

目次

大学での学び	P.03
4年間の学び	P.04
カリキュラムツリー	P.05
シラバスの見方	P.06
履修の仕方	P.07~08
教員紹介	P.09~12
Q&A	P.13~14
1年生授業の説明(科目別)	P.15~21
付録 学生便覧	P.22~41
関連ソフトの使用法	P.42

大学での学び

『メディア学部映像芸術コースの学び』

「メディア（創）」×「エンタメ（楽）」×「ビジネス（活）」

映像芸術コースでは2011年のコース開設以来、「コミュニケーション力」と「グローバルな視野」を基盤に、メディアを横断的に学ぶ教育を展開してきました。AI技術の進展が社会に大きな影響を与えることが予想されるなかで、狭い専門性だけでなく幅広い視点から社会や文化を理解する力がますます求められる状況になっています。そのため本コースでは、社会のさまざまな事象に広く関心を持ち、相手の考えを理解しながら自分の意見を的確に伝えるコミュニケーション力を養うとともに、世界の多様な文化や価値観を学ぶことでグローバルな視野を身につけることを重視しています。

教育の中心には「メディア×エンタメ×ビジネス」という横断型の学びを据え、メディアの力を具体的に理解していくカリキュラムになっています。「メディア（創る力）」「エンタメ（楽しませる力）」「ビジネス（活かす力）」という3つの観点から学び、クリエイターマインドやプロデューサーマインドを養います。また、個々人がもつ情熱や表現力を基盤に人を惹きつけるエンタテインメントを生み出す力を育むとともに、ビジネスデザインやメディアデザインの視点からメディアの価値を社会のなかで高める力を身につけます。このような多角的な学びを通して、各自がメディアの主体となり、さまざまな分野で活躍できる人材の育成を目指しています。



8つのセッションを自由に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つのセッションに分け、専門的な知識・技術を横断しながら学ぶカリキュラムとなっています。これらの8つのセッションの科目は、原則的にすべて自由に選択して自分で組み合わせることで履修することができます。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。また、「座学・講義」「実習・実技」「実践・経験」を組み合わせた段階的な構成となっています。

1年次には「メディア概論」「デジタルメディア A・B」などの専門基礎科目群を履修し、多様なメディアの基本概念と基礎技術を学びます。社会や文化への関心を広げ、相手の考えを理解しながら自分の意見を的確に伝えるコミュニケーション力とグローバルな視野の基礎を養う段階です。2年次以降は、「メディア分野」「エンタメ分野」「ビジネス分野」を横断的に学びながら、8つのセッション（映像、美術・マンガ、アニメーション・CG、サウンド・音楽、ステージ、芸能、エンタテインメント・ビジネス、起業・プロデュース）から関心に応じて専門性を深めていきます。

メディア分野では、映画やドラマ、CM、MV、番組などの作品分析を通して表現構造を理解するとともに、シナリオ、撮影、照明、録音、編集などの制作技術を体系的に学びます。また、美術、アニメーション、3DCG、VFX などを通して映像表現の技術を身につけ、デジタルメディアへの展開力も養います。エンタメ分野では、芸能、ステージ、サウンド・音楽を中心に、演技や舞台制作、音声・身体表現、音楽制作などを実践的に学びます。ビジネス分野では、マネジメントや企画、エンタテインメント産業のプロデュースなどを通して、メディアやエンタメを社会に活かす企画力と実行力を養います。

さまざまな科目がありますが、履修する際の注意点がいくつかあります。たとえば、連続性のある科目についてはそれをひとつの科目グループとして考え、連続して履修する必要があります。また、前提科目（S という科目を履修するにはA という科目を履修済であることを想定している）が設定されている科目もあり、履修する前に確認が必要です。ほかに、メインとしているセッションを変更することはいつでも自由にできますが、その際に履修上の影響が出ることもありますので、気になる点がある場合には遠慮なく、アドバイザーや科目担当の教員に相談して進めてください。



※補足

映像芸術コースは2011年に「映像」と「芸能」、2つの分野から始まりました。その後何回かのカリキュラム変更を行い今に至っていますが、その都度、文言が示す内容も変更されています。その文言とは、「分野」「フィールド」「専攻」「セッション」の4つです。現在のカリキュラムは、3つの分野、8つのセッション、となっていますが、日常的なコミュニケーションのなかでは4つの文言を混同して使用する場合があります。それぞれ間違いということではありませんが、もし内容を正しく理解できていない可能性がある場合には、よく確認しながら進めてください（例：「主分野を教えてください」→「メインとしているセッションを教えてください」という意味です。「芸能専攻です」→「芸能セッションです」という意味です。「エンタメに関心があります」→「エンタメ」の意味範囲を文脈で理解できなかった場合、サウンド・音楽、ステージ、芸能、いずれのセッションのことか、あるいは、エンタテインメント・ビジネスセッションのことか、確認する必要があります。）。

シラバス検索の仕方

シラバスとは？

シラバスは大学の授業一つ一つの内容をまとめたものです。

授業での学びの目標は何か？ 具体的に何を学ぶのか？

のほか、以下のように授業を受ける前に知るべきすべての情報が書かれています。

- ・必要な教科書
- ・毎週の授業内容と、授業のための事前学習と事後学習の内容
- ・担当教員への連絡方法
- ・課題の内容、成績の付け方

授業を履修する前、毎週の授業を受ける前に必ずシラバスを確認しましょう。

シラバス検索の仕方（パソコンでの操作）

各授業のシラバスは JIU Portal から検索できます。

JIU Portal にログイン後、上部のメニューから「教務関連」ボタンを押し、次に「シラバス照会」を押しします。



シラバス検索の画面に切り替わるので、必要な情報を入力して検索します

【検索のヒント】

まず「開講年度」を設定しましょう。

授業を受ける年を入力します。開講クォーターもわかっている場合は、入力します。分からなければ「すべて対象」に設定します。

「学年」は1年生の授業の場合は、1年だけにチェックを入れます。

探す授業が決まっている場合は、「授業科目名」を入力します。

同じ授業名がいくつも出る場合は、「開講キャンパス」を紀尾井町キャンパスに設定してみましょう。

教員名がわかっている場合は「担当教員」を入力したり、曜日や時限などわかっている情報を足して絞り込みましょう。

検索結果が表示されるので、授業名を押すとシラバスが表示されます

曜日時限	授業科目	担当教員	開講区分	開講年度学期	単位数
月6 春6	100406001 データサイエンス	小松 慎朗	満期授業	2026年度 S1	2単位
火6 春6	100406002 データサイエンス	山根 圭彦	満期授業	2026年度 S2	2単位
	100406003 データサイエンス	竹内 一成	SS・WS	2026年度 S5	2単位

