

メディア学部　映像芸術コース　履修ガイド　2023

目次

大学での学び ---- P.02

４年間の学び ---- P.03

４年間の学びの流れ ---- P.04

８つの分野の履修について ---- P.5 ～ 12

科目別授業の説明 (全学部共通基盤) ---- P.13 ～ 14

科目別授業の説明 (メディア共通科目群) ---- P.15

科目別授業の説明 (キャリア形成科目群) ---- P.16

科目別授業の説明 (専門基礎科目群) ---- P.17 ～ 19

科目別授業の説明 (専門科目群Ⅰ) ---- P.20 ～ 26

授業の説明 (制作演習・総合演習・海外研修・プロジェクト研究などについて) ---- P.27 ～ 28

科目別授業の説明 (専門科目群Ⅱ) ---- P.29 ～ 34

履修の仕方 ---- P.35 ～ 36

教員紹介 ---- P.37 ～ 40

Q&A ---- P.41 ～ 42

紀尾井町の学びとは

『メディア学部映像芸術コースの学び』

「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。



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ける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て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、授業を１年生の S1 から連続して受講する必要があります。S1 では、映像芸術コースの４年間の学びの入門となる「メディア概論 ABCDEF」は、できる限りすべて履修することを推奨します。S2 では、「表現基礎 A/B」を通して初めての表現活動に触れ、F1、F2 で始まる８つの分野の専門的な演習科目を選択する際のヒントにして下さい。S2、F1、F2 で連続して受講する必要がある科目もあるので注意して下さい。詳しくは、５ページから始まる「８つの分野の履修について」を参考にして下さい。

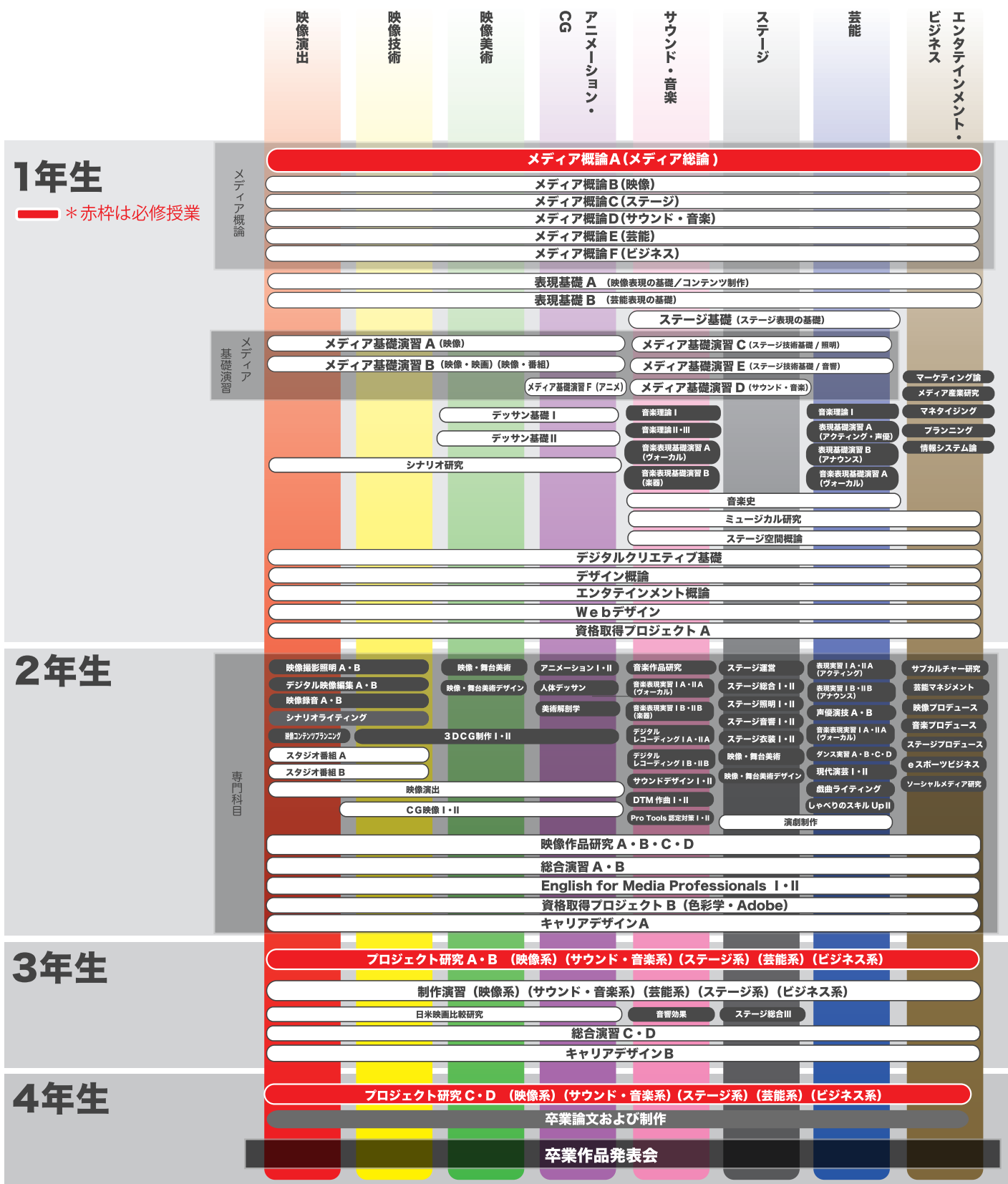


「主分野」・「副分野」の考え方

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、まずは自分の興味がある分野を２つ選択し、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」はいつでも変更できますが、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、２年生が終わるまでには、できるだけ自分の将来や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。

４年間の学び



全学共通基盤科目 Fundamentals of English Ⅰ / Oral Fluency Ⅰ / アカデミック・スキルズ / デジタルアプリA / デジタルアプリB / 情報社会と情報倫理 / 人工知能論 / インターネット配信 / マーケティング論 / 現代史入門 / 映像メディア史 / 音楽史 / 広告戦略論 / 社会学 / 著作権 / 表象文化研究 / 演劇研究 / 古典芸能研究 / しゃべりのスキルUpⅠ / スポーツ科学（ダンス）ⅠA・ⅠB
フランス語、韓国語、中国語

メディア共通科目群 メディア概論A / デジタルメディアA / デジタルメディアB / メディア概論B・C・D・E・F / メディア基礎演習A・B・C・D・E・F

キャリア形成科目群 基礎ゼミⅠA・ⅠB・ⅠC / 基礎ゼミⅡA・ⅡB・ⅡC・ⅡD / キャリアデザインA・B / メディア海外研修A・B / 資格取得プロジェクトA・B

専門基礎科目群 情報システム論 / クリティカルシンキング / クリエイティブシンキング / 映像作品研究A・B・C・D / ミュージカル研究 / 音楽作品研究 / 服飾文化研究 / 芸術文化研究　他（配当年次は別紙参照）

芸能・音楽系実技科目

表現基礎演習A（アクティング・声優）
表現基礎演習B（アナウンス）
音楽表現基礎演習A（ヴォーカル）
音楽表現基礎演習B（楽器）
ダンス実習A・B（HIPHOP/JAZZ）
ダンス実習C（K-POP）
ダンス実習D（日舞）
表現実習ⅠA・ⅡA（アクティング）
声優演技A・B
表現実習ⅠB・ⅡB（アナウンス）
音楽表現実習ⅠA・ⅡA（ヴォーカル）
音楽表現実習ⅠB・ⅡB（楽器）

プロジェクト研究A・B・C・D

各ゼミナールは担当教員名称で実施予定

メディアプロジェクト

ドキュメンタリープロジェクト / フィルム技法
韓流エンタテインメント実践 / 現場力養成講座（２年生以上）
ラジオ番組制作Ⅰ・Ⅱ（３年生以上）など

8つの分野の履修について

映像演出分野



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。

1年生【基礎】

- メディア概論 B
  - 映像の世界全体を解説
- 表現基礎 A
  - 表現の基礎
- 選択
- メディア基礎演習 A（映像）
  - 映像の基礎
- メディア基礎演習 B（映像・映画）
  - 映画撮影の基礎
- メディア基礎演習 B（映像・番組）
  - 番組撮影の基礎
- シナリオ研究
- 映像メディア史

2年生【発展】

- 総合演習 A
  - 短編映画制作
- 総合演習 B
  - 短編映画制作
- 映像コンテンツプランニング
- スタジオ番組 A
- スタジオ番組 B
- 映像演出
- 映像撮影照明 A
- 映像撮影照明 B
- デジタル映像編集 A
- デジタル映像編集 B
- 映像作品研究 A
- 映像作品研究 B
- 映像作品研究 C
- 映像作品研究 D
- キャリアデザイン A
- 映像プロデュース

3年生【実践】

- プロジェクト研究 A・B
  - ゼミナール
- 総合演習 C
  - 短編映画制作
- 総合演習 D
  - 短編映画制作
- 制作演習
  - 番組・ライブ映像
- 制作演習
  - PV・CM
- 制作演習
  - モーショングラフィック
- 表象文化論
- キャリアデザイン B

4年生【研究】

- プロジェクト研究 C・D
  - ゼミナール
- 卒業論文及び卒業制作

将来の職業

映画監督／プロデューサー／脚本家／構成作家／演出家／ TV ディレクター／CM ディレクター／ジャーナリスト／ PV クリエイター／映像クリエイターなど

8つの分野の履修について

映像技術分野



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。

1年生【基礎】

- メディア概論 B
  - 映像の世界全体を解説
- 表現基礎 A
  - 表現の基礎
- デッサン基礎 I
- シナリオ研究
- 映像メディア史

選択

- メディア基礎演習 A（映像）
  - 映像の基礎
- メディア基礎演習 B（映像・映画）
  - 映画撮影の基礎
- メディア基礎演習 B（映像・番組）
  - 番組撮影の基礎
- デジタルクリエイティブ基礎
  - デジタルデザインの基礎

2年生【発展】

- 総合演習 A
  - 短編映画制作
  - 番組制作
- スタジオ番組 A
- スタジオ番組 B
- 映像撮影照明 A
- 映像撮影照明 B
- 映像録音 A
- 映像録音 B
- デジタル映像編集 A
- デジタル映像編集 B
- CG 映像 I
- CG 映像 II
- 映像プロデュース
- 資格取得プロジェクト B（Adobe）
- 映像作品研究 A
- 映像作品研究 B
- キャリアデザイン A
- 総合演習 B
  - 短編映画制作
  - 番組制作
- メディアプロジェクト
  - フィルム技法

3年生【実践】

- プロジェクト研究 A・B
  - ゼミナール
- 総合演習 C
  - 短編映画制作
- 総合演習 D
  - 短編映画制作
- 制作演習
  - PV・CM
- 制作演習
  - モーショングラフィック
- 制作演習
  - 番組スタジオ
- 映像作品研究 C
- 映像作品研究 D
- 日米映画比較研究
- キャリアデザイン B
- メディアプロジェクト
  - 調布 CM

4年生【研究】

- プロジェクト研究 C・D
  - ゼミナール
- 卒業論文及び卒業制作

将来の職業

撮影監督、TV カメラマン、照明技師、録音技師、編集技師、スクリプター、CG クリエイター、特撮監督など

8つの分野の履修について

映像美術分野



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。

1年生【基礎】

- メディア概論 B — 映像の世界全体を解説
- 表現基礎 A — 表現の基礎
- 選択
  - メディア基礎演習 A（映像） — 映像の基礎
  - メディア基礎演習 B（映像・映画） — 映画撮影の基礎
  - メディア基礎演習 B（映像・番組） — 番組撮影の基礎
  - デジタルクリエイティブ基礎 — デジタルデザインの基礎
- 芸術文化研究
- デッサン基礎 I
- シナリオ研究
- 映像メディア史
- デザイン概論
- ステージ空間概論

2年生【発展】

- 総合演習 A — 短編映画制作
- 総合演習 B — 短編映画制作
- 映像・舞台美術 — コンセプトデザイン
- 映像・舞台美術デザイン — 製図・パース画技法
- 映像作品研究 A
- 映像作品研究 B
- 映像作品研究 C
- 映像作品研究 D
- 映像演出
- 映像プロデュース
- 資格取得プロジェクト B（Adobe）
- キャリアデザイン A

3年生【実践】

- プロジェクト研究 A・B — ゼミナール
- 総合演習 C — 短編映画制作
- 総合演習 D — 短編映画制作
- 制作演習 — PV・CM
- 制作演習 — モーショングラフィック
- 制作演習 — 番組スタジオ
- 日米映画比較研究
- キャリアデザイン B

4年生【研究】

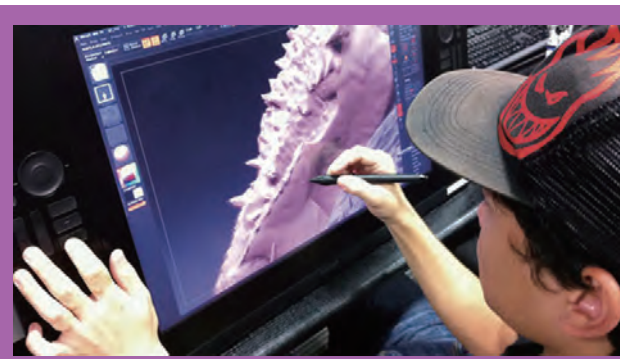
- プロジェクト研究 C・D — ゼミナール
- 卒業論文及び卒業制作

将来の職業

美術監督 / セットデザイナー / 美術進行 / 大道具 / 装飾小道具 /
特殊造形・特殊メイク / タイトルデザイナー
ディスプレー・ミニチュア製作 / スタイリスト / ストーリーボードアーチスト / など。

8つの分野の履修について

アニメーション CG 分野



アニメ CG 分野では、1，2 年生でアニメ・CG・映像制作、全ての基礎を学び、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ＣＧ分野で実技系で必須授業です（矢印は前提授業）。
該当年次で必ず履修してください。実技以外の授業（キャリアデザイン、シナリオ研究など）は適宜履修すること。

1年生【基礎】

- メディア概論 B — 映像の世界全体を解説
- 表現基礎 A — 総合の基礎実習
- デザイン概論
- メディア基礎演習 A（映像） — 映像の基礎実習
- メディア基礎演習 F（アニメ） — アニメーション、CG、VFX の基礎実習
- デジタルクリエイティブ基礎 — デジタルデザインの基礎実習
- デッサン基礎 I

