済）	芸 サ
サウンド表現Ⅱ（楽器演奏）	ギター／ベース、キーボードからひとつ選択し、それぞれ演奏の技術の応用（コード譜とメロディのアドリブ演奏）を学ぶ。バンド演奏にも取り組む。 前提授業：サウンド表現Ⅰ	芸 サ
サウンド表現論	音楽理論の基礎知識（楽譜、コード譜の理解、作曲）を学ぶ。音感・リズム感をつけるトレーニングや GarageBand の操作も学習する。	芸 サ
色彩学	色彩学の理論を学び、色彩検定 3 級試験の対策を行う。	美 技 ア
CG映像Ⅰ	Adobe Photoshop、Illustrator、AfterEffects の基本操作の習得を通し、素材制作から特殊効果、イメージ調整、アニメーションなどデジタル画像・映像の基礎と実際に学ぶ。「メディア基礎実習 b（デザイン）」を履修するか、同等のスキルが必要。 前提授業：メディア基礎実習 b（デザイン）	（履修人数が多い場合、対象分野を優先） 技 ア
CG映像Ⅱ	Adobe AfterEffects の基本操作の習得を通し、モーショングラフィックス及びビジュアルエフェクト、デジタルイメージングの応用を学び、作品制作へとつなげていく。「CG 映像Ⅰ」単位修得者対象。 前提授業：CG 映像Ⅰ	（履修人数が多い場合、対象分野を優先） 技 ア
シナリオライティングⅠ	シナリオを書くための第一歩を解説する。	演 美 技 ア
シナリオライティングⅡ	シナリオ技術の基礎をもとに、ゼミ形式で脚本の実践を学ぶ。 前提授業：シナリオライティングⅠ	演 美 技 ア
Cinema Studies a	The purpose of this course is to provide students with a basic understanding of the main trends in the history of cinema from the early days of the medium to the present time.	演 美 技 ア エ

授業の説明：03

＊アイウエオ順 赤字は必修授業

授業名	内容	推奨分野
Cinema Studies b	Through the course, we will consider some of the most important directors in film history from three different regions: the United States, Europe, and Asia.	演 美 技 ア
社会学入門	社会とは何か、社会的なものの見方、社会的な見地から社会の諸問題をどのように考えるかを学ぶ。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
ジャーナリズム論	ニューメディア、オールドメディアからの情報・報道を、偏見・思い込み・固定観念にとらわれず、的確な判断で理解する力をつける。受講対象は2017年度生以上。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
情報システム論	第四次産業革命といわれる変革期に直面している自分の状況を理解し、自分の進路やキャリアとの関係性について考えることができる能力を身につける。水曜1限と2限のどちらかを選択。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
情報と倫理	広義のセキュリティ問題がなぜ引き起こされ、それに対していかなる対応が行われたのかを、広範なケーススタディをもとに論じ、現代に求められる情報倫理のあり方を検討する。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
身体表現AⅠ (HIPHOP/JAZZ)	ダンスの実技。HIPHOPとJAZZダンスがあり、どちらかを選んで履修する (AVEX ダンスマスターと連携)。 前提授業：メディア概論 E	芸
身体表現AⅡ (HIPHOP/JAZZ)	ダンスの実技。HIPHOP、秋学期 JAZZ ダンスを実習する (AVEX ダンスマスターと連携)。 前提授業：身体表現 AⅠ	芸
身体表現BⅠ (アクティング)	俳優としての基礎訓練、台本読み、発声、作品を作りなど演技の基本を学ぶ。 前提授業：メディア概論 E	芸
身体表現BⅡ (アクティング)	俳優として基礎訓練をして、戯曲研究や作品を理解する。作品を作り演技の基本を学ぶ。 前提授業：身体表現 BⅠ	芸
制作演習a,b,c,d	別紙の配布資料で内容を確認すること。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
デジタル映像編集	映像編集の概念、技術を学ぶ。	技
デジタル音楽表現 (作曲)	映画やアニメ作品の音楽を分析から映画作曲の原理を理解し、学生作品、またはゲームのテーマ作曲やBGMの作成を目標とする。Pro Tools 使用。 前提授業：サウンド表現論、メディア基礎実習 c (サウンド)	芸 サ
データベース	データベースとメディアの関わりを意識し、データベースを使う・活用することに重きを置いた授業を行う。	エ
デジタルメディアアプリケーション	Macintosh (Mac) OS を主な対象として、MacOS に含まれるアプリケーションやオンライン上のサービスを活用したコミュニケーションの方法およびそれを支えるクリエイティブな活動について学ぶ。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ

演

映像演出

技

映像技術

美

映像美術

ア

アニメーション・CG

芸

芸能

ス

ステージ

サ

サウンド・音楽

エ

エンターテイメント・ビジネス

授業名	内容	推奨分野
デジタルレコーディングⅠ	音楽やポストプロダクションで実際に使用されているスタジオ機材を使用して、スタジオで必要な基礎的なワークフローを身につける。 前提授業：メディア基礎実習 c (サウンド)	サ 技
デジタルレコーディングⅡ	AVID ICON と SYSTEM FIVE のシステムをより深く理解し、音楽や MA の高度なミックスやワークフローを身につけて最新の録音技術を学ぶ。 前提授業：デジタルレコーディングⅠ	サ 技
デッサンⅠ	鉛筆によるデッサンを通し、基礎造形力と表現力を養う。2クラス開講のうち、高桑クラス (水曜 3,4 限) は CG・アニメーション業界向けのポートフォリオ用の作品搜索を目標とする (アニメ・CG 分野が主分野の学生向け)。藤村クラス (金曜 3,4 限) は、画面構成、空間表現、立体感・量感・質感表現について学ぶ。	美 ア
デッサンⅡ	美術解剖学を活用した人体と解剖図との照合を、人体クロッキーを通して生体の形態の理解を図る。 前提授業：デッサンⅠ	美 ア
特殊メイク	映像資料を通して特殊メイクの世界を理解し、演習を通してイメージ、素材、技法について特殊メイクの表現について学ぶ。月曜 4、5 限のどちらかを選択。	美
日米映画比較研究	「大災害 disaster」をテーマとして、日本映画とアメリカ映画を比較し、20 世紀ならびに 21 世紀における映像メディア表象の意味を考える。	演 美 技 ア エ
番組企画・構成	番組制作の上でディレクター・構成作家などに必要な企画書や構成案の書き方を豊富な実例・事例をもとに論じる。また受講生は企画や構成を実際に作成する課題を行う。 前提授業：メディア概論 B (映像)	演
ビジネスアプリケーションⅠ	ビジネスの現場で必須となる、コンピュータ及びアプリケーションの使用方法について学ぶ。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
ビジネスアプリケーションⅡ	「ビジネスアプリケーションⅠ」で学んだ知識をもとに、Macintosh (Mac) OS を主な対象として、パーソナルコンピュータ (PC) の実践的な活用方法を学ぶ。 前提授業：ビジネスアプリケーションⅠ	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
ビジネスセミナーa (事例研究)	1990 年代より現在までのビジネスの潮流の中で、画期的なビジネスモデルの事例を抽出し、解説する。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
ビジネスセミナーb (映像プロデュース)	映像プロデュースを学ぶ。映画、テレビなどの映像作品や映像に関するビジネスについて、制作活動の予算調達や管理などを理解する。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
ビジネスプランニング	ビジネスの分野や、コンテンツ制作の現場に必要なスキルである企画書作りの基本を、ロジカルシンキングをベースに学ぶ。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
ビジネスモデル研究a (音楽ビジネス)	音楽業界の基本構造、著作権から発生する印税の仕組み、また音楽ビジネスの一部としてのコンサートビジネス／カラオケビジネス／レンタル CD などの基礎を学ぶ。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
ビジネスモデル研究b (ステージプロデュース)	ステージ関連のビジネスは、どういう仕組みで製作され、お金の流れはどうなっているのか。そしてどんなプレーヤーがいて、権利関係はどうなっているのか。ライブエンタティメントの裏側を紐解きながら、ステージプロデュースに求められる素養を身につける。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
表象文化研究Ⅰ	1990 年代以降の映画 (日本、ハリウッド、東アジア) およびテレビ、ミュージックビデオを分析しながら、映画作品やテレビ番組を娯楽以上のものとして享受する眼差しを養う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ

授業の説明：04

＊アイウエオ順 赤字は必修授業

授業名	内容	推奨分野
表象文化研究Ⅱ	「メディアの固有性 medium specificity」という概念を導入することによって、映画（サイレントとトーキー）、アニメ（映画、テレビ、デジタル）などの映像作品や番組をさらに発展的に比較・分析する。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
舞台運営	舞台の運営・制作について理解を深めると共に、様々な技術とそれに伴う価値観等を習得する。さらに、それらを基に、他の様々な局面でプロデュースする力を養うことができるようにする。 前提授業：舞台空間Ⅱ	ス
舞台音響	舞台音響家を目指す学生のための舞台音響の基礎実習。音波の性質・音響心理・電気的基础・電気音響機器学習と音響（PA）実習、簡易 PA セットの組み上げ、操作の習得など。 前提授業：メディア基礎実習 e(ステージ)	サ ス
舞台空間Ⅰ	舞台空間の成り立ちを理解し、その方法を修得する。模型製作他、劇場を見学予定。 前提授業：舞台空間概論Ⅰ	ス
舞台空間Ⅱ	舞台空間の成り立ちを理解し、その方法を修得する。インスタレーション製作他、劇場や美術倉庫を見学予定。 前提授業：舞台空間Ⅰ	ス
舞台空間概論	古典演劇、現代演劇、オペラ、ダンスやミュージカルなど舞台表現の歴史および国内外の劇場用語、劇場運営、そして構造を学ぶ。	芸 ス エ
舞台照明	ステージ作品の照明について、最適なプランニング、電気容量の計算、DMX 設定及び操作、灯体設置、シユート、実地オペレーション、メンテナンスについて学習する。 前提授業：メディア基礎実習 e(ステージ)	ス
ブランド・マネジメント論	企業のマーケティング活動で、今や最も大切なのがブランディング。ブランドの意味からその価値およびブランド構築から管理に至るまでのマネジメントについて学ぶ。	エ
プログラミング	R 言語の実行環境のインストール、プログラミングツール Rgui、RStudio の基本操作、R 言語で処理するデータ型・データ構造の定義、データハンドリング、R 言語の基本的なプログラム作成を学ぶ。	エ
プロジェクト研究Ⅰ	各ゼミで内容が異なるため、シラバスで確認すること。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
プロジェクト研究Ⅱ	各ゼミで内容が異なるため、シラバスで確認すること。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
マーケティング論	マーケティングの軸となる考え方に触れ、実際に展開されている企業のマーケティング活動を紹介しつつ、マーケティングのあり方を考える。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
メディアプロジェクト a,b,c,d,e,f	別紙の配布資料で内容を確認すること。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
メディア海外研修a (アメリカ)	カリフォルニア大学リバーサイド校での 2 週間の研修（事前・事後学習あり）。映像産業・教育の視察、映像制作のワークショップを行う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
メディア海外研修b (ハンガリー)	ペーチ大学での 10 日間の研修（事前・事後学習あり）。民俗音楽・楽器の講義、民俗舞踊のワークショップ、文化施設の見学、現地の学生との交流を行う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
メディア概論A (作品鑑賞)	20 世紀を代表するメディア作品を中心に鑑賞し、ディスカッション、発表を行い、人間と社会の関わりについて問題意識を深める。歌舞伎鑑賞や美術展鑑賞なども行う。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ

演

映像演出

美

映像美術

芸

芸能

サ

サウンド・音楽

技

映像技術

ア

アニメーション・CG

ス

ステージ

エ

エンターテイメント・ビジネス

授業名	内容	推奨分野
メディア概論B (映像)	映像の歴史、映像制作におけるスタッフワークを理解する。映像系科目の履修前提となる授業。	演 美 技 ア エ
メディア概論C (メディア史)	メディアの発展の歴史をコミュニケーションの歴史として捉え、それぞれの時代でのメディアの果たした役割を述べる。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
メディア概論D (サウンド・音楽)	音響物理、電気工学の基本的な原理から録音で使用されているコンピューターシステムの構造について学び、サウンドの機材、録音技術やシンセサイザーの基礎知識と簡単なオーディオファイル作成を目標とする。2 クラス開講のうち（火曜 4、5 限）サウンド・音楽を主分野とする学生は火曜 5 限を受講すること。	技 ス サ
メディア概論E (芸能・ステージ)	舞台表現についての基本的な知識を、様々なジャンルで活躍する講師から学ぶ。	芸 サ ス エ
メディア基礎実習a (総合)	「コンテンツ分野」「映像分野」「芸能分野」の三つの分野から成る実習。	演 美 芸 サ 技 ア ス エ
メディア基礎実習b (デザイン)	Photoshop や illustrator などのソフトの使い方を習得し、DTP の基本を身につける。	美 技 ア エ
メディア基礎実習c (サウンド・音楽)	サウンド／音楽制作の基礎授業。サウンドの機材、技術やシンセサイザーの基礎知識と簡単なオーディオファイル作成を目標とする。3 クラス開講（火曜 4、5 限）（水曜 4、5 限）（木曜 3、4 限）のうち、サウンド・音楽を主分野としている学生は都留クラス（火曜 4、5 限）もしくは大野クラス（水曜 5 限）を受講すること。 前提授業：メディア概論 D (サウンド)	サ
メディア基礎実習d (映像)	講義と実習（映像撮影）を通して、撮影の基礎を学ぶ。 前提授業：メディア概論 B /メディア基礎実習 a	演 美 技 ア エ
メディア基礎実習e (ステージ)	舞台監督の仕事や舞台における技術（舞台設営、舞台音響、舞台照明）について学ぶ。	サ ス