シラバスには、「授業の到達目標及びテーマ」と「授業の概要」に、授業内容の説明とともに授業を受ける上での注意点や必要な知識などが書かれているので、履修前に必ず確認しましょう。

また、シラバスの末尾には、教科書の情報や担当教員への連絡方法なども書かれているので、最後まで確認してください。

履修の仕方

時間割の作り方

卒業に必要な単位は124単位ですが、1年次40単位・2年次44単位・3年次30単位・4年次10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ならない科目です。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
全学部共通基盤科目群	アカデミック・スキルズ デジタルアプリA データサイエンスI			
外国語科目群	Fundamentals of English I Oral Fluency I			
キャリア形成科目群	基礎ゼミIA・B・C	基礎ゼミIIA・B・C・D		
専門基礎科目群	メディア概論 デジタルメディアA・B			
専門科目群II			プロジェクト研究A・B	プロジェクト研究C・D・E
年間の単位数の目安	40単位	44単位	30単位	10単位

【進級条件】

2年	3年	4年
2年次に進級するためには、1年次の必修科目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、 82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**、SSおよびWSについてはそれぞれ6単位までとし、年間の履修登録については原則**42単位以下(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	19
外国語科目群	4
キャリア形成科目群	13
専門基礎科目群	17
専門科目群I	20
専門科目群II	10
選択必修(上記全ての科目群または他学部のオープン科目) ※他学部のオープン科目は20単位まで履修可能	41
計	124

JIU Portal について

JIU Portal 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 JIU Portal 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取ります。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は JIU Portal 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すように。

JIU Portal 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情報となります。ほとんどの授業は JIU Portal を開きシラバス検索から見るすることができます。(Web シラバス検索の仕方は P6 参照)

教員紹介



竹藤 佳世 先生

メディア分野

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。

【お勧め映画】『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。



清水 俊平先生

メディア分野

専門：映画演出・シナリオ

「自分以上のものはつukれない」。何かに揺らいだりしそうになるたびに思い出すのは、いつだってゼミの先生の口癖でした。大切なのはあなた自身と、あなたの生き方。たったひとつでもいいから自分にとって切実なものを見つけ、言葉や映像にしてみてください。

【お勧め映画】『汚れた血』レオス・カラックス / 1986年 (仏)

誰にも否定することのできない若さのみが持つ美しさと疾走感。みなさんにもきっと届く作品です。



佐藤 克則 先生

メディア分野

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。



中川 寛崇 先生

メディア分野

専門：映像制作

これからたくさんの出会いと体験がみなさんを待っています。その中で自分らしさとは何かを探究し、共に楽しみながら学びましょう!!

【お勧め映画】セッション / デイミアン・チャゼル / 2014 (米)

名門音楽校に入学したドラマーと伝説の鬼教師が繰り広げる人間ドラマ。自身がやり遂げたいことに対して、どう向き合うべきかを考えさせられる作品です。本作は、監督が28歳という若さで制作に挑んでいます。



高桑 真恵 先生

メディア分野

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お願いしています。

【お勧め映画】『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

メディア分野

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。

【お勧め映画】『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)

ハリウッドのVFXにおける技術革新に貢献した作品です。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キャラクターがどうやってリアルに動いているのか？を知ることができます。



寺本 卓史 先生

メディア分野

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切です。

【お勧め映画】『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。



大絵 晃世 先生

メディア分野

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、将来について悩むこと、課題に振り回されるのではなく、大学をフルに「利用」することが大切です。

【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。



中尾 玲一 先生

メディア分野

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。



滝口 幸子 先生

エンタメ分野

専門：民族音楽学

知識は人を自由にします。世界にある色々な価値観、皆さんが持っているはずの色々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！

【お勧め映画】『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

エンタメ分野

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ください。

【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。



ディビッド ウィリアムズ 先生

エンタメ分野

専門：現代社会学

たくさん勉強し友達を作って、充実した学生生活を送ってください。4年間は短いですが、学生時代の思い出と経験は一生物です。

【お勧め映画】『スパイナル・タップ』ロブ・ライナー / 1984 (米)
イギリスの架空のロックバンドの全米ツアーの様子を追う「モキュメンタリー」。「モキュメンタリー」のジャンルを有名にした映画です。ロックミュージック、映画、コメディが一つになった名作を、ぜひ観てみてください。

教員紹介



宮田 佳代子 先生

エンタメ分野

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

「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声優新人にお目にかかれぬのかな」さあどうしてか。声優志望の学生必読の書。



望月 純吉 先生

エンタメ分野

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。



齋 佳代子 先生

エンタメ分野

専門：ステージ制作・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。



寺嶋 陽子 先生

エンタメ分野

専門：ステージ制作

人との繋がりを大切に、実り多い学生生活を楽しんでください。新たな自分自身の可能性に出会える場所となるよう、心から応援しています！

【推薦図書】『Billy Elliot』スティーブン・ダルドリー / 2000（英）

イギリスの労働者階級の少年 Billy が、社会の固定観念を乗り越えて夢を追う姿を描いた映画です。挑戦し続けること、前に進む勇気をもたらる映画です。



小淵 究 先生

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。



星野 卓也 先生

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」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』。



袁 福之 先生

ビジネス分野

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。

【お勧め映画】『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)



宇田 夏苗 先生

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。

【お勧め映画】『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。



ミコ・ケビン・プーノサミー 先生

ビジネス分野

専門：英文学

外国語を学ぶことは、新しい文化を学び、自国の文化を批判的に考察することです。そして新しい世界観を発見し、文化の違いを理解し、それに関与できるグローバルな市民へと成長することです。

【推薦図書】私が気に入っている日本に関連するフランス語の本です。『Stupeur et tremblements』著者が日本企業で働いた強烈な体験を描いた小説。『Une rose seule』京都を舞台に父の遺産と向き合う女性を描いた切ない物語。『L'âme brisée』水林明著。



趙 勝川 先生

ビジネス分野

専門：都市工学、交通計画、モビリティデザイン

Achieve, Believe, Challenge (ABC). 良い成果を成し遂げるために、自信をもって、さまざまなことにチャレンジしましょう。

【推薦図書】『10の思い込みを乗り越え、データを基に世界を正しく見る習慣』ハンス・ロスリング等/日経BP/2019 教育、貧困、環境、エネルギー、医療、人口などをテーマに、世界の正しい見方をわかりやすく紹介しています。データや事実に基づき、世界を読み解くために欠かせない一冊です。