2年生【発展】

- 人体デッサン
- 美術解剖学
- 映像プロデュース
- キャリアデザイン A
- アニメーション I
- アニメーション II
- 総合演習 A（アニメ・CG） — アニメーション・CG 制作の基礎
- 3DCG制作 I
- 3DCG制作 II
- 総合演習 B（アニメ・CG） — 絵コンテの描き方、3DCG アニメーション
- 資格取得プロジェクト（色彩学）
- CG映像 I
- CG映像 II

3年生【実践】

- キャリアデザイン B
- プロジェクト研究 A・B — ゼミナール
- 制作演習（アニメーション I） — アニメや 3DCG 映像特有の演出手法やワークフローの学習
- 制作演習（アニメーション II）
- 総合演習 C（アニメ・CG）
- 総合演習 D（アニメ・CG）
- 制作演習（3DCG・モーショングラフィック I）
- 制作演習（3DCG・モーショングラフィック II）
- 制作演習（3DCG・モーショングラフィック III）

4年生【研究】

- プロジェクト研究 C・D — ゼミナール
- 卒業論文及び卒業制作

将来の職業

CG デザイナー（映像・アニメ・ゲーム）／ VFX アーティスト（映像・ゲーム）
アニメーター（手描き・3DCG）／撮影（アニメ）／キャラクターデザイナー
フィギュア原型師／ビジュアルジョッキー／ WEB デザイナー／イラストレーター

8つの分野の履修について

サウンド・音楽分野



専門ソフトの認定制度を取り入れ、最新のメソッドと技術を使った独自のサウンド教育を展開し、映画やアニメ作品の録音・編集、BGM・効果音の作成から、作曲、ミュージシャン、舞台やライブでの PA、アーティストを支える A&R など、音楽の幅広いジャンルに対応できる人材育成をめざします。

1年生【基礎】

- メディア概論 D — 音響の基礎・楽器学
- 表現基礎 B — 身体表現・音声表現の基礎
- 音楽理論 I — 楽譜の理解
- メディア基礎演習 E — 音響基礎
- メディア基礎演習 D — サウンド制作の基礎
- 音楽理論II・III — コードの理解と分析
- 音楽表現基礎演習 A — ヴォーカル基礎
- 音楽表現基礎演習 B — 楽器演奏基礎
- 音楽史 — ポピュラー音楽研究

2年生【発展】

- 舞台音響
- 映像録音 I
- Pro Tools 認定対策 I
- デジタルレコーディング I A・IIA
- DTM 作曲 I
- サウンドデザイン I
- 音楽表現実習 IA (ヴォーカル応用)
- 音楽表現実習 IB (楽器演奏応用)
- 音楽作品研究
- 映像録音 II
- Pro Tools 認定対策 II
- デジタルレコーディング I B・IIB
- DTM 作曲II
- サウンドデザインII
- 音楽表現実習 IIA (ヴォーカル応用)
- 音楽表現実習 IIB (楽器演奏応用)
- 音楽プロデュース
- キャリアデザイン A

3年生【実践】

- プロジェクト研究 A・B — ゼミナール
- 制作演習 — MA / レコーディング / 作曲 / 音楽ライブ（PA） / 音楽パフォーマンス / etc.
- 音響効果 (フォーリー制作)
- キャリアデザイン B

4年生【研究】

- プロジェクト研究 C・D — ゼミナール
- 卒業論文及び卒業制作

将来の職業

サウンドデザイナー、作曲家、アレンジャー、歌手、ミュージシャン、ミキシングエンジニア、レコーディングエンジニア、マスタリングエンジニア、音楽プロデューサー など

8つの分野の履修について

ステージ分野



演劇、ミュージカル、音楽ライブなど様々なパフォーマンスの舞台空間における演出、制作、音響、照明、衣裳、美術など、制作スタッフとしての基礎知識と技術を学びます。講義や実習は、舞台関係の現場で活躍中の教員が担当しています。

1年生【基礎】

- ミュージカル研究：ミュージカルの歴史と主要作品
- 演劇研究：演劇とは何かを探索
- 芸能文化研究：芸術についての考え方を学ぶ
- メディア概論 C：ステージ全体の概要
- ステージ基礎：ステージ実習の入門
- ステージ空間概論：ステージの空間的利用の成り立ち
- メディア基礎演習 C：ステージ照明基礎
- メディア基礎演習 E：ステージ音響基礎
- デザイン概論：「デザイン」の定義と基礎知識
- 服飾文化研究：ステージコスチュームの研究

2年生【発展】

- ステージ総合 I：舞台設営・照明・音響の応用実践
- ステージ運営：ステージスタッフの体系的学習
- ステージ照明 I：ステージ照明応用
- ステージ音響 I：ステージ音響応用
- 映像・舞台美術：映像・舞台作品の美術研究
- ステージ衣装 I：ステージ衣装のデザインと制作
- ステージ総合 II：舞台設営・照明・音響の応用実践
- ステージプロデュース：日本におけるステージビジネス
- ステージ照明 II：ステージ照明応用
- ステージ音響 II：ステージ音響応用
- 映像・舞台美術デザイン：映像・舞台美術の実践
- ステージ衣装 II：ステージ衣装のデザインと制作
- キャリアデザイン A

3年生【実践】

- ステージ総合III：舞台設営・照明・音響の応用実践
- プロジェクト研究 A・B：ゼミナール
- 制作演習：ステージデザイン 音楽ライブ　etc.
- キャリアデザイン B

4年生【研究】

- プロジェクト研究 C・D：ゼミナール
- 卒業論文及び卒業制作

将来の職業

ステージ制作、ステージ演出、舞台監督、舞台照明技師、舞台音響技師、舞台美術デザイナー など

8つの分野の履修について

芸能分野



アクティング、ダンス、ヴォーカル・声優・アナウンスの中から、自分の成長に必要な実技科目を選択し履修します。学内には多くの発表の機会もあり、他分野の学生と一緒に作品作りを行いながらレベルアップできるのがメディア学部の大きな特徴です。早い時期に学内オーディションにチャレンジし、事務所所属を目指そう！※ヴォーカル・楽器演奏についてはサウンド・音楽分野のページもチェックしてください。

1年生【基礎】

- メディア概論 E（芸能の世界全体を解説）
- 表現基礎 B（芸能音楽実習の基礎）
- 音楽理論 I（楽譜の理解）
- 表現基礎演習 A（アクティング・声優）
- 表現基礎演習 B（アナウンス）
- スポーツ科学 I A・I B（ダンス（全学共通基盤科目））
- 音楽表現基礎演習 A（ヴォーカル）
- 服飾文化研究
- ミュージカル研究
- エンタメ概論
- シナリオ研究
- ステージ空間概論
- しゃべりのスキル Up I（全学共通基盤）
- 演劇研究（全学共通基盤）
- 学外キャリア ＋ 学内オーディション ＋ 学外オーディション

2年生【発展】

- 表現実習 I A 表現実習 II A（アクティング）
- 声優演技 A 声優演技 B（声優）
- 表現実習 I B 表現実習 II B（アナウンス）
- ダンス実習 A ダンス実習 B ダンス実習 C ダンス実習 D（ダンス）
- 音楽表現実習 I A 音楽表現実習 II A（ヴォーカル）
- しゃべりのスキル Up II
- 戯曲ライティング
- 現代演芸 I・II
- 演劇制作
- 芸能マネジメント
- 映像作品研究 A・B・C・D
- キャリアデザイン A

3年生【実践】

- プロジェクト研究 A・B（ゼミナール）
- 制作演習（映像演技／舞台演技／アフレコ I・II／朗読劇制作 I・II）
- 総合演習 C（演劇）→ 総合演習 D（演劇／アフレコ）
- ラジオ番組制作 I・II（メディアプロジェクト）
- キャリアデザイン B
- 就職指導

4年生【研究】

- プロジェクト研究 C・D（ゼミナール）
- 卒業論文及び卒業制作
- 就職
- 事務所所属／劇団所属

将来の職業

俳優、声優、ナレーター、アナウンサー、
コミュニティー FM ディレクター、歌手、ダンサー、モデル、タレントなど

8つの分野の履修について

エンタテインメント・ビジネス分野



映像業界（映画配給、宣伝、配信）、音楽業界、アニメ業界（キャラクター、アニソン）、ゲーム業界、芸能マネジメント、テレビ局、広告・出版といったエンタテインメント業界でホワイトカラーとして働きたい学生のための体系化した分野です。

1年生【基礎】

基礎科目

- メディア概論 F
- メディア産業研究
- マーケティング論
- マネタイジング
- 著作権
- ビジネス
- コミニュケーションの基礎
- 情報システム論
- 情報社会と情報倫理
- エンタテインメント概論
- 広告戦略論
- デザイン概論
- クリティカルシンキング
- クリエイティブシンキング

★映像中心ビジネス

- メディア概論 B/ 映像
- 表現基礎 A
- メディア基礎演習 A・B
- 映像メディア史
- デジタルクリエティブ基礎
- デッサン基礎 I
- シナリオ研究

★芸能・ステージ・音楽中心ビジネス

- メディア概論 C/ ステージ
- メディア概論 D/ サウンド
- メディア概論 E/ 芸能
- 表現基礎 B
- メディア基礎演習 C・D・E
- ステージ基礎
- 音楽理論 I
- ステージ空間概論
- 音楽史
- 演劇研究
- ミュージカル研究
- 服飾文化研究

2年生【発展】

- ソーシャルメディア研究
- プランニング
- ブランディング
- サブカルチャー研究
- e スポーツビジネス
- キャリアデザイン A
- 制作演習（ビジネス総合演習 I）

★映像中心ビジネス

- 映像プロデュース
- 映像コンテンツプラニング
- 映像演出
- 映像作品研究 A・B・C・D

★芸能・ステージ・音楽中心ビジネス

- 芸能マネジメント
- 音楽プロデュース
- ステージプロデュース
- 音楽作品研究

3年生【実践】

- プロジェクト研究 A・B
  - ゼミナール
- 制作演習（ビジネス総合演習 II&III）
- キャリアデザイン B
- インターンシップ

4年生【研究】

- プロジェクト研究 C・D
  - ゼミナール
- 卒業論文及び卒業制作

将来の職業

プロデューサー、ディレクター、コンテンツクリエイター、宣伝マン、プロモーター、
映画制作会社、映画配給会社、番組制作会社、
コンテンツ制作会社、コンテンツ配信会社、音楽出版、芸能プロダクション

授業の説明：全学部共通基盤科目

赤枠は必修授業　配当年次・授業内容詳細はシラバスを参照

アカデミックスキルズ

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。また，各自の４年間の活動を成果物として残す「ポートフォリオ」の作成の準備を始める。「アカデミック・スキルズ」から「基礎ゼミＩＣ」までを一連の授業として実施する。

デジタルアプリ A

Macintosh（Mac）OS を主な対象として、パーソナルコンピュータ（PC）の基本的知識、タイピングなどを含む操作方法を学ぶとともに、ハードウェア・ソフトウェアに関する知識などについて学習する。また、Microsoft Office365 を用い、文書作成ソフト（Word）、表計算ソフト（Excel）およびプレゼンテーションソフト（PowerPoint）の基本の習得。

デジタルアプリ B

デジタルアプリ A 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。Microsoft Office365 を用い、文書作成ソフト（Word）、表計算ソフト（Excel）およびプレゼンテーションソフト（PowerPoint）の発展的な利用法を習得する。

デジタルメディア A

デジタルメディアの基礎となる、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。実際に皆さんがコンテンツを作成する時に必要となる技術・知識を身に付けることが、テーマです。

デジタルメディア B

デジタルメディア A の内容を踏まえ、実践的な作品制作のための基礎知識の習得、また実習を通しての技術習得を目指す。映像番組制作の基本となるインタビュー作品。また、ニュース番組の制作をすることで、デジタルメディアの内容を深く理解する。映像制作者を目指すものだけでなく、現代では必須になる映像技術やリテラシーも学んでいく。

情報社会と情報倫理

近年、情報化に起因すると考えられる多種多様なトラブルが顕在化されるようになりつつある。ブログの炎上、企業による情報漏えい、ステルスマーケティン グやアフィリエイトプログラム等に関する騒動などは、その一例に過ぎない。こうした問題が社会的に解決されるためには、単にルールを覚えるだけでは不十分である。

人工知能論

探索・推論・学習のアルゴリズムなど人工知能の基礎をよく理解するとともに、機械学習やニューラルネットワークの展開を理解するために関連分野の基礎知識を得ることを目標とする。人工知能の中心的役割を果たしている知識工学、認知科学に関し「機械の知」「人間の知」という２つの観点から学び現段階における人工知能の活用事例から可能性および限界を理解する。

インターンネット配信

今日のインターネットの発展の中で最も私たちの生活に影響を及ぼし始めている形の一つが、インターネットを介した映像の配信である。映像配信は、オンデマンド型とリアルタイム型に二分することが出来るが、特に既存のテレビメディア等に対して大きな影響力を与えているのは、リアルタイム型のインターネット配信であると言える。

コミュニケーションの基礎

「コミュニケーション概論」において論点となる現代のコミュニケーションにおいては、文字情報だけでなく、画像・映像によるコミュニケーションの比重が大きくなっている。そこで、「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課題として存在しているのかを事例とともに考察する。

現代史入門

近代以前の時代（前近代）と近代の違いや、二大戦以前の世界情勢から歴史を追うことで、（近）現代史の要点を理解することを目標とする。講義を中心に、授業のテーマについての解説および内容を理解するために必要な、歴史的背景、情報、知識を伝える。授業内容の理解を促すために、授業の後半には歴史的事件の因果関係の説明などの小課題に取り組む。

映像メディア史

映画が誕生してから約１２０年、映像メディアの動きを１２０年の世界の歴史に沿いながら解説する。映画誕生から現在まで、世界はどのようにして映像メディアを利用、活用してきたか。娯楽としてだけではなく、ニュース報道、またプロパガンダ、広告などにも利用され、映画だけでなく、テレビやミュージックビデオなど幅広く進化を辿る。