履修の仕方

時間割の作り方

卒業に必要な単位は 126 単位です。
1 年次 40 単位、2 年次 82 単位、3 年次 110 単位、4 年次 126 単位以上を目安としてください。
時間割を作成する際には「必修科目」「選択必修科目」「選択科目」に気を付けてください。

必修科目と進級条件、望ましい年間履修単位数

「必修科目」：必ず修得する科目。
1,2 年次に指定された必修科目を修得していることが 3 年次に進級する条件となります。

「選択必修科目」：科目群ごとに定められた科目のことで
それぞれ必要な単位数を修得する必要があります。

「選択科目」：学部の科目群または他学部から
自由に選択して単位修得できる科目（ただし、他学部で履修できる科目は 20 単位まで）

※「必修科目」を 1 科目でも落としている場合
「選択必修科目」が 1 単位でも満たない場合は卒業が認定されません。

系列	必修科目(単位数)				選択必修科目 (科目群ごとに必要な 修得単位数)
	1年	2年	3年	4年	
学科共通科目群Ⅰ(語学)	Fundamentals of EnglishⅠ(2) Oral FluencyⅠ(2)				4
学科共通科目群Ⅱ(情報) 学科共通科目群Ⅲ(教養)	デジタルメディアアプリケーション(2)				10
	ビジネスアプリケーションⅠ(2)				
	情報システム論(2)				
キャリア形成科目群	基礎ゼミⅠ(4)	基礎ゼミⅡ(4)			10
専門基礎科目群	メディア概論A(4)				10
専門科目群Ⅰ(クロスメディア)					26
専門科目群Ⅱ(映像表現)					
専門科目群Ⅲ(身体表現)					
専門科目群Ⅳ(ビジネス)					
専門科目群Ⅴ(サウンド)					
専門科目群Ⅵ(ゼミ研究・実践)			プロジェクト研究Ⅰ	プロジェクト研究Ⅱ	
選択科目					48
修得単位数の目安	40単位	82単位	110単位	126単位	126
年間の単位数の目安	40単位	42単位	28単位	16単位	

「進級に必要な条件」 ：対象 2019 年度生	2 年	3 年	4 年
	2 年次に進級するためには、 「基礎ゼミⅠ」を含め、15 単位 以上を修得しなければならない。	3 年次に進級するためには、2 年 次までの必修科目を含め、36 単 位以上を修得しなければならない。 ただし、未修得必修科目が 2 科目以下の者については進級を認 めることがある。	4 年次に進級するためには、3 年 次までの必修科目を含め、80 単 位以上を修得しなければならない。

メディアプロジェクトと制作演習科目

プロの現場と連携したプロジェクトや、メディアの世界で活躍するプロフェッショナルに学ぶ特別
授業「メディアプロジェクト」科目、専門教育で学んだ知識、技術を応用し、作品制作、実践活動を
通し実践力を養う「制作演習」科目は、通常の Web による履修登録とちがい、Web 登録の他に登録
用紙による申請も必要になります。
また「メディアプロジェクト」の履修は、4 年間で「a・b・c・d・e・f」合計 6 つの授業に限られ
ています（メディアプロジェクト、制作演習の登録の仕方は別紙参照）。

シラバスについて

シラバスとは、すべての授業の名前や担当する教員の名前、講義の目的、各回の授業内容を示して
います。皆さんがどの授業をとるかを決める際の大切な資料となります。ほとんどの授業は大学のホー
ムページの在学生のポータルサイトを開きシラバス検索から見ることができますが（Web シラバス検
索の仕方は別紙参照）、メディア学部の「メディアプロジェクト」「制作演習」科目は



大学のホームページからメディア学部のページを開き
↓
「カリキュラム」
↓
「2019 年度メディアプロジェクト・制作演習内容一覧」
↓
「紀尾井町キャンパスメディアプロジェクト・
制作演習シラバス」を開き

それぞれの授業のシラバスを見るためには
パスワード「2838555」を入力して開くことができます。

Web 履修について



大学ホームページ
https://www.jiu.ac.jp/visitors/detail/id=2291

このアドレスに入ると、
JIU ポータルマニュアル（学生用）があります。
こちらを参照してください。