大江 宏子 先生

ビジネス分野

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、ドキドキ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】『ツアラトウ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。



黄 仙惠 (ファンソンへ) 先生

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。



松本 茂 先生

ビジネス分野

専門：経済学

大学ではスマートフォンは少し横に置いて、本を読み、クラスの仲間とディスカッションする時間を大切にしてください。起業(スタートアップ)に興味のあるひとは相談してください。

【推薦図書】『NEVER LOST AGAIN グーグルマップ誕生(世界を変えた地図)』ビル・キルデイ(著)、大熊希美(翻訳)/TAK出版/2018

グーグルマップのもとになったスタートアップKeyholeの起業からグーグルによる買収、そして世界的な成功を描く本です。

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。やむを得ない事情で欠席する場合や忌引き、出校停止措置の病気など公欠となる場合は必要な書類を事務室に提出してください。詳しくは学生便覧の「学生生活のしおり」で確認してください。

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あまりありませんが、ラウンジやラーニングスペースは空き時間などに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などは、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 ひとつは校内の掲示板です。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 Portalで、授業関連や学生生活全般に関するとても重要な情報が適時に発信されています。メディア学部ではこのほか、FacebookやTeams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やTeams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付けで利用し、掲示板とJIU Portalのふたつの情報を軸としましょう。

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(e.g. 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、気軽に訪ねてください。専門カウンセラーが相談にのります。相談はメールまたは電話で事前予約が必要です。
▷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 授業中の場合は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、学内及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なっています。なお大学が実施する年1回の定期健康診断は、学外実習や大学祭参加への条件となっていますので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、ダンス、声優、ステージ、音楽、コスプレなど分野・ジャンルは様々です。1年生最初の「アカデミックスキルズ」の授業内で、こうしたサークルの紹介や、学生課による新入部員の勧誘の機会を設けていますので、所属の先輩メンバーから直接話を聞いたり相談したりすることが可能です。

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。メディア学部の学生も多く展示、模擬店、パフォーマンスなどに参加しています。また、運営に携わりたい学生は大学祭実行委員会のメンバーに所属して活動しています。

Q&A集 授業について

Q 履修について、どの授業をとればいいのかわかりません。

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 2026』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。講義科目と実技・実習科目が重なった場合は、実技・実習科目を優先してください。

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 授業内容を写真などで記録することは可能ですか？

A 復習のために写真など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、写真など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などは不可）。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などで安易に広めない、隠し撮りをしたり写真や映像をアップしたりなどは厳禁です。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ことが必要です。「I」を単位修得せずに「II」を履修することは原則できません。

「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できます。

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

データサイエンス I

データサイエンスの基本を学ぶ。講義は導入、基礎、心得の3つを学ぶ。導入では、近年のデータサイエンスやAIの発展を学ぶ。基礎では、教員と一緒にExcelによるデータ演習を行う。自らデータを読みこなし、説明し、データから価値を引き出す基礎スキルを身につけ、今後データを扱っていく場合に気をつけるべき事項を学ぶことで、データ・AI時代のデータサイエンス・リテラシーの習得を目指す。

アカデミック・スキルズ、基礎ゼミ I A・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。

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 を使い、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) の基本を習得する。

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 を使い、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をテーマとしている。

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や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ため、情報化社会の中で適切な判断を行えるように学びを進める。

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。

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。購義を中心に、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イベントの因果関係の説明などの小課題に取り組む。

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。

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。

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。

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。

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できる。

著作権

メディア/エンタテインメント業界における「権利」とは何か？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。

しゃべりのスキル Up I

コミュニケーションや対話の基盤をなす言語能力は、生きていく上で欠かせないスキルである。加えて目まぐるしく変化を続ける状況を的確に言葉にし説明する力、自身の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。社会生活のために必要な「言語能力」を今一度見直し、就活や今後の人生に活かすためのプログラム。

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。

授業の説明：キャリア形成科目群

メディア海外研修 B(韓国)

姉妹大学である東西大学の学生とともに釜山の街に取材に出かけ、最終日にテーマ発表を行う5泊6日の研修。これまで海外渡航の経験がない学生にとっては、語学学習の必要性や、異文化コミュニケーションの楽しさと意義に触れられる機会となる。また、韓国語を学ぶ学生にとっては、今後の海外留学や将来の活動につながる第一歩となることを期待する。

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。

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。

授業の説明：専門基礎科目群

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

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。

メディア基礎演習 A

メディア学部学生として「制作」という作業に初めて取り組むにあたり、それぞれの分野に必要な基礎的な要件を実習を通して身に付けることを本授業の目的とする。

映像概論

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、これからの映像メディアのあり方を考察する。

メディア表現演習 B

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。

エンタメ分野概論

本授業は、エンタテインメント分野を学ぶための導入科目として、ライブイベント、音楽制作、演劇、音声表現などを例に、芸能・ステージ・サウンド/音楽の各分野の歴史的背景、現在の市場動向、将来的な展望について概説する。個別分野の知識にとどまらず、それらがどのように結びつき、新たな価値や体験を生み出しているのかを考察する。

メディア基礎演習 C

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。

ステージ実技基礎

ステージに関わる照明・音響・舞台監督・制作などの技術の基礎を習得する。各ポジションの役割、機材の種類や取扱、電気等に関する基礎知識、安全管理などを学び、これらステージスタッフの概要や特性なども含め習得を目指す。

エンタメサウンド基礎

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。

アニメ・CG 概論

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。本演習では簡単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：専門基礎科目群

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

アントレプレナーシップ基礎

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。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。

ビジネス経済学基礎

初学者が経済学の基本的な考え方を理解し、身の回りの出来事を経済学の視点から考えることができる力を養う。授業では、日常生活やビジネス社会の事例を通して、経済学が実社会とどのように結びついているかを学ぶ。

エンタメビジネス史

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。

総合美術論

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。

ステージ空間研究

「エンタメ分野概論」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。

シナリオ概論

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。

エンタメ芸能基礎

パフォーマーとして必要となる基礎的スキルについて、理論的背景と方法論を学ぶ。発声・滑舌・演技・ダンスについて基礎的な身体理論や表現技法を取り上げ、それらをより体系的に理解する。また、日常的なトレーニング法の整理を理論と実践例から整理し、複数のスキルが相互に関連していることを理解し、秋学期からの専門実技に向けた準備を行う。