音楽史

ポピュラー音楽は、20 世紀に北アメリカで最初に商品化されてから瞬く間に世界に広がり、各地に伝承されていた特色ある音楽にも多大な影響を与えることになった。講義では、ポピュラー音楽の源泉となるヨーロッパやアフリカの音楽やポピュラー音楽に影響を受けた世界の諸民族の音楽も歴史的に概観しながら、音楽を動的に捉えることの意味について考える。

マーケティング論

初学者がマーケティング分野のベースになっている考え方を理解し，各自の身の回りのさまざまな事象をマーケティング分野の視点から考えることができる目の涵養を目標とする。

広告戦略論

広告業界というのはどのような役割を持った人たちが、どのようなビジネスの仕組みの中で働いているか。そして広告が完成するまでの流れはどうなっているか。特にマスコミ業界の概要を中心に、最新のデジタルメディアの状況や広告会社のコンテンツ戦略まで踏み込む。広告代理店、広告制作会社など、広告関連業界に興味がある学生には是非履修してほしい。

社会学

社会とは個人の集合という観点から理解することには限界があり、そこに社会学の存在意義がある。社会学の成立から発展に至るまでの様々な学説を可能な限り平易に説明しながら、社会学の考え方を紹介する。これにより、社会学の形、可能性を理解しつつ、「社会学的発想」を体得することで、それぞれに応じた分析方法を身に付ける基礎とすることが出来る。

著作権

メディア／エンタテインメント業界においての「権利」とは何なのか？どのように「権利」を持ち、また守るのか？「権利」はどのようなビジネスを産み出すのか？などを理解しておくのは必須である。本授業では、著作権を主とした権利マネジメント／ビジネスの概要を学んで行く。また、現代における著作権の問題点などもあわせて理解を深める。

表象文化研究

歴史上の様々な視覚表現の変遷を「ヴィジュアル・カルチャー」として広く考察する。その変化が最も明瞭ともいえる西洋美術史の発展を中心に、音楽や建築、印刷技術などにも触れながら横断的に表現の歴史を学び、教養を高める。史学的な視点に加え、絵画制作の実技におけるテクニカルな部分にも触れていく。

演劇研究

「演劇とは何か」をテーマに、日本の芝居から翻訳劇まで幅広く探索する。話題作や人気作、演出家や劇団の特色、日本および海外の重要な演劇人の足跡、新劇や小劇場、歌舞伎までを取り上げる。生身の人間が生み出す演劇は、社会の事象にどう反応してきたのか。大まかな流れをたどりながら、戯曲とそれを舞台に立ち上げる演出家、俳優との関わりも見ていく。

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ことを目標とする。

スポーツ科学ⅠA（ダンス）

ジャズと HIPHOP の両方を学び身体表現に知識を学修し体得する。ストレッチ・筋力トレーニング・アイソレーションから身体の仕組みを学び、身体の可動域を広げることでダンスを踊るための基礎を学ぶ。

スポーツ科学ⅠB（ダンス）

ジャズと HIPHOP の両方を学び身体表現に知識を学修し体得する。ストレッチ・筋力トレーニング・アイソレーションから身体の仕組みを学び、身体の可動域を広げることでダンスを踊るための基礎を学ぶ。

しゃべりのスキル UpⅠ

コミュニケーションや対話の基盤を成す言語能力は生きていく上で欠かせないスキルである。状況を的確に言葉にし説明する力、意見を魅力的に表現する力は仕事の効率を高め、そのクオリティーを上げる。社会に出る前に身につけたい言語能力を見直す機会として、２年次の「しゃべりのスキル UpⅡ」とセットで履修してほしい。

授業の説明：メディア共通科目群

赤枠は必修授業　配当年次・授業内容詳細はシラバスを参照

メディア概論 A（メディア総論）

この授業は 2 部構成で実施。第 1 部：メディアの歴史を学びメディアの意味とその価値について考える。第 2 部：劇映画の作品鑑賞を通じて、歴史的背景や社会問題を考察する。また、創り手が作品に込めたテーマを読み解く。

メディア概論 B（映像）

映像メディアの発信者に必要な基礎的な知識として、映像制作のスタッフワーク、演出、撮影、照明、録音、美術、編集などそれぞれの役割を理解する。また映画、番組、CM、PV、ドキュメンタリーなど、さまざまな映像のジャンルの在り方を学ぶことから映像表現形態の変化を知ることで、これからの映像メディアのあり方を考察する。

メディア概論 C（ステージ）

ステージ / 舞台に関する概論授業。オペラ・ミュージカル・演劇・音楽コンサート・歌舞伎・民族舞踊・イベント・セレモニー・VR と多岐にわたるステージ / 舞台の概要、歴史、特性を学び、ステージ・舞台に関わる種目やステージ・舞台に関わるスタッフを体系的に捉えて個々の役割を理解する。

メディア概論 D（サウンド音楽）

音楽を学問として捉える視点を養うことを目的とする。音楽の起源、世界におけるバーバル・ノンバーバルな音楽表現と楽器、音響と音響メディア史、コンピュータ音楽、サウンドスケープ、音楽のエンタテインメント性などのトピックを取り上げ、音楽がいかに私たちの心や人生を豊かにし、また社会や文化、経済に影響を与えているかを考える。

メディア概論 E（芸能）

芸能分野で必要な「表現」についての基礎を学ぶ。演技、ダンス、歌唱などのパフォーマンスにより自らの身体と声を使って「感情」や「言葉」を表現すること、すなわち身体表現について学ぶ。

メディア概論 F（ビジネス）

メディア＆コンテンツビジネスの各分野の最新動向を「デジタルコンテンツ白書」などの最新資料情報を基にして解説する。現在の日本のメディア＆コンテンツビジネス状況を理解する。それだけではなく、今後、様々に変化していくことが予想できるエンタメ系ビジネスの方向性を予見できる能力の基盤となる能力を身につけさせることを目標とする。

メディア基礎演習 A（映像）

講義と実習（映像撮影）を通して、撮影の基礎を学んでいく、ディレクションに必要なコミュニケーション能力の獲得。また、撮影機材を使用して、自分の思い描くビジョンを具現化する技術を、具体的に学んでいく。

メディア基礎演習 B（映像・映画）

撮影現場に関わり、座学の授業で習得した技術や抽象的概念に対する一層の理解をはかる。多くのスタッフ・キャストによる共同作業での作品制作を体験し、協調性と個々の責任感を養う。抽象的なシナリオでの記述を具現化する工程を経て、作品制作の意味と価値を実感させる。

メディア基礎演習 B（映像・番組）

受講生が役割分担をしながら短い番組制作を行い、それぞれのパートが相互に関わり協力し合うことで、一つの映像が完成に到る過程を学んでいく。企画・構成・演出といった演出面から、撮影・録音・編集といった技術的な面まで、イメージを具現化するプロセスを身に付け、映像で何をどう伝えるかの基礎を学んでいく。

メディア基礎演習 C（ステージ技術基礎 / 照明）

ステージ / 舞台に関わる照明技術の基礎を習得する。照明の役割、機材種別、機材取扱い、電気等に関する基礎知識、安全管理などを学び、ステージ / 舞台照明の概要、照明機材の種別、名称、特性、照明機材の機器管理、安全管理を理解する。

メディア基礎演習 D（サウンド音楽）

オーディオの基礎を踏まえて、サウンド又は音楽業界での職種、使用される機材そして必要な技術について学習する。アナログ技術の仕組みからデジタルまでの進歩を客観的・芸術的に捉え、現代の音楽がどのように作り上げられ私達の身の回りに影響を及ぼすかを理解し実現する能力の習得を目標とする。

メディア基礎演習 E（ステージ技術基礎 / 音響）

ステージ / 舞台に関わる音響技術の基礎を習得する。音響の役割、機材種別、機材取扱い、電気等に関する基礎知識、安全管理などを学び、ステージ / 舞台音響の概要、音響機材の種別、名称、特性、音響機材の機器管理、安全管理を理解する。

メディア基礎演習 F（アニメ）

アニメーション、CG の成り立ちなど基礎的な学習を行う。アニメーションと CG はアニメ作品以外にも VFX、ライブ、ゲームなど様々なコンテンツに対して使われている基礎技術である。本演習ではかんたんな制作でアニメーション・CG 技術を体験しながら学習する。

授業の説明：キャリア形成科目群

基礎ゼミⅠA･B･C

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。また，各自の４年間の活動を成果物として残す「ポートフォリオ」の作成の準備を始める。「アカデミック･スキルズ」から「基礎ゼミⅠC」までを一連の授業として実施する。

基礎ゼミⅡA･B･C･D

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。「基礎ゼミⅡA」から「基礎ゼミⅡD」までを一連の授業として実施する。

メディア海外研修 A（CSULB）

姉妹校である米カリフォルニア州立大学ロングビーチ校での２週間の研修。映像産業・教育の先端地域での視察、映像コンテンツの制作の在り方を学ぶ講義やワークショップなどを通して、アメリカのメディア業界のスケールを知り、国際的な活躍への最初のステップへと繋げる。現地研修・事前事後学習により単位修得となる。＊詳細はシラバス、説明会を参照のこと。

メディア海外研修 B（韓国）

姉妹校である東西大学での６日間の研修。学生との交流や、テーマを決めての取材・プレゼンを通してグローバルな視点からものを考える姿勢を学ぶ。中でもグループワークとして釜山の町に取材に出かける経験は学生にとって貴重な体験となる。現地研修及び事前事後学習により単位修得となる。※詳細はシラバス、説明会を参照のこと。

メディア海外研修 B（ハンガリー）

姉妹大学であるペーチ大学（ハンガリー）で、音楽を中心とした約 10 日間の海外研修。ペーチ大学音楽・視覚芸術学部が提供するハンガリーの歴史・言語・文化をテーマにした英語学習、ハンガリーの民俗音楽の講義や民俗舞踊ワークショップ、フェスやコンサート訪問、現地の学生・留学生、少数民族集団との文化交流、ブダペスト視察などを行う。

キャリアデザインA

企業就職を基軸に大学生活の中でのキャリア形成について具体的に学ぶ最初の科目。講義内容は、履歴書、エントリーシートなどの企業に提出する書類作成を中心に、企業就職対策を行うことを目指す。座学講義だけでなく、就職センターで実施するイベント、土曜日に実習を実施する場合がある。

キャリアデザインB

大学卒業後のキャリア形成について対応する科目。講義内容は、企業就職の直前対策が中心となる。受講する場合は、２年次にキャリアデザインＡを受講済みが望ましい。座学講義だけでなく、就職センターで実施するイベント、土曜日に実習を実施する場合がある。

資格取得プロジェクト A

さまざまなメディア業界で求められるスキルや知識の修得と共に、資格取得に向けた取り組みを支援するプロジェクト授業として、映像分野、情報分野、デザイン分野、芸能分野など幅広い領域から対策講座を開講する。資格取得プロジェクト A は１年生以上を対象とし、IT パスポートやエイベックス・ストリートダンス検定ライセンス取得の対策講座を予定する。

資格取得プロジェクト B

さまざまなメディア業界で求められるスキルや知識の修得と共に、資格取得に向けた取り組みを支援するプロジェクト授業として、映像分野、情報分野、デザイン分野、芸能分野など幅広い領域から対策講座を開講する。資格取得プロジェクト B は２年生以上を対象とし、色彩検定や Adobe 認定プロフェッショナル取得の対策講座を予定する。

授業の説明：専門基礎科目群

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。

プランニング

ビジネスの分野や、コンテンツ制作の現場で必要なスキルである企画書作り。その基本をロジカルシンキングをベースに学ぶ。発想の仕方、イノベーションデザイン、マーケティングの基礎も含めた総合的なコミュニケーションスキルを身につける。

マネタイジング

映像製作（映画、テレビ、アニメ）を主たる対象として、企画開発と資金調達（自社単独製作、製作委員会、コンテンツファンド、クラウドファンディング等）、流通（配給、放送、配信等）、資金回収に至るまでのプロセスと方法論を体系的に把握し、実際のコンテンツ製作において必要な資金の調達、資金回収のためのマネタイズに関する知識を習得する。

クリエイティブシンキング

グローバル化が進む世の中にあって、日本においてもロジカルシンキングの必要性が叫ばれている。反面、その限界も見えてきており、創造的な考え方（クリエイティブシンキング）で物事を解決していこうという手法も再び脚光を浴びている。クリエイティブシンキングの基礎を学び、演習を行うことによって、常に創造的な発想を持てるようになることを目指す。

クリティカルシンキング

クリティカルシンキングとは、「批判的思考」と訳されるもので、世の中の言説に本当に根拠があるかどうかを考える姿勢のことである。この授業では、批判的思考から進んで、こうした「客観性」をもったコミュニケーションが出来る力を身に付けることを目標とする。

デザイン概論

デザインという概念について、意匠デザインの視点から「グラフィックデザイン」「プロダクトデザイン」「スペースデザイン」「バーチャルデザイン」、デザインシンキングという視点から「サービスデザイン」「ビジネスデザイン」「ライフデザイン」の事例をとりあげ、デザイン領域について総合的な理解を深めて様々な課題の解決に活用できる考え方を身につける。

エンタテインメント概論

まず、エンタテインメントの概念をさまざまな角度から考察し理解を深める。ついで、さまざまなジャンルのエンタテインメント業界の映像や文献などを紐解き、優れたエンタテインメントとは何なのか？何がどう優れているのかを考察する。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。

メディア産業研究

エンタテンイメント産業の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。特に、業界の市場構造について、各分野別に制作面と流通面による 2 分類による解説を行う。同時に、エンタメコンテンツ創作について、ビジネス視点から必要なのポイントについても補足説明をする予定。

ステージ空間概論

「メディア概論 C」で学んだステージ / 舞台について、その空間的利用に重点を置き、「ステージ / 舞台」における「空間」全般の成り立ちや有り様、制作者 (スタッフ) の意図・表現手法等を学ぶ。ステージ / 舞台空間体系、成り立ち、会場、劇場に関する知識および舞台制作者、舞台芸術の種別ごとの特性を理解し、舞台空間を思考し創出する。

ミュージカル研究

現在、日本で上演されている作品を入り口に、ブロードウェイやウエストエンドをはじめ、海外で生まれた重要作品へと考察を広げ、ミュージカル誕生の歴史、主要作品とクリエイター、プロダクションまでを多角的に学ぶ。舞台芸術が持っている力、楽しさを理解するとともに、分野は何であれエンターテインメントを仕事として目指す上で土台となる素養を身につける。