デッサン基礎

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。

服飾文化論

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。

音楽表現基礎論

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。

マンガ創作研究

日本のマンガ創作活動について、①児童まんが②劇画③少女漫画④ギャグマンガ⑤少年・青年漫画に分類し、各分類の基盤的知識を、系譜的に考察し、その視点から、最新のマンガ分野の状況についての理解を深めていく。特に、最新の状況について、一般財団法人出版文化産業振興財団が実施する、文化芸術活動基盤強化基金（クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践））「マンガ分野における産学官連携による人材育成プロジェクト（マンガキャリアアカレッジ）」と連携し、マンガ業界の関係者からの直接的なレクチャーも頂くことを計画している。

マンガ編集研究

日本のマンガ制作活動について、①児童まんが②劇画③少女漫画④ギャグマンガ⑤少年・青年漫画に分類し、各分類の一般的に知られていない編集者の制作活動について理解し、各分類のプロモーション及びプロデュースについて考察。その視点から、今後のマンガ分野の展開についての理解を深めていく。特に、最新の状況について、一般財団法人出版文化産業振興財団が実施する、文化芸術活動基盤強化基金（クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践））「マンガ分野における産学官連携による人材育成プロジェクト（マンガキャリアアカレッジ）」と連携し、マンガ業界の最新情報を加味して頂くことも計画している。

映像美術概論

美術監督がどのように映像作品や舞台作品の準備段階で、作品のビジュアルイメージを具現化していくか、作品鑑賞及び作品のメイキングフィルム、私が携わった作品を題材に、写真、図面、資料映像を含めて多角的に考察していく。授業内では、空間や地域性、季節や時代などの時間軸など様々な視点から世界観をどう構築していくか、毎回実際にテーマを決めてイメージスケッチの課題に取り組んでいく。

ビジネスモデルデザイン

既存の経営学が重視する「分析」の枠組みを一度置き放ち、自らの感性で対象の新しい「意味」を見出す「価値再定義（リ・デフィニション）」の技法を学ぶ。私たちが向き合うのは、単なる理論ではなく、実社会に存在する「未活用の資産、ビジネスの種」である。明治時代の歴史的インフラを現代の商業空間へと昇華させた「日比谷 OKUROJI」をフィールドに、ビジネスデザインの真髄を探求する。

エンタテインメントビジネス論

音楽、映像、舞台、スポーツ、キャラクター・IP などのエンタテインメントを産業・ビジネスとして理解することを目的とする。作品や表現そのものだけでなく、企画・制作・流通・マーケティング・ファンビジネスといった仕組みに着目し、エンタテインメントがどのように価値を生み出し、持続的なビジネスとして成立しているのかを学ぶ。

授業の説明：専門科目群 I

演技演習基礎

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。

舞台制作基礎

舞台制作に取り組むために必要な基礎知識や専門用語を学び、舞台制作におけるスタッフワークの基本を理解する。演出家や俳優と共に、舞台監督、照明、音響、舞台美術など多様なセクションの専門家が関わりながら制作される舞台公演について、完成までの流れや各スタッフの役割、安全管理の考え方を学ぶ。さらに、舞台技術の基礎にも触れ、舞台運営の実際の事例を通して考察することで、舞台制作を支える舞台スタッフとしての基礎的な視点と知識を身につける。

言語表現演習基礎

「声」「言葉」でものを伝えるとはどういうことか。「伝え手」としての基礎を固めることを学びの目標とする。正しい発声・発音を土台とし、それらを自分の個性を活かした「しゃべりのスキル」に活かす。同時に社会的な知識や常識を深め、物事に対する探究心や理解力を掘り下げる。多様なメディアにおいて発信する幅広い表現力への発展を目指す。

楽曲分析

「音楽表現基礎論」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。

2.5次元舞台研究

現在進行形で急成長をしている「2.5次元舞台（アニメ・漫画・ゲーム原作舞台）」を、公開までのプロセス、3次元への「再現」や「変換」など、具体的な作品を通して舞台の内側（＝クリエイター視点）を知りながら、歴史や規模の推移、社会的影響など外側（＝ビジネス視点）を理解し、多岐にわたって学びを得る。

歌唱 I

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。

身体表現 A（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。

楽器 I

キーボード / ギター / ベース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。

身体表現 B（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。

学生便覧
2026年度

メディア学部

メディア情報学科
映像芸術コース

B2026-7

目次

I	教育研究上の目的.....	2
II	ディプロマ・ポリシー（学位授与方針）.....	2
III	カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施方針）.....	2
IV	授業科目について.....	2
V	授業科目の単位と認定.....	2
VI	卒業に必要な単位について.....	3
VII	履修制度及び進級条件について.....	4
VIII	授業科目の学年配当と履修すべき単位数.....	6
	映像芸術コース	
	1. 全学部共通基盤科目群.....	6
	2. 外国語科目群.....	9
	3. キャリア形成科目群.....	10
	4. 専門基礎科目群.....	11
	5. 専門科目群.....	133
	(1) 専門科目群Ⅰ.....	133
	(2) 専門科目群Ⅱ.....	19

I 教育研究上の目的

メディア学部は、メディア学に関連する学識を深め、クリエイティブ系実践教育とエンタテインメント・ビジネス研究により、メディア産業が必要とする創造的な人材を養成する。

II 学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）

メディア学部メディア情報学科は、所定の単位を修得し、かつ以下に該当すると判断した場合に、学士（メディア情報）の学位を授与します。

1. メディアリテラシーや情報リテラシーを身に付け、主体的に理解して活用することができる。
2. メディア産業の現状と変化についての理解に基づき、適切かつ戦略的に自身のキャリアをデザインすることができる。
3. 社会人として必要な協調性を身に付け、集団で作品を生み出す作業に関する知識と経験を活かして、対話的・実践的に行動することができる。
4. 修得した技術や抽象概念を言葉やカタチに具現化する能力を身に付け、さらに文化的または経済的価値を付加することができる。
5. グローバル化と多様化が一層進展する社会を捉える視点を身に付け、国内外を問わず幅広く活動することができる。
6. 正答のない課題を解決する能力と未だ存在しないものを新たに創造する能力を身に付け、クリエイティブな活動に自発的に取り組む向上心とチャレンジ精神を持って行動することができる。

III 教育課程編成・実施方針（カリキュラム・ポリシー）

メディア学部 メディア情報学科では、教育研究上の目的及び学位授与方針に基づき、メディアとテクノロジーが共進化し、グローバル化と多様性が急速に進展する時代において、クリエイティブを持って活躍できる人材を育成するため、以下に掲げる方針によりカリキュラム（教育課程）を編成します。