服飾文化研究

現在のファッションを起点とし、服飾がどのように生まれ発展してきたかを研究する。主にミュージカルやコンサート等、各分野のステージ作品におけるステージコスチュームの発展と表現を学び、作品の演出テーマ、装置、照明、音楽との総合芸術として理解すると共に、ステージコスチュームを芸術と社会との関係性の中で考える。

芸術文化研究

西洋美術史と、ミュゼオロジー全般について学びながら、様々な展示施設を訪問し、現代における多様な展覧会の手法について学ぶ。古典的な西洋美術史だけでなく、博物館学、展示学の視点から、展示方法やミュージアムマネジメントなどについても知識を深め、展覧会を観賞する際の新たな視点を獲得する。

シナリオ研究

皆さんはドラマのシナリオ (脚本) を読んだ事があるだろうか？講義では、小説とシナリオの違いを具体例をもとに解説する。その違いからシナリオの本質に迫っていく。さらにシナリオの三大要素 (ト書き、セリフ、柱書き) を中心に、シナリオのエッセンスを解説する。

Web デザイン

「Web デザインとは何か、その概要と基礎を理解するとともに、CMS による Web 制作の基本を理解し、実践できるようにする。

表現基礎 A（映像分野）

芸能系の実技科目履修前に、表現の総合的な基礎的要素を学習したいという学生に履修してもらいたい。「滑舌・発声」「演技」「歌唱・リズム・ダンス」の 3 単元について、その基礎とルーティーンのヒントを得ることを目的とする。

デジタルクリエイティブ基礎

「デザインとは何か」「誰にとって必要で何の役に立つのか」というコンセプトを学びながら、「構成・レイアウト」「タイポグラフィ」「色彩」「画像編集」「動画編集」まで、AdobeCC の「フォトショップ」「イラストレーター」「インデザイン」から動画編集「プレミア」「アフターエフェクト」まで、デザインの理論と演習を通して基礎スキルを習得する。

表現基礎 B（芸能・音楽分野）

広く表現の基礎に触れることを目的とする。分野を問わず多くの学生に「表現者としての可能性・覚悟」に触れてもらう。身体・音声・音楽表現を志す学生にとってはその土台として日々のルーティーンにどのような基礎トレーニングを続ければよいかを学ぶ機会となる。

ソーシャルメディア研究

SNS が社会においてメディアとして重要度を増している。しかし、同時に「炎上」や「ステマ」など意図しなかったトラブルも発生している。ソーシャルメディアの歴史と様々な活用方法を総括的に学びながら、その有効性や危険性について知識を深めることを目的とする。また、新たなソーシャルメディアの可能性を探求する。

デッサン基礎 I

基礎造形力を養うために、鉛筆によるデッサンを通し、基礎造形力と表現力を養うための画面構成、空間表現、立体感・量感・質感表現を学ぶ。第一段階で、石膏デッサンを通し、物体の形態の立体的表現の再現、第二段階としてガラスや果物などの物体の表面の質感に特徴のあるもののデッサンを通し、質感表現を学ぶ。

映像コンテンツプランニング

映像コンテンツの企画・構成について、実例・事例を紹介しながら、必要とされる要件について学ぶ。また受講生自身にも企画書から構成案の作成へ、一連の作業を実際に行う課題を課し、実習など実際の映像制作につながる形で学んでいく。映像分野を学ぶ学生を中心に、映像制作に関心のある学生に推奨する授業。

デッサン基礎 II

デッサン基礎 I を学んだ学生を対象に、デッサン技術を学ぶアドバンスコースの授業である。物体のかたちや質感の違いと光源の方向、光量による異なるものの陰影を鉛筆デッサンを通して観察し表現する。石膏像の美について考察した上でデッサンを行い、作品の完成度を追求し、高度な技術の習得を目指すことで、さまざまな表現手段に通じる美的感覚を養う。

ブランディング

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、及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。ブランドの概念を知っておくことは、人格形成においてもセルフブランディングの考え方で非常に役に立つ。

授業の説明：専門基礎科目群

音楽作品研究

世界の様々な音楽作品や音楽が効果的に使われている映像作品を取り上げ、音楽がもたらす力について考える。ここでは、音楽の構造や理論、楽器の比較から音楽の多様性を理解すると共に、20 世紀以降の世界の音楽産業に大きな影響を与えている北アメリカのポピューラー音楽やコンピュータ音楽の発展も踏まえながら、音楽を歴史、社会、文化の中で捉えていく。

映像作品研究 A・B・C・D

「映像作品研究」A ～ D では、映像の原点である映画（ドラマ）から出発し、ドキュメンタリー、CM,PV,MV などを季別に取り上げていく。制作された作品を鑑賞し、そこに描かれた現代社会と作り手側の狙いを考察、人間洞察を深め、多角的な理解力、思考力を向上させていくことを目指す。

日米映画比較研究

映画教育で世界最高峰といわれる南カリフォルニア大学映画芸術学部のリピット水田堯先生による講義。日本映画とアメリカ映画を比較しつつ、近年作を含むさまざまな映画の分析を通して、20 世紀ならびに 21 世紀の歴史を考察する。問題設定を明確にする講義に続き映画を鑑賞し、分析する講義を行い、学生にもディスカッションに積極的に参加してもらう。

しゃべりのスキル Up Ⅱ

今、「言葉で表現する力」が求められている。その場の空気さえ作り出すフリートークの力は、今や表現者に必須のスキルである。全学共通科目の「しゃべりのスキルアップⅠ」を受講した学生を対象に、さらにメディア業界で必要なスキルを厳選して訓練していく演習科目。会話力・実況力・インタビュー力・プレゼン力に注目しながら「公」でしゃべる力をつける。

映像演出

映像演出とは何か？それは何のために必要とされるのか？そして映画監督とは作品制作の中でどのような役割を担っているのか？この授業では映画監督の演出作業全般を、実際の制作の流れに即して、出来るだけ分かり易く解説していく。また、時には作品鑑賞を交え、演出に関する学生の理解と興味を深めたい。

シナリオライティング

映画やドラマの脚本を学ぶ、2 年生対象の授業。1 年次に学んだ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。受講者には 10 分程度の短編映画の脚本を書いてもらい、それを授業内で講評したり、学生同士でブレストを行ったりしながら、改訂をすすめていく。脚本を推敲することで技術を高めていく。

映像撮影照明 A

映像における撮影と照明についての概念、技術を学ぶ。

映像撮影照明 B

映像撮影照明 I で習得した基礎から応用した内容を学ぶ。実際の撮影現場で使用する機器を通して、撮影技法を身につける。過去の映画作品を分析し、如何にして作品が撮影されていくかを学んでいく。

デジタル映像編集 A

映像編集の概念、技術を学ぶ。編集ソフト、プレミアを使用して、実際の映像素材を編集し、編集の技法を身につける。また、編集技師である川島先生が担当した劇映画をもとに、プロの技術についても学ぶ。

デジタル映像編集 B

デジタル映像編集 I で習得した基礎から応用した内容を学ぶ。編集ソフト、プレミアのさらなる機能を使用し、編集の技法を身につける。また、編集技師である川島先生が担当した劇映画をもとに、プロの技術についても学ぶ。

スタジオ番組 A（番組・ライブ映像）

番組・ライブ映像などの制作に必要な、演出・技術の基礎を学ぶ。企画、撮影、編集、配信などの工程を通して、イメージを映像化する上でのスキルを身につける。映像分野を学ぶ学生を中心に、番組制作や音楽・舞台などのライブ映像に関心のある学生に推奨する授業。

スタジオ番組 B（番組・ライブ映像）

他分野とのコラボレーションを含め、番組・ライブ映像などの制作に必要な演出・技術の応用を学ぶ。企画、撮影、編集、配信などの工程を通して、イメージを映像化する上でのスキルを身につける。事前に「スタジオ番組 A」の履修が望ましい。映像分野を学ぶ学生を中心に、番組制作や音楽・舞台などのライブ映像に関心のある学生に推奨する授業。

映像録音 A

映像メディアに於ける音。普段何気なく聞き流しているかもしれないが、歴史的な発達から、最新技術に至るまで、理論的な知識と音の表現について基礎的な事を学んで行く。理論だけではなく、撮影現場ではどのような機材を使い、どのようにして録音しているのか、仕上げ過程も含めて具体的なアプローチも行う。

映像録音 B

映像メディアにおける音について「映像録音 A」よりさらに具体的、専門的に実際の作業も交え、より実践的なアプローチで映像録音に特化した習熟を目指す。

映像・舞台美術

映画美術においては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。また、TV 美術・舞台美術においては番組・演目の読み取り、イメージ作成を行う。

映像・舞台美術デザイン

映像・舞台美術においては製図法を中心に、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。また、TV 美術・舞台美術においては各種ルール、基本構成、平面図・立面図・パース作成を行う。

授業の説明：専門科目群Ⅰ

ＣＧ映像Ⅰ

Adobe 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映像の基礎と実際を学ぶ。
Adobe Photoshop、Illustrator の基本操作が必要なため「デジタルクリエイティブ基礎」を履修済か、同等の能力を持つことが前提となる。

ＣＧ映像Ⅱ

「CG 映像Ⅰ」に続き、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。

人体デッサン

コンピューターグラフィックスで描かれるキャラクターに説得力と整合性を持たせるため人体クロッキーを通しヒトの基本構造を学ぶ。脊椎動物の基本形をヒトの形態を通して知り、その骨格・骨格筋の理解を、人体と解剖図との照合を生体観察を通して行う。

美術解剖学

美術解剖学を活用した人体と解剖図との照合を通して脊椎動物の形態の理解を計る。人体の基本形は骨格の形態そのものであり、デッサンを通し骨格と骨格筋肉系の知識を深めつつ、他の動物骨格の観察と比較を行いながら各動物種のボディプランを知る。

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。アニメーションの制作行程は、プリプロダクション・プロダクション・ポストプロダクションの分野に分かれている。プリプロダクションにおいて制作される絵コンテや設定資料の制作手法についての理解と、プロダクションの基礎として、演習を行い、動きが発生する原理についての理解を図る。

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。アニメーションの原理の理解を目標に、原画から動画を作成、色彩設計及び背景美術制作、コンポジットまでの工程をアニメ教材及びデジタルツールを使用して実践的に学ぶ。

３DCG 制作Ⅰ

3DCG の基礎技術を学習する。フル 3DCG 映像、アニメや実写と 3DCG の合成、ゲームや VR など、近年の映像作品全般でほぼ必須と言える 3DCG 技術について、基礎知識を学習する。授業は作品制作をメインに学習を進め、簡単な 3D 形状やアニメーション・合成技術を習得する。

３DCG 制作Ⅱ

3DCG の基礎技術を学習する。フル 3DCG 映像、アニメや実写と 3DCG の合成、ゲームや VR など、近年の映像作品全般でほぼ必須と言える 3DCG 技術について、基礎知識を学習する。授業は作品制作をメインに学習を進め、簡単な 3D 形状やアニメーション・合成技術を習得する。

ステージ基礎

ステージ実習の基礎講義。基本的な部材、道具の知識、安全に関する知識をインプットし、外部小屋の見学やスタジオで簡易な舞台制作を行う。ステージ / 舞台に「触れる」ことを目的に、ステージの「体感」に重点を置いて平台、箱馬などの構成部材、ノコギリ、ドライバー、脚立などの基本工具の取り扱いについて学び、台組を自ら行い、舞台を作る事を体感する。

ステージ運営

ステージに関わるスタッフを体系的に学ぶと同時に、制作スタッフ、舞台監督の業務を学ぶ。「舞台」の必要性を理解し、悲劇的な結末を通して解決される人間の生理的なメカニズムの理解と想像性、さまざまな民族の間で改ざんされた歴史的事実の必要性についてそれぞれ考え、その事実を「舞台」を通して想像できるようになることを目標とする。

ステージ総合 I

ステージ / 舞台技術を全て用いた大学生活の中間期におけるステージ学習のまとめとして、ステージショーを制作する。演目は演劇、ミュージカル、音楽ライブ、朗読劇などの 20 分から 30 分の大型舞台とし、学生が主体的に制作を準備進行・協働して実施する。

ステージ総合 II

「ステージ総合 I 」で学んだステージ / 舞台技術を全て用いた集大成として、ステージショーを制作する。演目は演劇、ミュージカル、音楽ライブ、朗読劇等において 20 分から 30 分の大型舞台とし、学生が主体的に制作を準備進行し、協働して実施する。2Q に制作準備を行い、春学期集中講義期間を用いて発表を行う。

ステージ総合III

「ステージ総合 I 」学んだステージ / 舞台技術を全て用いた集大成として、ステージショーを制作する。演目は演劇、ミュージカル、音楽ライブ、朗読劇等において 20 分から 30 分の大型舞台とし、学生が主体的に制作を準備進行し、協働して実施する。2Q に制作準備を行い、春学期集中講義期間を用いて発表を行う。

ステージ衣装 I・II

世界の様々な舞台のファッションの歴史やビジュアルを学び、空間表現を実験することを目的に、作品に登場する役を脚本のストーリーから役を創り上げ、舞台衣裳を中心とするものつくりの考え方と技法を習得する。実践では、舞台衣裳のデザインを制作し、創造力や表現力を身につけると共に、総合芸術としてのステージプログラムを企画・創作し、発表を行う。

ステージ照明 I・II

音楽、演劇、ダンスを中心に、ステージ系の照明の基礎から設置オペレーションまでを学ぶ。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、シュート、実地オペレーション、メンテナンス等について学習する。機器の種別や特性を理解し、安全管理のもと、機器のオペレートが単独で行えることを目標とする。

ステージ音響 I・II

舞台音響家を将来目指す学生に、舞台音響の基礎講座、基礎実習を通して、舞台音響技術を身につけ、3 級舞台機構調整技能士に相当する技能、技術力を習得する。音響の基礎演習音波の性質・音響心理・電気の基礎・電気音響機器を学ぶ音響（PA）実習簡易 PA セットを組み上げ、操作ができるようになることを目標とする。

授業の説明：専門科目群Ⅰ

表現基礎演習A（アクティング・声優）

俳優志望、声優志望者の表現についての基礎演習。戯曲を読解し、演習を通して自分の身体と発声を使った多種多様な創作表現技法を理解し、身体表現の基礎を習得する。また、他者との創作活動により協調性を育み、答えのない課題を解決する能力とクリエイティブな活動に自発的に取り組む精神を養う。

表現基礎演習B（アナウンス）

全ての芸能表現の基礎となる発声・発音・滑舌の基礎に始まり、様々な種類のナレーション原稿を読み分ける力をつける。「声」「言葉」でものを伝えるとはどういうことかを理解し、わかりやすく伝えるためには何が必要、伝え手としての基礎を固めることを目標とする。芸能表現の基盤となる学びとして履修することを期待する。

表現実習ⅠA（アクティング）

「演じる」とは何かを検証する。アクティングの基礎知識及び基礎能力を習得し、理想の演技の実践を学ぶことを目標に、頭を使った表現と身体を使った表現をシンクロした演技を学ぶ。

表現実習ⅡA（アクティング）

俳優に必要とされるスキルを理解し、より高度な表現について理解し実践する。戯曲やテキストに沿った役作りや表現方法を体得する。また、作品に対する理解力も身につける。

表現実習ⅠB（アナウンス）

「表現基礎演習B」における基礎的発声の会得、原稿の読み分けのスキルに続き、ここでは台本のないフリートークに挑戦。表現媒体が広がる中、自由に自分の言葉で表現することは全ての芸能活動にとって必須のスキルとなった。インタビュー力、朗読作品における個性の発揮などを通し学びを深める。

表現実習ⅡB（アナウンス）

「表現実習ⅠB」に続きフリートークについて学ぶ。ラジオ番組の制作を通じ、魅力的なひとりしゃべりの理想型を追求。音楽にのり、自分らしい言葉で自分の世界を展開しよう。他にコマーシャルのナレーションなどにもチャレンジする。

声優演技A

声による表現の奥深さを学び、実践に不可欠な基礎技術を養う。日常生活に溢れる声を扱った作品を専門的に考察し、声優に求められる能力の理解と会得を目標とする。

声優演技B

「表現基礎演習A」、および「声優演技A」で養った基礎技術を前提に、テキストを使用しながら声の表現に対する理解を深めていく。１つの作品を演じきる達成感と共に、作品を創る上で不可欠な連帯意識の強化を目標とする。

ダンス実習A（HIPHOP・JAZZ）

ジャズ・ＨＩＰＨＯＰを学び、ダンスの理解を深める。ＨＩＰＨＯＰでは基礎知識の習得、表現力向上する。ジャズダンスでは、正しい姿勢、ストレッチ等からなるノーマルな身体作りから始まり、リズム感、表現力、完成を養い、創造していく力などを身につける。

ダンス実習B（HIPHOP・JAZZ）

ジャズ・ＨＩＰＨＯＰを学び、ダンスの理解を深める。ＨＩＰＨＯＰでは基礎知識の習得、表現力向上する。ジャズダンスでは、正しい姿勢、ストレッチ等からなるノーマルな身体作りから始まり、リズム感、表現力、完成を養い、創造していく力などを身につける。

ダンス実習C（K―POP）

第２次以降のＫ－ＰＯＰブームのダンス、グループを研究し、アーティストのパフォーマンスを理解する。各世代の振りの特徴を理解し、魅せ方や表現を身につける。

ダンス実習D（日本舞踊）

日本舞踊を学び、着物の所作や表現者としての基礎を身につける。日本文化を学ぶことによって世界各国の文化との相違いを知り、グローバルな視野で活動できる表現者を育成する。

音楽表現基礎演習 A（ヴォーカル）

発声やリズムの仕組みを学び、基礎的な発声・ブレス・リズムトレーニングを通して響きのある声とリズム感を身につける。共通の課題曲を用いて様々なリズムジャンルの種類の選択をはじめ、オリジナルのメロディーやハモリを創作し、発声の基礎、リズム感、基礎音感、ハーモニーの感覚を身につける。授業最終回では、グループごとに成果発表を行う。

音楽表現基礎演習 B（楽器）

「ギター / ベース」「キーボード」からひとつ選択して楽器演奏の基礎を学ぶ（経験者クラス / 初級･中級者クラスを設定）。「音楽理論Ⅱ」の内容（コード理論）に合わせて課題曲を選択し、主にリズムトレーニング、メロディー、スケールの奏法を学習する。キーボードの授業では DTM 作曲に必要な演奏技術も身につける。最終回ではグループごとに成果発表を行う。

音楽表現実習ⅠA（ヴォーカル）

音楽表現における「歌唱」の技術、表現法を習得する。発声トレーニングを通して、声と身体について考察し、歌唱表現の基礎を学ぶ。課題曲を通して、楽譜読解力、リズム感、音感、ハーモニー感覚を身につけると共に、ポップス、ミュージカル作品 (音楽舞台作品) 等を中心に様々な音楽ジャンルに触れ、歌唱と身体を伴った音楽表現法を身につける。

音楽表現実習ⅡA（ヴォーカル）

「音楽表現実習ⅠA」に引き続き、音楽表現における「歌唱」の技術と表現法、さらには歌唱時における「身体」での表現法を習得する。基礎となる発声、音楽基礎トレーニングを継続して行い、自分の声、特性に見合った音楽ジャンル、楽曲の選択方法を学習する。ミュージカルなどの舞台作品、ライブ・ステージでの楽曲等の演奏を通し、独自の音楽表現方法を探求する。

音楽表現実習ⅠB（楽器）

キーボード / ギター / ベースからの 1 つの楽器を選択し、演奏技術と表現法を習得する。楽器演奏の基礎となるスケールや指のトレーニングの他、音楽理論に基づいたコード進行奏法、弾き語り、ソロ演奏を学ぶ。簡単な譜面を初見演奏できるよう、基礎トレーニング、リズム・音感トレーニングを行い、楽器演奏における音楽表現の基礎能力を高める。

音楽表現実習ⅡB（楽器）

「音楽表現実習ⅠB」に引き続き、キーボード / ギター / ベースからの 1 つの楽器を選択し、演奏技術と表現法の応用を習得する。演奏の基礎トレーニングの継続と共に、弾き語り、ソロ演奏の他、複数名での演奏にも取り組み、音のバランス調整力や、ハーモニー感覚を身につける。またアドリブ奏法といった演奏方法を学び、ソロ・バンド演奏での音楽表現力を高める。

演劇制作

演劇作品を作り上げる時に必要な要素や、多様な視点を学びながら、自己表現の可能性を理解する。様々な作品を取り上げることで、作品作りも修得する。演技だけでなく、脚本や演出スタッフとしての作業も学ぶ機会がある。

戯曲ライティング

演劇の戯曲を研究して、劇構造の基礎を学ぶ。自身で戯曲を書いたり、読み合わせなどをしたりしながら、演劇の基本を習得する。

現代演芸Ⅰ

お笑いやコメディをメインとした舞台･テレビ等の表現方法の基礎知識と表現理論を現役芸人・プロデューサーの分かりやすい解説を通して、演芸基礎知識を学ぶ。

現代演芸Ⅱ

エンターテインメントの表現活動として、漫才・コント・ピン芸等の創作と表現方法を学び、お笑いライブ制作と出演を目指す。

授業の説明：専門科目群Ⅰ

音楽理論Ⅰ（楽譜の理解）

作曲や音響エンジニア、音楽パフォーマンスを学ぶ上で必要な音楽理論の基礎知識・技術の修得を目標とする。音の長さ、高さ、音符の種類等、楽譜を読むための基礎知識を学ぶ。また、キー、スケール、音程の種類を理解し、三和音 (トライアド) といった音楽理論の基礎を固める。学習には GarageBand を活用し、DTM の基本的な操作も合わせて学習する。

音楽理論Ⅱ（コードの理解Ⅰ）

「音楽理論Ⅰ」で学んだことを踏まえ、作曲や音響エンジニア、音楽パフォーマンスを学ぶ上で必要な音楽理論の知識・技術の習得を目標とする。コードの基礎知識、コードの種類（トライアド・セブンス）、コードの基本構成を理解する。
GarageBand を活用し、メロディーやコードの打ち込み、楽器の組み合わせなど、DTM の基本操作も合わせて学習する。

音楽理論Ⅲ（コードの理解Ⅱ）

「音楽理論Ⅰ・Ⅱ」で学んだことを踏まえ、作曲や音響エンジニア、音楽パフォーマンスを学ぶ上で必要な音楽理論の応用知識・技術の習得を目標とする。コードの機能と分析を中心に、ポピュラー音楽のコードパターンを分析する力、音楽構造を理解するための力を身につける。GarageBand を活用し、DAW の基礎を学びながら簡単な作曲ができるようにする。

サウンドデザインⅠ

アナログシンセサイザーの原音やアナログ波形から最新のデジタル・シンセシス、サウンドの基礎、サブトラクティブ、FM、サンプリングなどの音源の合成手法を学ぶ。Pro Tools を使用し、スペクトログラフから楽器音の作成、様々なエフェクトや合成テクニックの活用を通して、現実には存在しないサウンドエフェクトをデザインする。

サウンドデザインⅡ

シンセシスやサンプリング技術を深く学び、Pro Tools でマニピュレーションやミックステクニックを介して録音した音を合成して新たな音をデザインする。独自のアイディアを元に存在しない生物の生態や解剖を考え、Structure や Falcon などのサンプラーを使用しながら虫や動物の鳴き声を加工し、独自のクリーチャーのサウンドを作成する。

デジタルレコーディングⅠA

音楽やポストプロダクションで使用されているスタジオ機材を使用して、最新の録音技術を学び、レコーディングスタジオの基礎的なワークフローを身につける。レコーディングの歴史、MA 室の使い方、録音エンジニアの基礎知識、ドラムとベースの収録からマイク技法並びにミキシングの基本を学び、スタジオとセッションのコンフィギュレーションを理解する。

デジタルレコーディングⅡA

レコーディングスタジオで必要な基礎的なワークフローを身につける「デジタルレコーディング IA」で学んだことを活かして、ギター、キーボード、ピアノなど様々な楽器を収録し、トラッキング、ミキシング、録音制作の基本を学び、映像、ウェブ等で必要とされる実践的な録音技術を育成すると共に、バンドの録音ミックスまでの習得を目指す。

デジタルレコーディングⅠB

最新の録音技術、System5 および AVID ICON のシステムを理解し、ポストプロダクションで必要なワークフローを身につける。映像やウェブ等で必要とされる技術の習得を中心に、映像作品における音の役割の分析とポストプロダクションワークフローを理解し、映像作品の企画からレコーディングまでを行う。

デジタルレコーディングⅡB

最新の録音技術、System5 および AVID ICON のシステムをより深く理解し、ポストプロダクションで必要なワークフローを身につける事を目標とする。映像作品のミックスダウン（整音、SE･BGM、編集、マスターミックス仕上げ、バウンスまで）を中心に、データ管理や納品の VTR 記録形態まで学習する。

DTM 作曲 I

代表的な音楽、映画やアニメ作品の音楽を分析し、曲の構成、楽器編成、作曲の原理を理解する。DTM ソフト Pro Tools から Xpand、Kontakt 等のバーチャルインストルメントを活用し、MIDI で可能な表現からダイナミックスを加え、代理コードやメロディーの再アレンジを通してオリジナル作品やゲームのテーマ作曲、BGM を制作する。

DTM 作曲 II

「DTM 作曲 I 」からさらに高度な作曲テクニック（借用コード、セカンダリードミナントコードを含めたコード進行）およびモードを元としたメロディーを理解する。また、MIDI で表現できるベロシティーや楽器オートメーションなどを学び、楽器編成を含めたオリジナル曲の制作や映画音楽やゲーム音楽のオーケストラ・スコアの基礎を学ぶ。

Pro Tools 認定対策 I

Avid が認定する Pro Tools101 の資格取得を目標とし、Pro Tools の基本原理（DAW の発展、PC 構成、外部周辺機器、接続）と基本スキル（セッションのセットアップからミックス・ダウンまでのオーディオの知識、音楽や映像の録音からソフトウェア・インストゥルメントの基礎的な MIDI シーケンシング、オーディオのループ、楽譜作成）を身につける。

Pro Tools 認定対策 II

Avid が認定する Pro Tools110 の資格取得を目標とする。プロのスタジオでも使用されている Native 環境や HD 環境の基礎的な概念、セットアップから大規模なセッションの最終ミックス・ダウンまでを学習し、MIDI シーケンシングとバーチュアルインストルメント、オートメーション、楽譜作成など、より高度なスキルを身につける。

音響効果

映画・演劇・テレビドラマ・ラジオドラマ・アニメ・ゲーム作品における音響効果の役割を理解し、SE の中でも重要な Foley の録音技法を習得する。映像作品における音響効果の概念、サウンドエフェクトの歴史および定義、制作作業と DAW のシステム設定を把握し、映像作品に登場する代表的な効果音（足音、体の動き、小道具の操作）を生録音・編集する。

e スポーツビジネス

ビデオゲームは ICT の一環として生まれ、ゲームの進化の過程で e スポーツが生まれた。ゲーム & ゲームビジネスの歴史を通して、コンピュータテクノロジーの進化を交えつつ、e スポーツビジネスの誕生から現在に至るまでを解説する。ゲーム &e スポーツビジネスの産業構造と業種、職種別スキル、市場動向などもテーマとする。

芸能マネジメント

戦後、システムとして確立され、近年のインターネット SNS の普及により、更に変化を遂げている「芸能マネジメント」の仕事とビジネスモデルについて、理解する。

映像プロデュース

映画からアニメまで、映像作品のプロデュースについて考察する。中でも日本を代表するポップカルチャーとなったアニメについて、海外アニメのルーツや歴史、さらに日本のアニメが古くから絵画、物語など日本の伝統文化と深く関わっていることを把握し、国際化する社会の中で日本の産業・文化としてどのように位置づけられるのかについて考える。

音楽プロデュース

現在の音楽業界 / 音楽ビジネスの基本的な構造を理解すると同時に、刻々と変わって行く現状を常に吸収し、インターナショナルな今後のビジネスモデルも併せて学んでいく。音楽業界の基本構造から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 などの基礎も学ぶ。

ステージプロデュース

2.5 次元ミュージカルのブームによってライブエンタテインメント市場は年々伸びている。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。ライブエンタテインメントビジネス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。