1. クリエイティブ性の基礎となる文理融合型リベラルアーツとして、幅広い教養、新たなリテラシー及び総合的な洞察力を身に付けるため、全学部共通基盤科目群を設置する。
2. 語学力と国際的教養及び実践的なコミュニケーション能力を身に付けるため、外国語科目群を設置する。
3. メディア産業での就職及び競争力の獲得を目指し、卒業後の社会生活の充実、持続的なキャリア形成や生涯学習に資する意識形成をはかり、主体的・自律的な学修方法を修得するため、ポートフォリオ作成を含むキャリア形成科目群を設置する。
4. コースあるいは専門分野の選択にかかわらず必要な知識や技能、および専門分野の基礎知識を身に付け、より広い視野からメディアと情報について考えるため、専門基礎科目群を設置する。
5. 実践力と総合力を体系的に身に付け、専門分野を深く学ぶための基盤（学士専門力）を形成するため、専門科目群Ⅰを設置する。
6. 専門的な知識の応用と実践をはかるため、ゼミ研究・実践に関する科目で構成する専門科目群Ⅱ（ゼミ研究・実践）を設置する。
7. アセスメント・ポリシーに基づく学修アセスメント・プランを提示し、ディプロマ・ポリシーに示す能力の修得状況及び学生の成長に伴う達成度を客観的に測定、評価する。

以上の教育課程の編成に基づき、各授業内容に応じて、知識の修得を目的とする「講義」、知識や理論を組み合わせ実践力を養うことを目的とする「演習」、事象の検証や実践的な応用、技術や技法の修得を目的とする「実習」、「実技」を取り入れた授業形態を採用します。また、社会のニーズを踏まえた教育を展開することができるよう、主に専門科目群に実務家教員を配置します。さらに、合理的な授業人数の調整やICTを活用した教育方法を導入し、より効果的な教育を実施します。

IV 授業科目について

メディア学部メディア情報学科における授業科目は、全学部共通基盤科目群、外国語科目群、キャリア形成科目群、専門基礎科目群、専門科目群Ⅰ・Ⅱで形成する。

V 授業科目の単位と認定

本学は単位制を採用している。単位制とは、一つひとつの授業科目に一定の基準により定められた単位があり、履修した授業科目に対して、試験もしくはその他の方法により学修評価をしたうえで、その単位を認定する制度である。

単位の認定は、S・A・B・C 4段階の評価により行い、F評価は単位を認定しないものとする。なおN・Hは、単位

振替により単位を認定したことを表す。

VI 卒業に必要な単位について

卒業に必要な単位は、次の表に示すとおりである。

系列	学部・学科	メディア学部 メディア情報学科
	必要修得単位数	
全学部共通基盤科目群		19
外国語科目群		4
キャリア形成科目群		9
専門基礎科目		22
専門科目群Ⅰ		22
専門科目群Ⅱ		10
各科目群に指定された最低修得単位数以外に、全ての科目群または他学部のオープン科目より選択必修。 ※ ただし、他学部のオープン科目は 20 単位までを上限として卒業要件単位数に含めることができる。		38
計		124

VII 進級条件及び履修上限について

(1) 各コースにおける学びの構成

メディア学部では、学生が自身の関心や将来像に応じて専門性を高めていけるよう、コースごとに学びの構成を定めている。

ニューメディアコース（メディアアーツ・メディアテクノロジー・メディアデザインの3分野）では、それぞれの専門領域に関連する授業科目を、専門基礎科目群、専門科目群Ⅰおよび専門科目群Ⅱの中から自由に組み合わせ、4年間を通じて学修する。

映像芸術コース（メディア分野、エンタメ分野、ビジネス分野）では、各分野の専門性に定じた授業科目を、専門基礎科目群、専門科目群Ⅰおよび専門科目群Ⅱの中から選択し、体系的に4年間で学修する。

(2) 授業実施キャンパスについて

ニューメディアコースは千葉東金キャンパスを、映像芸術コースは東京紀尾井町キャンパスをそれぞれ主たる教育拠点とし、各コースの特性に応じた環境において授業を実施する。

なお、一部の授業については、教育内容や授業形態等に応じて、主たるキャンパス以外で実施される場合がある。

(3) 履修登録単位数の上限

履修登録できる単位数は、年間で原則42単位以下（2年次のみ46単位）である。

ただし、GPAが2.0以上の場合には、学業成績が良好であることを踏まえ、年間49単位までの履修を認めている。

なお、各クォーターの履修登録単位数は16単位を上限とし、SSおよびWSについては、それぞれ6単位を上限とする。

(4) 進級条件

進級条件は、各学年への進級にあたり、それぞれ定められている。進級にあたっては、以下の条件を満たす必要がある。

2年次に進級するためには、1年次の必修科目のうち4単位以上を修得し、かつ合計16単位以上を修得していなければならない。

3年次に進級するためには、1年次の全必修科目を含め、かつ合計46単位以上を修得していることが必要である。ただし、1年次の必修科目のうち未修得科目が2科目以下の場合には、46単位に満たない場合であっても、進級を認めることがある。

4年次に進級するためには、82単位以上を修得していなければならない。ただし、GPAが2.0以上の場合には、82単位に満たない場合であっても進級を認めることがある。

(年次別で修得することが望ましい単位数の目安)

(映像芸術コース)

学年	単位数の目安
1年次	全学部共通基盤科目群 アカデミック・スキルズ 1科目1単位 (必修) デジタルアプリA 1科目2単位 (必修) データサイエンス I 1科目2単位 (必修) 外国語科目群 Fundamentals of English I・Oral Fluency I 2科目4単位 (必修) 日本語 I・日本語 II (外国人留学生・帰国生必修) 2科目4単位 (必修) 専門基礎科目 メディア概論 1科目2単位 (必修) デジタルメディアA・デジタルメディアB 2科目4単位 (必修) キャリア形成科目群 基礎ゼミ IA・基礎ゼミ IB・基礎ゼミ IC 3科目3単位 (必修) ※指定された各科目群より修得した科目以外に 24 単位
2年次	外国語科目群 日本語科目 (外国人留学生・帰国生必修) 1科目2単位 (選択必修) キャリア形成科目群 基礎ゼミ II A・基礎ゼミ II B・基礎ゼミ II C・基礎ゼミ II D 4科目4単位 (必修) 専門科目群 I ※指定された各科目群より修得した科目以外に 40 単位
3年次	専門科目群 II プロジェクト研究A・プロジェクト研究B 2科目4単位 (必修) ※指定された各科目群より修得した科目以外に 22 単位
4年次	専門科目群 II プロジェクト研究C・プロジェクト研究D・プロジェクト研究E ... 3科目6単位 (必修) ※指定された各科目群より修得した科目以外に 8 単位
卒業に必要な修得単位数 124 単位	