サブカルチャー研究

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」をはじめとする仮装文化。その成立の起源と歴史的背景、社会学的な見地や心理学的な見地から検証し、ビジネス面での変遷や構造などについて紐解く。

特殊な授業について

総合演習・制作演習・メディアプロジェクトの学び

メディア学部の学びの特徴の一つに、通常の授業では得ることのできない実戦的な経験を出来るカリキュラムがあります。制作演習、総合演習、メディアプロジェクトは、そのような目的のために設定されている授業です。

制作演習、総合演習、メディアプロジェクトは、どれも様々なプロジェクトが用意されており、自身の興味･関心そして専門性に合ったプロジェクトを体験することが出来ます。自身の学んだ知識がどれだけ通用するのかを理解するためにも、積極的に履修してください。

●制作演習は、授業で学んだ知識を実際に制作の中で実践するものです。自身の興味に合わせて、在学期間に複数の演習を履修することが出来ます。

●総合演習は、演習形式でその分野に必要な基礎技術を実践的に学習します。

●メディアプロジェクトは、大学外部のイベントなどに専門性をもって参加するものです。こちらも自身の興味に合わせて、在学期間に複数の演習を履修することが出来ます。

制作演習と総合演習は 2 年生以降から履修可能な科目です。メディアプロジェクトは 1 年生で履修可能な科目も少しだけあります。

授業の詳しい内容は、シラバスや大学 web ページで公開される制作演習一覧、総合演習一覧、メディアプロジェクト一覧を確認してください。

メディア海外研修

メディア学部では、海外姉妹校・協定締結校への中長期の留学や海外インターンシップを推進し、メディア業界におけるグローバルな人材の育成を目指しています。最初のステップとして位置付けているアメリカでの映画教育に関する 2 週間の研修、音楽や舞踊を通して多文化共生について学ぶ 10 日間のハンガリー研修、韓国のエンターテイメント業界を日本のそれと比較研究する 5 日間の韓国研修など、学部独自のプログラムを企画・実施。どの研修も、語学学習、教育機関やスタジオ、劇場の見学、現地の学生や現地で活躍する日本人との交流など、多彩なプログラムを提供しています。

3年生から始まるゼミの選択（プロジェクト研究）

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 A・B・C・D）を選択する面接が始まります。ゼミ（プロジェクト研究 A・B・C・D）とは、自分で選択したひとつの分野「主分野」の専門的な知識・技術を、担当する先生のもとより深く学んでいくクラスです。また、4 年生で履修できる「卒業論文および制作」（卒業制作、卒業研究、卒業発表など）の授業は、ゼミ単位あるいは複数のゼミと共同で取り組みます。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。



授業の説明：制作演習

PV・CM 制作Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ

商品・地域・団体などの PV・CM の企画・撮影・編集を行う。調布市を中心に、地域とのコラボレーションや、コンテストへの応募などを目指す。

3DCG・モーショングラフィックⅠ

3DCG のモデリング、アニメーションの実践的な技術の学習と、Adobe After Effects など 2 DCG ソフトの使用や、合成などの手法を身につけることで、タイトルバック作成など、モーショングラフィックの表現方法を学ぶ。

3DCG・モーショングラフィックⅡ

実写、CG などを組み合わせ、ショートムービー制作を行うことで、デジタル映像でのヴィジュアルエフェクトの表現方法を学ぶ。

3DCG・モーショングラフィックⅢ

VFX、ゲームエンジンを使ったリアルタイム CG 表現やモーションキャプチャーなど、3DCG、モーショングラフィックに関する応用的な技術について学ぶ。

アニメーションⅠ

アニメの企画書の書き方から作品化するまでの各制作工程ごとの制作技法を、演習を通して習得しショートアニメの作品制作を行う。

アニメーションⅡ

アニメ的演出技術に重点を置いた演習を行い、演出力を高める。また、より長尺の作品や、より制作工程が複雑なハイブリッドの作品制作を行う。

番組・ライブ映像Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ

番組やライブ映像などの映像コンテンツの制作を通して、多彩な映像表現の演出と技術を学ぶ。企画、撮影、編集などの工程で、自分たちの考えを映像化する上で必要なスキルを身につける。

ネットメディアコンテンツⅠ・Ⅱ・Ⅲ

ネットメディアの企画・運営・コンテンツ制作について、実践的な活動を通して、メディアを企画・運営するという事を学び、参加者のコンテンツ制作能力を向上に資することとする。

映像演技

映像演技実践を通して、表現者のスキルをあげる。伝えることへの理解を深め、表現できるようにする。５分程度の短い映像作品を創作し、講義時間内に教室で撮影、発表する。
映像作品に出演する場合も、学習内容は同様のものとする。

舞台演技

授業内で小作品を制作することを通して、演じるために必要な要素を体得することを目的とする。また「チームビルド」を大前提に、個人では成しえないチームとしての作品づくりを行い「自分がどれだけ頑張ったか」よりも「周りの信頼に値する行動ができているか」を常に自問自答できる機会とする。

朗読劇制作Ⅰ

選んだ作品、またはオリジナル作品を、朗読劇として通用する「台本」に仕上げるノウハウを学ぶ。これまでにこの授業を通じ幾つもの名作が完成してきた。作品の効果を高める音響と照明とはいったいどのようなものなのか。多くの朗読劇を手掛けてきた教員から学び、いつかは自分で朗読劇の舞台を作る志につなげてほしい。

朗読劇制作Ⅱ

朗読劇制作Ⅰで完成させた技術指示入り台本は、ステージを担当する学生に伝わるものでなくてはならない。演者とスタッフが共有できる台本とはどのようなものだろう。加えて、適切な配役を考え、作品の価値を存分に表現する音声表現について模索する。出来上がった作品は、オープンキャンパスなどの場で発表する。

アフレコⅠ

表現基礎演習Ａ他で学んだ知識・技術を活用し、プロの現場でプロの声優として演技出来るよう、実践的なノウハウを身に付けることを目的とする。アニメのアフレコ、ドラマCDやゲーム音声の収録などの高度なスキルを習得し、実際にMA室で収録・編集を行う。アフレコでは主にアニメーションに声を当てる。

アフレコⅡ

アフレコⅠで学んだスキルをさらに発展させ、実際に現場で使用しているアニメーションの素材に声を入れていく。プロの現場でプロの声優として演技出来るよう、実践的なノウハウを身に付けることを目的とする。

ステージ制作　AⅠ（音楽ライブ制作）

学生だけで音楽ライブを作り上げることを目的とし、制作/演出/宣伝/音響/照明などの専門知識・技術を学びながら、「音楽パフォーマンスⅠ」とのコラボを通して様々なタイプの音楽ライブを実践する。AⅠでは、歌や楽器のソロパフォーマンスのライブを行う。

ステージ制作　AⅡ（音楽ライブ制作）

学生だけで音楽ライブを作り上げることを目的とし、制作/演出/宣伝/音響/照明などの専門知識・技術を学びながら、「音楽パフォーマンスⅠ」とのコラボを通して様々なタイプの音楽ライブを実践する。AⅡでは、弾き語り、歌と楽器のデュオ、ダンスパフォーマンスのライブを行う。

ステージ制作　AⅢ（音楽ライブ制作）

学生だけで音楽ライブを作り上げることを目的とし、制作/演出/宣伝/音響/照明などの専門知識･技術を学びながら、様々なタイプの音楽ライブを実践する。AⅢでは、外部で活躍するバンドを招待して学内ライブを企画・発表する。

ステージ制作　BⅠ・BⅡ・BⅢ（ステージデザイン）

ステージ/舞台制作を学生が主体的に実施することを目的とした演習授業。取り扱う演目は演劇、音楽、ダンス、パフォーマンスと多岐にわたり、演目に適したステージ設計、スタッフマネジメント、照明・音響プランニング、オペレーションを行う。付与されたパート(制作、ステージ演出・美術、照明、音響)を主体的にチームで思考し、完遂することを目標とする。

授業の説明：制作演習

レコーディング技術Ⅰ

学生の作編曲作品あるいは既存作品を打ち込みから生楽器での演奏録音に置き換え、音楽作品を制作する。「レコーディング技術Ⅰ」では、レコーディングに向けて個人または共同での制作計画を立て、楽曲の準備（楽曲の構想・編成の検討、録音スケジュール、楽譜・打ち込み音源をオーディオファイルで準備）と生演奏の構想を立てる。

レコーディング技術Ⅱ

学生の作編曲作品あるいは既存作品を打ち込みから生楽器での演奏録音に置き換え、音楽作品を制作する。ここでは「レコーディング技術Ⅰ」で準備した楽曲を用いて生演奏（ヴォーカル、楽器）を録音し、マイク選びやマイクセッティングからミックスダウン（ミックスの準備やミックスのチェック・編集・ノイズ除去）までを学習する。

レコーディング技術Ⅲ

学生の作編曲作品あるいは既存作品を、打ち込みから生楽器での演奏録音に置き換え、音楽作品を制作する。ここでは「レコーディング技術Ⅱ」でミックスダウンした楽曲を使い、マスターリング（音圧調整・プラグインの使用から、マスターリング済み音源のチェック・編集・ノイズ除去）から CD にパッケージングするまでを学習する。

音楽パフォーマンスⅠ・Ⅱ

ヴォーカル、ギター、ベース、キーボードから一つまたは複数選択し、演奏とステージングの技術を学びながら、様々なジャンルの曲のレパートリーを増やす。学んだ成果は、「ステージ制作 AⅠ・AⅡ」とのコラボを通して、ソロ、デュエット、弾き語り、ダンスパフォーマンス、バンドなどで発表する。

MA 技術Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ

電子技術によって生まれたデジタル･オーディオ技術に関する知識と理論についての見識を深める事を目的とし、アニメ、映画、ドラマ、ゲームなどの MA 作業のワークフローを学び、映像作品のエディティング及びミキシング（リ・レコーディング）を行う。

作曲Ⅰ

「音楽理論Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ」、「DTM 作曲Ⅰ,Ⅱ」の授業で学んだ音楽の知識と録音技術・MIDI を活用し、指定されたテーマを元にラジオドラマ、アニメ、映画、ドラマ、ゲーム作品のテーマ曲や BGM の制作を目標とする。ヒット曲や印象に残るテーマ曲のコードやメロディー、編成、ジャンルの構成や特徴を分析し、作品にそれを反映させる知識と経験を身につける。

作曲Ⅱ

音楽パフォーマンスの曲やセルフプロデュースデモ音源の高度な曲の構成、アルバムの選曲の仕組みさらには映像、ラジオドラマのテーマ曲や BGM の感性およびメッセージ性を学び、高度なポートフォリオの制作を目標とする。他の分野の作品とコラボレーションしたテーマ曲や BGM、または単独の音楽作品を出版レベルまで仕上げて発表する。

ビジネス総合演習Ⅰ

２年次対象。メディア・エンタメ業界ビジネスの入門的体験を重視した内容。実際の外部とのイベント実施やメディア・エンタメ関係の展示会の見学などの体験を通して、メディア・エンタメビジネスの基本的ビジネス思考に触れ、ビジネス感覚を体得することを主な目標とする。

ビジネス総合演習Ⅱ

３年次対象。メディア・エンタメ業界ビジネス業界を目指す学生に、必要なビジネススキルを体得するために、いくつかのグループに分かれて、実際のイベント実施・運営などを中心に展開する。ここでは、ビジネススキルである「企画力」をテーマに、その体得を目指す。

ビジネス総合演習Ⅲ

３年次対象。メディア・エンタメ業界ビジネス業界を目指す学生に、必要なビジネススキルを体得するために、いくつかのグループに分かれて、実際のイベント実施・運営などを中心に展開する。ここでは､「ビジネス総合演習Ⅱ」で体得した「企画力」を発展させて、「プレゼン力＆実行力」をテーマに、その体得を目指す。

グローバル・エンタテインメントⅠ

世界のエンタテインメントにおいて常に実践され続けている手法＝アダプテーション（小説や漫画、ゲームなどの映像化・舞台化など）に着目し、幅広く作品を比較・分析。国内外の映像・舞台のアダプテーション作品、成功例・失敗例を考察しつつ、文化的グローバリゼーションやヒットコンテンツ、ポップカルチャーの実態を理解していく。

グローバル・エンタテインメントⅡ

Ⅰの続きとして、さまざまなアダプテーション例を鑑賞、関連書籍の輪読、リサーチ・ディスカッション・発表を行う。それをもとに「観客の心を掴むコンテンツ」を生み出すための重要な要素を発見し、それを提示する成果物（文章や映像、作品、デザインなど学生が得意とする表現方法で）の制作を目指す。

授業の説明：メディアプロジェクト

メディアプロジェクトは年度毎に新しい科目が追加・更新のある特殊な授業です。
その年の開講科目は年度開始時に大学からのお知らせを確認してください。

2023 年度 1 年生以上を対象とした科目

ドキュメンタリープロジェクト

映画用フィルムを使用し、フィルム撮影・編集などの技法を学ぶ。映像の原点であるフィルム技法を学びより高度な技術を身につける。
アーティスト、映像や舞台の制作といった外部との連携を中心に、実践的にライブ撮影やドキュメンタリーといった、ノンフィクションの映像表現のあり方を学ぶ。

フィルム技法

埼玉県スキップシティと提携し、35mm フィルムを使用して映画制作の実習撮影を行う。映画制作の基本となる 35mm フィルムは現在、プロでも使用がすくなくなった機材であるが、デジタル技術の大本になった映画の技術をあらためて経験することで、映像表現の基礎力を養う。
また編集した作品はスキップシティのホールにて上映をする。

韓流エンタテインメント実践

韓流とは何かについて知り、韓流エンタテインメントについて理解する。その上で、韓流エンタテインメントのビジネスの現状と最新トレンドについて学習し、韓流エンタテインメントの現場など、フィールドワークを通じて実践的スキルを身につける。

2023 年度 2 年生以上を対象とした開講例

※来年度以降開講を保証する科目ではありません

現場力養成講座

テレビ東京のプロデューサーと共に、企画力、実務遂行能力、現場力を高めるため、フィールドワークに取り組む。

メディアビジネス制作演習入門

実際のメディアイベント「絵本ワールド in 京葉」に取り組む。その実体験の中から、コンテンツビジネス業界で必要なビジネススキルについて理解させ、イベントへの取り組みの具体的作業によって、実践的能力を獲得させることができる知的体力の基礎を創る。

授業の説明：総合演習

総合演習 A　映画

作品制作の現場は、共同作業によって成り立つ。この授業では、演出・制作・撮影・照明・録音・美術などの役割分担を行い、それぞれのパートが相互に関わり、協力し合うことで、作業が進行し、完成に到ることを、短篇映画制作を経験することにより学んでいく。これまでの座学の授業で学んできた考え方や技術、表現方法を実際の現場で実践し、実感する授業となる。

総合演習 B　映画

総合演習 A を履修した学生を対象に、教員執筆のオリジナルシナリオを映像する。自らが選択したパートの役割や考え方、作業、表現技術をより具体的に把握した上で、劇映画制作における他のパートとの連動性、外部との折衝の重要さを認識させる。

総合演習 C　映画

総合演習 A、B を踏まえた短編劇映画制作を行い、各スタッフワークを学ぶ。また、さらなる表現力、技術力の向上を目的とし、スケジュール管理、意図に基づいた機材の選定等、一層の創意工夫と判断力が求められる。

総合演習 D　映画

学生執筆の短篇オリジナルシナリオをオールロケで作品化する。参加学生を 2〜3 班に編成し、15 分程度の短篇映画を制作する。シナリオ読解力やそれを具現化するためのスタッフ間のコミュニケーション能力を養う実習となる。予算やスケジュール管理、ロケ場所の選定、明確な意図に基づいた機材の選定等、より一層の創意工夫と判断力が求められる演習である。

総合演習 A　アニメ・CG

アニメーションの原理の理解を目的とする。そのために映像の歴史を振り返り、プリミティブなキットを使用したアニメーションから始まり、現代の商業アニメーション制作の手法の学習も取り入れながら、原理の理解を図る。また、アニメーション制作を進める上で必要となる美術や映像の基礎学習も取り入れながら、総合的かつ基本的な理解を目的とした学習を進める。

総合演習 B　アニメ・CG

アニメ・CG・映像業界で一般的に使われている 3DCG を中心に、モデリング・アニメーション・質感設定・ライティング・レンダリングについて学習する。具体的には、アニメ、実写合成など様々なデジタル映像制作における各種ツールのあり方、使い方の基礎から作品制作への応用を学ぶ。

総合演習 C　アニメ・CG

総合演習アニメ CG A、B の内容を踏まえ、より実践的にアニメ・CG 業界で使われている技術の習得を目指す。実践部分では、実際に映像作品を制作しながら基礎技術だけでなく、演出や編集などより具体的に作品を魅力的にするための技術を学ぶ。

総合演習 D　アニメ・CG

総合演習アニメ CG A、B、C の内容を踏まえ、スカルプト・モーションキャプチャ・フォトグラメトリ・アニメ特有の撮影技術など、アニメ・CG 業界で使われている様々な専門技術の習得を目指す。

総合演習 C　演劇

俳優として、あるいは演出者としての専門的な表現力の獲得と研究を目的とし、演劇制作における表現者としての表現理解と自立を体得する。歌唱、ダンスも含む舞台作品を制作する可能性もある。

総合演習 D　演劇

演技実践を通して、演出者、表現者としてのスキルをあげる。より高度な歌唱、ダンスも含む舞台作品を制作する。伝えることへの理解を深め、表現できるスキルを身につける。

総合演習 D　アフレコ

制作演習アフレコⅠ・Ⅱに続く授業であり、外画に声を当てる。プロの現場でプロの声優として演技出来るよう、実践的なノウハウを身に付けることを目的とする。

授業の説明：プロジェクト研究と海外研修

プロジェクト研究 A・B

３年次対象。専任教員が、各専門分野に応じた内容で開講する必修科目。２年次に説明会が基礎ゼミ内で開催され、所属申請を行い、個別面談などにより選考され所属が決定する。原則として、４年次 (卒業) までの期間所属する。尚、１年＆２年次のアドバイザー的役割も担う。

プロジェクト研究 C・D

４年次対象。３年次に所属が決定したゼミナールの継続した活動を行う。主に、別科目である「卒業論文もしくは制作」に取り組むことが多い。また、卒業時の就職指導と支援も担う場合も多い。

卒業論文および制作

４年次対象。この科目は、次の四つの分科会、①映像分科会 ②実技発表分科会 ③研究 展示分科会 ④論文分科会のいずれかにエントリーし、論文執筆・制作・実技・研究の準備に着手する。各分科会のフォーマットに沿って、指定する日までに成果物を提出、或いは実技を発表する。尚、個人での取り組みの他に、共同制作、共同発表の形態も認めらる。

メディア海外研修 A（CSULB）

姉妹校である米カリフォルニア州立大学ロングビーチ校での２週間の研修。映像産業・教育の先端地域での視察、映像コンテンツの制作の在り方を学ぶ講義やワークショップなどを通して、アメリカのメディア業界のスケールを知り、国際的な活躍への最初のステップへと繋げる。現地研修・事前事後学習により単位修得となる。＊詳細はシラバス、説明会を参照のこと。

メディア海外研修 B（韓国）

姉妹校である東西大学での６日間の研修。学生との交流や、テーマを決めての取材・プレゼンを通してグローバルな視点からものを考える姿勢を学ぶ。中でもグループワークとして釜山の町に取材に出かける経験は学生にとって貴重な体験となる。現地研修及び事前事後学習により単位修得となる。※詳細はシラバス、説明会を参照のこと。

メディア海外研修 B（ハンガリー）

姉妹大学ペーチ大学（ハンガリー）で音楽を中心とした約 10 日間の海外研修であり、ハンガリーの歴史・言語・文化をテーマにした英語学習、民俗音楽の講義、ハンガリー民俗舞踊ワークショップ、コンサート訪問、現地の学生との文化交流、ブダペスト視察など。現地研修および事前事後学習により単位修得となる。※詳細はシラバス、説明会を参照のこと。

履修の仕方

時間割の作り方

卒業に必要な単位は 126 単位ですが、１年次 42 単位・2 年次 44 単位・3 年次 32 単位・4 年次 16 単位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」に気をつけてください。※「選択必修科目」とは「各科目群で必要な単位数以外の自由にとって良い科目」のことです。

必修科目と進級条件、履修上限、望ましい年間履修単位数

「必修科目」とは、必ず修得しなくてはいけない科目です。進級条件にも関わってくるので、下記の一覧表を参照してください。
※「必修科目」を１科目でも落としている場合は卒業が認定されません。

必修科目一覧（単位数）				
	1年	2年	3年	4年
全学共通基盤科目群	Fundamentals of English Ⅰ Oral Fluency Ⅰ アカデミック・スキルズ デジタルアプリA			
メディア共通科目群	メディア概論A デジタルメディアA・B			
キャリア形成科目群 専門科目群Ⅱ	基礎ゼミⅠA・B・C	基礎ゼミⅡA・B・C・D	プロジェクト研究A・B	プロジェクト研究C・D
年間の単位数の目安	42単位	44単位	32単位	16単位

【進級条件】

2年	3年	4年
2 年次に進級するためには、必修科目 4 単位以上を含め、**16 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、1 年次までの必修科目を含め、**46 単位以上**を修得しなければならない。ただし、1 年次の未修得必修科目が 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、**84 単位以上**を修得しなければならない。

【履修上限】

各クォーターの履修登録については**16単位まで**とし、年間の履修登録については原則**42単位未満（2年生のみ46単位）**とすること。ただし、GPAが2.0以上の場合は、年間49単位まで履修することを認める。

卒業に必要な単位について

卒業に必要な単位は、次の表に示す通りです。

系列	単位数
全学部共通基盤科目群	20
メディア共通科目群	11
キャリア形成科目群	9
専門基礎科目群	18
専門科目群Ⅰ	18
専門科目群Ⅱ	12
選択必修（上記全ての科目群または他学部の科目）※他学部の科目は20単位まで履修可能	38
計	126

尚、現時点文科省では、オンライン等の遠隔授業による修得単位数の上限は 60 単位となっている。

JIUportal について

JIUportal は、クラウド型の学修管理システム (LMS:Learning Management System) です。城西国際大学では在学生全員が JIUportal を使い、学部・学科の先生と学生が一緒になってコミュニケーションをとります。履修登録や、講義連絡、大学・学部・学科からの連絡、受講科目の課題など JIUportal を活用して連絡が入るようになりますので、使いこなせるようになりましょう。

JIUportal

JIUportal は下記アドレスからアクセスしてください。
https://jiu-unipa.jiu.ac.jp/



Web 履修登録について

全ての授業は履修登録が必要です。定められた期間内に Web より登録をしてください。
登録期間は厳守です。履修変更も指定期間なら可能です。

シラバスについて

シラバスでは、すべての授業の名前や担当する教員の名前、講義の目的、各回の授業内容を紹介しています。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 JIUportal を開きシラバス検索から見ることができます。(Web シラバス検索の仕方は別紙参照)

教員紹介



竹藤 佳世 先生

映像演出分野

専門：映像演出・プロデュース

「いつでも自分なりの花を咲かせていること。」先輩に言われた言葉です。これからの新しい生活の中で、皆さんが自分自身を花開かせることができるよう、一緒に学んでいければと思います。どうぞよろしく。

【お勧め DVD】『ざくろの色』セルゲイ・パラジャーノフ /1971（ソ連）
今でも時々上映されているので機会があればぜひ映画館で。何度見ても圧倒的な映像の力に打ちのめされます。



及川 善弘 先生

映像演出分野

専門：映画演出

大学は『自分が何を目指し、今後どんな進路を選ぶのか』を、教員や友人たちとのやり取りを通じて、また、自分自身と正面から向き合うことで悩み、考える場です。目一 杯悩み、考え、摸索し続ける４年間にして下さい。

【お勧め映画】『コーダ　あいのうた』シアン・ヘダー /2021（米・仏・カ）
様々な障害や葛藤を抱えつつ、自らの進むべき道に向かって歩み続ける主人公の言動は、皆さんの夢の実現をきっと後押ししてくれるはずです。



北川 篤也 先生

映像演出分野

専門：映画演出

先達から受けた言葉
「他人のように上手くやろうと思わないで、自分らしく失敗しなさい。」

【お勧め DVD】『Fame フェーム』アラン・パーカー /1980（米）
NY の芸術学校が舞台の青春群像劇。普遍的な自己と他者（社会）の映画であると同時に、メディア学部で学ぶ意義も含まれる。



佐藤 克則 先生

映像技術分野

専門：映像制作

ご入学おめでとうございます。４年間は本当にあっという間です。誰かが楽しませてくれる、と思わず、自分から楽しみを見つけて行動していきましょう。

【推薦図書】『かくかくしかじか』東村アキコ / 講談社 /2011-2015
人気漫画家・東村アキコの自伝漫画。「描け、描け、描け」表現するということは、とにかく作り続けること。その大事さを教えてくれる本です。



高桑 真恵 先生

アニメ・CG 分野

専門：美術解剖学

これからの大学生活を通し皆さんが大きく成長できるよう、良き学びの機会、人との出会いに恵まれますよう願っています。

【お勧め DVD】『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』押井守 /1995（日）
ハリウッド映画の監督陣に多大なる影響を与え、その後幾多もの影響が確認できるほどの作品。日本のアニメが文化として世界に認識されはじめ、決定付けた作品であると思います。



中村 陽介 先生

アニメ・CG 分野

専門：三次元コンピューターグラフィクス

大学での作品制作は「どれだけ自分の時間を使うか？」が作品の出来に直結します。一日一日の時間を有効に使ってください。

【お勧め DVD】『アバター エクステンデッド・エディション（Disk1~3）』ジェームズ・キャメロン /2010（米）
ハリウッド最新 VFX の基礎を築いた作品です。特典映像のパフォーマンスキャプチャの収録風景は必見です。CG キャラクタがどうやって動いているのか？を知ることができます。



甕 佳代子 先生

ステージ分野

専門：イベント制作・興行史

大学４年間の過ごし方で、人生は大きく変わります。大いに学び、支え合える友人を作りましょう。充実した学生生活になるよう、私たちも全力でサポートします。

【推薦図書】『タカラヅカの解剖図鑑　詳説世界史』中本千晶 / エクスナレッジ /2021
宝塚歌劇、著名なミュージカル作品、世界史がこの１冊で学べます。カラー挿絵が多く、読みやすいです。



滝口 幸子 先生

サウンド・音楽分野

専門：民族音楽学

知識は人を自由にします。世界にある色んな価値観、皆さんが持っているはずの色んな選択肢を知った時、多分今よりもっと生き易くなって、今よりもっと人に優しくなれます。好奇心旺盛に、新しい世界に飛び込んでください！

【お勧め DVD】『愛と哀しみのボレロ』クロード・ルルーシュ /1981（仏）
大学１年生の夏、ジョルジュ・ドンがＭ・ベジャール振付の「ボレロ」を踊るシーンを見て涙が溢れました。デジタルリマスター版（2013）で是非！



内之倉 勝哉 先生

サウンド・音楽分野

専門：舞台歌唱法

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。これからの４年間、様々なことへのチャレンジが、皆さんの確かな未来へと繋がっていきます。恐れず果敢に挑戦し、多くの知識と経験を積み、豊かな学生生活を送って下さい。

【推薦図書】『感動をつくれますか？』久石譲 / 角川書店 /2006
ものづくりの基本である「感性」の正体を、音楽家久石譲が「言葉」で綴った一冊。



宮田 佳代子 先生

芸能分野

専門：アナウンス

「何を学ぶ？」と聞くと「知らないことを吸収したい」と答える学生が多い。なにも新しい事を学ぶばかりが勉強ではない。今あるものをいかにうまく「出す」か、そのノウハウを学ぶのもまた勉強。

【推薦図書】『埋もれない声優になる』長崎行男 / 星海社 /2021
アフレコの授業を担当される長崎先生のご著書。音響監督としてのご経験から語られる自己演出論はわかりやすく参考になる。「現場は常に魅力ある新人を求めている。なのにどうしてそういう新人声優にお目にかかれないのかな」。さあどうしてか。声優志望の学生必読の書。