※卒業に向けた履修計画については、卒業要件124単位を満たす最低限の履修にとどめるのではなく、余裕を持った履修 (概ね6~10単位程度の上積み) を行うことを推奨する。

VIII 授業科目の学年配当と履修すべき単位数

1. 全学部共通基盤科目群

クリエイティビティの基礎となる文理融合型リベラルアーツとして、幅広い教養、新たなリテラシー及び総合的な洞察力を身に付けることを目的とする。

※単位数に○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
全学部共通基盤科目群	アカデミック・スキルズ	①				19 単位	
	自然科学概論	2					
	生命現象の理解とその応用－生命科学	2					
	生物からみた環境の仕組み－生態学	2					
	食環境論	2					
	香りと環境	2					
	身体の理解	2					
	デジタルアプリA	②					
	デジタルアプリB	2					
	情報セキュリティA	2					
	情報社会と情報倫理	2					
	人工知能論	2					
	データサイエンスI	②					
	データサイエンスII	2					
	モデル化とシミュレーション	2					
	プログラミングA	2					
	アルゴリズムA	2					
	情報システム論	2					
	統計学	2					
	データ分析の基礎(解析)	2					
	データ分析の基礎(線形代数)	2					
	インターネット配信	2					
	観光の現在と未来	2					
	ヘルスツーリズム	2					
	社会心理学	2					
	生活と文化	2					
生涯スポーツ概論	2						
スポーツ社会学	2						
ボランティア論	2						
コミュニケーションの基礎	2						

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得 単位数	備 考
		1年	2年	3年	4年		
全 学 部 共 通 基 盤 科 目 群	域学共創プロジェクトA	2				19 単位	
	域学共創プロジェクトB	2					
	域学共創プロジェクトC	2					
	域学共創プロジェクトD	2					
	域学共創プロジェクトE	2					
	域学共創プロジェクトF	2					
	域学共創プロジェクトG	2					
	域学共創プロジェクトH	2					
	域学共創プロジェクトI	2					
	域学共創プロジェクトJ	2					
	史学概論	2					
	日本史を学ぶ	2					
	アジア史概論	2					
	現代史入門	2					
	房総の文化と歴史	2					
	映像メディア史	2					
	音楽史	2					
	政治学入門	2					
	経済学入門	2					
	社会と経営	2					
	社会と会計	2					
	マーケティング論	2					
	広告戦略論	2					
	社会学	2					
	社会調査	2					
	法律学概論	2					
	日本国憲法	2					
	著作権	2					
	社会福祉学A	2					
	社会福祉学B	2					
	経営情報基礎論A	2					
	世界遺産のいま	2					
美学・芸術学	2						
表象文化研究	2						

メディア学部

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得 単位数	備 考
		1年	2年	3年	4年		
全学部共通 基盤科目群	世界の文学	2				19 単位	
	演劇研究	2					
	古典芸能研究	2					
	文学を読む	2					
	教育学	2					
	心理学	2					
	基礎の数学	2					
	ジェンダー論	2					
	根拠への問いー哲学へのとびら	2					
	異文化適応論	2					
	宗教学概論	2					
	倫理学概論	2					
	スポーツ科学A	1					
	スポーツ科学B	1					
	しゃべりのスキルUp I	2					
	Drug Action Science	2					
	症状に合わせた健康セルフケア	2					
感染症とくすり	2						
ハーブ・サプリメント・漢方薬	2						

2. 外国語科目群

語学力と国際的教養及び実践的なコミュニケーション能力を身に付けることを目的とする。

※単位数に○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
外国語科目群	Fundamentals of English I	②				4 単位	本科目群では、必修科目を含み、4 単位以上修得のこと。 ただし、外国人留学生・帰国生は、「Fundamentals of English I」「Oral Fluency I」の代わりに「日本語 I」「日本語 II」が必修。また「統合日本語 I」から「社会と文化の日本語 B」までの中より、1 科目 2 単位が選択必修。 「日本語 I」から「社会と文化の日本語 B」までの 8 科目は、外国人留学生・帰国生のみが履修できる科目である。
	Oral Fluency I	②					
	TOEIC Preparation A	2					
	TOEIC Preparation B	2					
	TOEIC Preparation C	2					
	TOEIC Preparation D	2					
	日本語 I	②					
	日本語 II	②					
	統合日本語 I	2					
	統合日本語 II	2					
	日本語アカデミック・ライティング	2					
	日本語アカデミック・スピーキング	2					
	社会と文化の日本語 A	2					
	社会と文化の日本語 B	2					
	中国語 I	2					
	中国語 II	2					
韓国語 I	2						
韓国語 II	2						
フランス語 I	2						
フランス語 II	2						

3. キャリア形成科目群

メディア産業での就職及び競争力の獲得を目指し、卒業後の社会生活の充実、持続的なキャリア形成や生涯学習に資する意識形成をはかり、主体的・自律的な学修方法を修得するため、ポートフォリオ作成を含むキャリア形成を目的とする。

※単位数に○印を付してある科目は必修科目、□印はコース必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
キャリア形成科目群	基礎ゼミ IA	①				9 単位	本科目群では、必修科目、コース必修科目を含み、9 単位以上修得のこと。
	基礎ゼミ IB	①					
	基礎ゼミ IC	①					
	基礎ゼミ IIA		□1				
	基礎ゼミ IIB		□1				
	基礎ゼミ IIC		□1				
	基礎ゼミ IID		□1				
	メディア海外研修A	2					
	メディア海外研修B	2					
	キャリアデザインA		2				
	キャリアデザインB			2			
	資格取得プロジェクトA	2					
	資格取得プロジェクトB		2				
	資格取得プロジェクトC		2				
	資格取得プロジェクトG		2				
資格取得プロジェクトH		2					

4. 専門基礎科目群

コースあるいは専門分野の選択にかかわらず必要な知識や技能、および専門分野の基礎知識を身に付け、より広い視野からメディアと情報について考えることを目的とする。

※単位数に○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
専門基礎科目群	メディア概論	②				22 単位	本科目群では、22 単位以上修得のこと。
	デジタルメディアA	2					
	デジタルメディアB	2					
	エンタテインメントビジネス論	2					
	コンテンツ戦略論		2				
	服飾文化論	2					
	企画・プロジェクトマネジメント基礎		2				
	ストーリーテリング論		2				
	メディアコンテンツマーケティング戦略		2				
	映像概論	1					
	映像美術概論	1					
	シナリオ概論	2					
	デジタルメディア技術 (IP)	1					
	映像企画・構成		2				
	メディア表現演習A	2					
	メディア表現演習B	2					
	メディア表現演習C	2					
	メディア表現演習D		2				
	総合美術論	2					
	マンガ創作研究	2					
	マンガ編集研究	2					
	アニメ・CG概論	2					
	デッサン基礎	2					
	エンタメ分野概論	2					
	エンタメ芸能基礎	1.5					
	ステージ実技基礎	2					
	ステージ空間研究	2					
	舞台美術研究		1				
エンタメサウンド基礎	2						
音楽表現基礎論	1						
音楽作品研究		2					
エンタメビジネス史	2						

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備 考
		1年	2年	3年	4年		
専門基礎科目群	ビジネス経済学基礎	2				22単位	本科目群では、22単位以上修得のこと。
	アントレプレナーシップ基礎	2					
	ビジネスモデルデザイン	2					
	サウンド概論	1					
	ニューメディアビジネス	2					

5. 専門科目群

(1) 専門科目群 I

実践力と総合力を体系的に身に付け、専門分野を深く学ぶための基盤（学士専門力）を形成することを目的とする。

【映像芸術コース〈東京紀尾井町キャンパス〉】

1年次の「メディア概論」「デジタルメディアA・B」などの「専門基礎科目群」を通して多様なメディアに関する基本概念や基礎技術を学んだ後、主として2年次より「メディア分野」、「エンタメ分野」、「ビジネス分野」の各分野に必要な幅広い知識と専門技術を修得するための科目を配置している。

「メディア分野」では、「映像」「アニメーション・CG」「美術・マンガ」の各セッションに対応し、映画・ドラマ・CM・MV・番組・ドキュメンタリーといった映像表現を対象に、「映画ドラマ作品分析」「CM・MV作品分析」「番組・ドキュメンタリー作品分析」を通して作品構造や表現手法への理解を深める科目を配置している。あわせて、「映像演出」「シナリオライティング」「映像技術基礎」「映像文法技法」「撮影照明技法」「映像録音技法」「映像編集」「ポストプロダクション技法」「シネマ技法」「ドキュメンタリー映像技法」により、映像制作に必要な基礎から応用までを体系的に学ぶ科目を配置している。さらに、「番組・ライブ映像基礎」「番組・ライブ映像演習A・B・C」「広告映像制作A・B」「映画ドラマ制作A・B」「地域プロモーション映像制作」「映像マルチウィンドウ展開研究」を通して、実践的かつ社会と連動した映像制作力を養う科目を配置している。加えて、「美術解剖学」「人体デッサン」「映像美術デザイン」「空間美術デザイン」「美術演習A・B」により造形力と美術的思考を修得する科目を配置しているとともに、「アニメーション基礎Ⅰ・Ⅱ」「アニメーションⅠ・Ⅱ」「アニメーション応用制作Ⅰ・Ⅱ」「アニメーション撮影演習Ⅰ・Ⅱ」「3DCG制作Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」「モーショングラフィクス」「VFX基礎」「高度VFX演習」により、アニメーション・CG・VFX分野の高度な映像表現技術を学ぶ科目を配置している。また、「ネットコンテンツ配信基礎・制作基礎・総合基礎・配信応用・制作応用」により、映像表現をデジタルメディアへ展開する実践力を育成する科目を配置している。

「エンタメ分野」では、「芸能」「ステージ」「サウンド・音楽」の各セッションを横断し、表現の基礎から作品制作、現場運営までを段階的に学ぶ科目を配置している。「2.5次元舞台研究」「現代演芸概論」により舞台・芸能表現への理解を深め、「演技演習基礎」「演技演習応用Ⅰ・Ⅱ」「映像演技技法」「舞台演技技法」「創作戯曲技法」「演劇制作技法」により、演技および創作・制作の実践力を養う科目を配置している。あわせて、「舞台制作基礎」「舞台作品制作演習Ⅰ・Ⅱ」により舞台制作のプロセス全体を学ぶ科目を配置している。さらに、「音声表現演習Ⅰ・Ⅱ」「言語表現演習基礎」「言語表現演習応用Ⅰ・Ⅱ」「総合言語化演習」により音声・言語表現力を高める科目を配置しているとともに、「音声表現実践A・B」「音声表現作品制作」「ラジオ番組制作」により実践的な表現活動を行う科目を配置している。また、「身体表現A・B」「現代舞踊演習A・B・C」「現代舞踊Ⅰ・Ⅱ」「ファッションクリエイティブ」「ステージレビュー研究」により身体性を基盤としたパフォーマンス表現を学ぶ科目を配置している。

加えて、「ステージマネジメント・スタディ」「ステージ制作総合」「ステージ制作Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」「ステージ照明基礎・応用」「ステージ音響基礎・応用」「スタジオワーク演習Ⅰ・Ⅱ」を通して舞台・ライブ制作に必要な運営力と技術的知識を修得する科目を配置している。さらに、「歌唱Ⅰ・Ⅱ」「楽器Ⅰ・Ⅱ」「音楽表現演習」「音楽表現研究A・B・C」「音楽ライブ制作A・B・C」「楽曲分析」「楽曲アレンジ」「レコーディング技術Ⅰ・Ⅱ」「MA技術Ⅰ・Ⅱ」「音響効果」により、音楽表現から制作・音響技術までを学ぶ科目を配置している。

「ビジネス分野」では、「起業・プロデュース」「エンタテインメント・ビジネス」の各セッションに対応し、経営・企画・コミュニケーションを基盤とした科目群を配置している。「マネジメントサイエンス」「ビジネスコミュニケーションデザイン

「ビジネスケーススタディ」「スタートアップ実践」「現場力養成講座」により課題発見力と実行力を養う科目を配置しているとともに、「エンタメプロデュースシリーズA・B・C」「IPビジネス&ファンマーケティング」「芸能マネジメント基礎」によりエンタテインメント産業の実務を学ぶ科目を配置している。さらに、「オタク文化研究」「聖地巡礼研究」「芸能史」「アイドル論」「ハリウッドスタディーズ」「韓流エンタテインメント実践」「テーマパークビジネス」「エンタメイベント」を通して文化とビジネスの関係性を理解する科目を配置している。