望月 純吉 先生

芸能分野

専門：舞台演出

総合芸術である「演劇」には多くの要素が詰まっています。表現を創作し、他者に伝える中で様々なことに気づきながら、多くのことを一緒に学んでいきましょう！

【推薦図書】『演劇ってなんだろう』井上ひさし編 / 筑摩書房 /1997
現代演劇におけるプロの言葉が集約されています。

教員紹介



小渕 究 先生
エンタテインメント・ビジネス分野

専門：会計学

慎重かつ大胆に、アクティブに４年間をすごしましょう！
【推薦図書】『99.9%は仮説』竹内薫 / 光文社 /2006
物理学の話も一部ありますが、なにかの答え・正解をさがそうとしてしまっている人にはピッタリな本です。



中尾 玲一 先生
エンタテインメント・ビジネス分野

専門：出版ビジネス

「大学生活を一番楽しむ」ことは、「自分にとって一番大事なことを見極める」こと。大いに、大学生活を楽しんで！
【推薦図書】『ＮＨＫニッポン戦後サブカルチャー史』宮沢章夫他 /NHK 出版 /2014
現在のクルージャパン戦略を代表とする漫画・アニメを含む日本の戦後サブカル文化を知る。メディアプロデューサーになるには、知っておくべき歴史書。



星野 卓也 先生
エンタテインメント・ビジネス分野

専門：芸能マネジメント

エンタテインメントに限って言えば、消費されてナンボです。どんなに「傑作」でも人の目に触れなければ「存在しない」のと一緒なのです。表現 / 技術の研磨とそれを知らしめることを両輪に、たゆまぬ努力を続ける４年間を送ってください。
【お勧め DVD】映画『アキレスと亀』北野武 /2008（日）
人生が「愛」と「表現」と「生活」と「資本主義」の４象限なら「私」はどこに位置するのか。漫画で参照するなら、永島慎二『黄色い涙』、岡崎京子『pink』、青木雄二『ナニワ金融道』。



宇田 夏苗 先生
エンタテインメント・ビジネス分野

専門：ミュージカル・演劇・エンタテインメント

まずは好奇心のまま「見てみる」そこから「考える」。ミュージカルや演劇を通して、共に未知の世界を切り拓いていきましょう。海外での経験をもとにグローバル分野も担当します。
【お勧め DVD】『ウォルト・ディズニーの約束』ジョン・リー・ハンコック /2013（英米豪）
名作『メリー・ポピンズ』の製作秘話。ディズニーの映画の舞台裏から創作することの本質、さらには原題「Saving Mr. Banks」に込められた意味がわかるはず。



黄 仙惠（ファン ソンヘ）先生
エンタテインメント・ビジネス分野

専門：メディアデザイン学、コンテンツビジネス、韓流エンタテインメント

「未来を予測する最良の方法は、未来を創ることだ」
4 年間、自分の未来をデザインし、創造し、予測しませんか？
【推薦図書】『ドラッカー 365 の金言』P.F. ドラッカー / ダイヤモンド社 /2005
世界最大の経営思想家であるピーター・ドラッカーの心に響く格言を、1 日 1 ページ、1 年 365 日で構成したものです。各テーマには、教えを踏まえてどのような行動をとるべきかを示す「ACTION POINT」が掲載されています。



袁 福之 先生
コミュニケーション・グローバル分野

専門：情報学・データサイエンス・ビジネスモデル

「未来を見て、点を結ぶことはできない。過去を振り返って点を結ぶだけだ。だから、いつかそれぞれの点が結ばれていくと信じなければならない」（スティーブ・ジョブズ）。いま、ここで記した自分の足跡が、将来の人生の中で大きな意味を持っていることをぜひ信じてください。
【お勧め DVD】『エクス・マキナ』アレックス・ガーランド /2015（英）
美しい女性の姿をした AI ロボットとプログラマー青年の恋愛を描いている。今後の AI 社会を考える上で面白い（Amazon プライムで鑑賞可）



寺本 卓史 先生

コミュニケーション・グローバル分野

専門：社会情報学

大学では高校までの勉強・経験は、正直あまり役に立ちません。そのことにいかに早く気が付くかが大事です。

【お勧め DVD】『善き人のためのソナタ』フロリアン･ヘンケル･フォン･ドナースマルク /2006（独）

人の心を動かすとはどういうことか、世の中が変化しても変わらない「人間の条件」について考えてください。



都丸 孝之 先生

コミュニケーション・グローバル分野

専門：ビジネス創出、デザイン思考

「木を見て森も見る」学生生活を送る上で、高い視点で物事を全体的に捉えながら、かつ細部も考える習慣をつけてください。大きな課題に直面した際の課題解決のヒントに繋がると思います。

【推薦図書】『スティーブ・ジョブズ Ⅰ・Ⅱ』ウォルター・アイザックソン / 講談社 /2011

スティーブ・ジョブズの考えるデザイン思考とビジネスの展開事例はとても参考になります。



大絵 晃世 先生

コミュニケーション・グローバル分野

専門：美術・メディアアート

みなさんは今、社会に出てから懐かしく思い出すような時間の中に生きています。１日１日を大切にして、将来について悩むことと、課題に振り回されるのではなく、大学をフルに「利用」することが大事です。

【推薦図書】『対称性人類学 カイエソバージュ 5』中沢新一 / 講談社選書メチエ /2004

創作について考えるときに、人間の根源的な思考の不思議について考えてみるきっかけとしておすすめです。タイトルに反して読みやすい本。



大江 宏子 先生

コミュニケーション・グローバル分野

専門：経済学

入学おめでとうございます。新しい地平を目指し、わくわく、どきどきするような時間を一緒に過ごしましょう。Before the rising sun, we fly, So many roads to choose, We’ ll start out walking and learn to run ('We've only just begun' the Carpenters)

【推薦図書】『ツァラトゥストラはかく語りき』フリードリッヒ・ニーチェ

ドイツの哲学者、ニーチェは、誠実さや、精神の自由、共存などについて独自の価値観を持ち、それを、名言として多数残しています。珠玉のメッセージに触れてください。

【コミュニケーション・グローバル分野とは】

コミュニケーション・グローバル分野は、８つの専門分野があるメディア学部の中にあって、どの分野にとっても基礎となる重要な内容を扱うものになります。

今日のメディア業界は、グローバル化が進展し、それぞれの専門がより特化されています。その分、基礎としての共通知識がより重要となってきています。さらに、それぞれの専門の枠を超えて、より良いコンテンツを制作したり、新しいビジネスを構築したりすることも求められるようになっています。こうした状況に対応する人材となるには、人と理解し合い、そして人の心を動かすために必要な知識を身に付けることが必要なのです。このように、自身の専門分野を模索する人はもちろんのこと、自身の追求する専門分野が定まっている学生にとっても、コミュニケーション・グローバル分野は重要な意味があります。食わず嫌いをすることなく、しっかりとした基礎を築けるようにしてください。

※コミュニケーション・グローバル分野の授業は、全学共通基盤科目群（語学など）、メディア共通科目群（メディア概論など）、専門基礎科目群（情報など）の各分野で構成されています。

Q A集　学生生活

Q 遅刻する場合や欠席する場合は、どうしたらいいですか。

A 遅刻は電車遅延のケースが多いですが，必ず各社発行の遅延証明書とともに遅刻した授業の担当教員に事情を説明し，対処してもらってください。欠席の場合、大学では授業開始までに事務室に電話をするといった連絡の必要はありません。忌引き，出校停止措置の病気，公欠以外の欠席は欠席回数にカウントされますが、事務室で「欠席届」を受領し，担当教員に提出する習慣をつけましょう。

Q 2号棟ラウンジ、3号棟ラーニングスペースはどのように利用すればいいですか。

A 紀尾井町キャンパスはスペース上のゆとりはほとんどありません。ラウンジやラーニングスペースは空き時間等で過ごすには最適な場所です。大勢で占拠したり大声で話したりしない、つまり常識の範囲内であれば、自由に利用することができます。ラーニングスペースの棚にある書籍等は、適宜に閲覧可能です。

Q 大学からの連絡はどこで見られますか。

A ひとつは、掲示板です。3号棟の各階に掲示板がありますが、1階の掲示板のチェックは特に重要です。もうひとつは、JIUポータルサイトで、授業関連や学生生活全般の情報が適時に発信されています。チェックをしない学生もいますが、とても重要な情報がアップされています。メディア学部ではこのほか、Facebookを活用し、各学年グループに情報がアップされることがあります。Facebookでは、すべての情報を網羅しているとは限らないため、あくまで補完的な位置づけで利用し、掲示板とJIUポータルサイトのふたつを軸としましょう。

Q アドバイザーとはどのような役割ですか。どんなことを相談できますか。

A 高校までの「担任の先生」とは若干異なりますが、履修や大学生活全般はもちろん、いろいろなことが相談できます。各教員はなんでも遠慮なく気軽に相談してほしいと思っていますが、事態が深刻化してからの相談も多いです (Ex. よくわからない芸能事務所に30万円支払った / ある教材をアヤシイ金融機関から20万円借金して購入した)。繰り返しますが、なんでも遠慮なく気軽に、そしてはやめに相談してください。ただし、深夜の (メッセージ等による) 相談は遠慮してもらえると大変助かります！

Q「学生相談室」にはどのような相談をすることができますか。

A 将来の目標が決まらず不安や緊張で眠れない、人間関係がうまくいかずキャンパスに居場所が見つからない、誰かと話をしたいなど…。学生相談室では、みなさんが学生生活の中で出会う様々な問題について一緒に考え、解決策を探していきます。困った時は一人で悩まず、気軽に訪ねてみてください。
専門カウンセラーが相談にのります。
▷紀尾井町キャンパス1号棟5階　月曜・火曜・木曜 10:00〜16:30　Tel：03-6238-1274　（予約が可能）

メールでの申し込み

Q 体調不良時の相談はどこにすればいいですか。

A 授業中の場合、担当教員も対応しますが、3号棟1階の医務室を訪ねてください。医務室では、学内および通学中の急病に対して応急処置を行い、必要時には病院搬送または近医を紹介しています。また、障がいをもつ学生への支援、アレルギー体質の学生へのアドバイスなども行っています。
なお、年1回の定期健康診断は必ず受診しましょう。

Q サークルにはどのようなものがありますか。

A 紀尾井町キャンパスには、大学公認のサークルがあります。映像系のサークルがやや多いですが、ダンス、声優、ステージ、音楽、コスプレ等、分野・ジャンルは様々です。「基礎ゼミ」の授業内でのサークル紹介や学生課による新入部員勧誘ウィークで、実際にサークルメンバーに話を聞いたり相談したりするチャンスがあります。

Q 紀尾井町キャンパスの大学祭はどのようなものですか。

A 紀尾井町キャンパスの大学祭は「3J Festival」です。「3J Festival」は、紀尾井町キャンパスで学ぶ城西国際大学、城西大学、城西短期大学の3つの大学の合同大学祭です。
メディア学部からも多くの展示、模擬店、パフォーマンス等々があります。

Q 履修について、どの授業をとればいいかわかりません。

A 授業の組立て方ですが、まず必修の授業を入れます。次に、この『履修ガイド 2023』も参考にしながら、概論系の授業を入れます。概論系は広くメディア分野を理解することに役立つとともに、各分野の前提授業になっている場合もあるため、1 年生でとっておくことが望ましいです。そして最後に、残りの授業の中に関心がある分野の周辺分野の授業も組みこむと、学びに厚みが出ます。42 単位までは自由にとれるので、少しでも関心があればどんどんとってください。なお、必修以外の授業で同じ時限にとりたい授業が重なった場合は、いずれかを次年度の履修にまわしてください。

Q オンラインを活用した講義はありますか？

A はい。いくつかの講義はオンラインで実施されます。
オンラインを活用した講義には、
①リアルタイムかつ双方向で行う同時双方向型
②動画コンテンツ等の配信により授業を行うオンデマンド型
の 2 種類があり、該当する科目はシラバスで確認ができます。

Q 授業内容を写真等で記録することは可能ですか。

A 復習のために写真等で記録して自分で見るのであればかまいませんが、そのデータの扱いには十分な注意が必要です。教員が授業内に提示する情報はできるだけメモにとる努力をしてください。間違ってもネットにアップするような扱いをしてはいけません。
なお、写真等による記録は不可としている教員もいますので、事前に確認をとっておきましょう。

Q 芸能活動で授業に出られないときがあるのですが、どうすればいいですか。

A 芸能活動が公欠扱いになるのは、対価が発生している活動のみとなります (レッスンやオーディション等は不可)。また、公欠扱いであっても欠席状況に応じて出された課題に取り組むことが必要です。この 2 点をふまえた上で、芸能活動で授業に出られない可能性が事前にわかっている場合、所定の手続きをすることになります。
①「芸能支援登録申請書」を事務室に提出し、芸能活動支援学生リストに登録。
②授業を欠席することが明らかになった場合には、「公欠届」を事務室に提出。
③月ごとの「芸能活動日報」を事務室とアドバイザーに提出。
これらの手続きが正確に行われなかった場合、支援はありません。

Q 芸能界で活躍している学生との距離感をどう取ればいいのかわかりません。

A 映像芸術コースでは、芸能界で活動している学生が多数学んでいます。同じ JIU 生として特別なつきあい方をする必要はありません。ただし、こうした学生が安心してキャンパスライフを送るためには、周囲の協力が不可欠です。大学内で見聞きしたことは SNS 等で安易に広めない、隠し撮りをしたり写真や映像をアップしたり等は厳禁です。こうした学生がさらに芸能界で活躍できるように、力を貸してください。

Q 授業名につく「Ⅰ・Ⅱ」「A・B…」とはなんですか？

A 「Ⅰ・Ⅱ」は「Ⅰ」から順番に履修をする授業です。「Ⅱ」の授業を履修するには、同じ授業名の「Ⅰ」を単位修得している事が必要です。「Ⅰ」を単位修得せずに「Ⅱ」を履修する事は原則出来ません。
「A・B…」は原則、アルファベット順に関わらず自由に履修する事が出来ます。ただし、制作演習・総合演習・メディアプロジェクトはルールが異なります。制作演習・総合演習・メディアプロジェクトに関してはシラバスやガイドの説明ページを参照してください。

Josai International University
Faculty of Media Studies
Film and Performing Arts

Course Guidebook　2023



発行日：2023 年 4 月 1 日
編集：城西国際大学メディア学部