加えて、「グローバルメディア研究」「English for Media Studies A・B」「シリアスゲームデザイン for SDGsⅠ・Ⅱ」により、国際的視点と社会課題に対応した実践的学修を行う科目を配置している。

「映像芸術コース」では、「メディア」「エンタメ」「ビジネス」の各分野を横断的に学ぶことで、表現と技術、企画と運営を総合的に理解する力を育成する。多様な専門性を段階的に修得しながら、社会とつながる実践力と柔軟な発想力を備えたクリエイターの形成を目指す。

※単位数の○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
専門科目群 I	映像技術基礎		2			22 単位	本科目群では、必修科目を含み、22 単位以上修得のこと。
	映画ドラマ作品分析		2				
	番組・ドキュメンタリー作品分析		2				
	CM MV作品分析		1				
	ドキュメンタリー映像技法		2				
	シネマ技法		2				
	撮影照明技法		2				
	映像録音技法		2				
	ポストプロダクション技法		2				
	映像文法技法		2				
	映像編集		2				
	映像演出		2				
	シナリオライティング		2				
	番組・ライブ映像基礎		2				
	番組・ライブ映像演習A			2			
	番組・ライブ映像演習B			2			
	番組・ライブ映像演習C			2			
	映画ドラマ制作A		4				
	映画ドラマ制作B			4			
	広告映像制作A			4			
	広告映像制作B			2			
	地域プロモーション映像制作		2				
	ネットコンテンツ配信基礎			2			
	ネットコンテンツ制作基礎			2			
	ネットコンテンツ総合基礎				2		
	ネットコンテンツ配信応用				2		
	ネットコンテンツ制作応用				2		
	美術解剖学		2				
	人体デッサン		2				
	アニメーション基礎 I		2				
アニメーション基礎 II		2					
アニメーション I		2					
アニメーション II		2					

※単位数に○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
専門科目群 I	アニメーション応用制作 I			2		22 単位	
	アニメーション応用制作 II			2			
	アニメーション撮影演習 I		1				
	アニメーション撮影演習 II			1			
	3DCG I		2				
	3DCG II		2				
	3DCG III		2				
	3DCG IV			2			
	VFX基礎			2			
	高度VFX演習			2			
	モーショングラフィクス		2				
	映像美術デザイン		2				
	空間美術デザイン		2				
	マンガ創作演習		2				
	マンガ編集演習		2				
	映像マルチウィドウ展開研究		2				
	電子制作法A		2				
	電子制作法B		2				
	美術演習A			2			
	美術演習B			2			
	演技演習基礎	1.5					
	言語表現演習基礎	1.5					
	身体表現A	1					
	身体表現B	1					
	2.5次元舞台研究	1					
	演劇制作技法		2				
	創作戯曲技法		1				
	現代演芸概論		2				
	演技演習応用 I		1.5				
	演技演習応用 II		1.5				
	言語表現演習応用 I		1.5				
	言語表現演習応用 II		1.5				
現代舞踊演習A		1.5					
現代舞踊演習B		1.5					
現代舞踊演習C		1.5					

※単位数に○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
専門科目群Ⅰ	音声表現演習Ⅰ		1.5			22 単位	
	音声表現演習Ⅱ		1.5				
	総合言語化演習		2				
	映像演技技法			2			
	舞台演技技法			2			
	音声表現実践A			2			
	音声表現実践B			2			
	音声表現作品制作			3			
	現代舞踊Ⅰ			2			
	現代舞踊Ⅱ			2			
	舞台作品制作演習Ⅰ			4			
	舞台作品制作演習Ⅱ			4			
	ラジオ番組制作			4			
	舞台制作基礎	1					
	ステージマネージメント・スタディ		1.5				
	ステージ制作総合		1.5				
	ステージ照明基礎		1				
	ステージ照明応用		1				
	ステージ音響基礎		1				
	ステージ音響応用		1				
	ファッションクリエイト		1				
	ステージレビュー研究		2				
	ステージ制作Ⅰ			2			
	ステージ制作Ⅱ			2			
	ステージ制作Ⅲ			2			
	ステージ公演			2			
	楽曲分析	1					
	楽曲アレンジ		1				
	歌唱Ⅰ	1					
	歌唱Ⅱ		1				
楽器Ⅰ	1						
楽器Ⅱ		1					
音楽表現演習		2					

※単位数に○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
専門科目群 I	レコーディング技術 I		2			22 単位	
	レコーディング技術 II		4				
	MA技術 I		2				
	MA技術 II		4				
	音響効果		1				
	スタジオワーク演習 I			4			
	スタジオワーク演習 II			4			
	音楽ライブ制作A			2			
	音楽ライブ制作B			2			
	音楽ライブ制作C			2			
	音楽表現研究A			2			
	音楽表現研究B			2			
	音楽表現研究C			2			
	マネジメントサイエンス		2				
	ビジネスコミュニケーションデザイン		2				
	スタートアップ実践		2				
	現場力養成講座		2				
	ビジネスケーススタディ		2				
	エンタメプロデュースシリーズA		2				
	エンタメプロデュースシリーズB		2				
	エンタメプロデュースシリーズC		2				
	IPビジネス&ファンマーケティング		2				
	オタク文化研究		2				
	芸能史		2				
	韓流エンタテインメント実践		2				
	芸能マネジメント基礎		2				
	アイドル論		2				
	テーマパークビジネス		2				
	English for Media StudiesA		2				
	English for Media StudiesB		2				
聖地巡礼研究		2					
エンタメイベント		2					
ハリウッドスタディーズ		2					
グローバルメディア研究		2					

※単位数の○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得単位数	備考
		1年	2年	3年	4年		
専門科目群 I	シリアスゲームデザイン for SDGs I			3		22 単位	
	シリアスゲームデザイン for SDGs II			3			
	音楽理論IB	1					
	音楽理論IIB	1					
	DTM作曲I		2				
	DTM作曲II		2				
	プログラミングI		2				
	プログラミングII		2				
	データベース		2				

(2) 専門科目群Ⅱ

専門的な知識の応用と実践をすることを目的とする。

※単位数の○印を付してある科目は必修科目

系列	授業科目	年次および単位数				最低修得 単位数	備 考
		1年	2年	3年	4年		
専門科目群Ⅱ	プロジェクト研究 A			②		10 単位	本科目群では、 必修科目を含 み、10 単位以 上修得のこと。
	プロジェクト研究 B			②			
	プロジェクト研究 C				②		
	プロジェクト研究 D				②		
	プロジェクト研究 E				②		

関連ソフトの使用方法

Microsoft 365



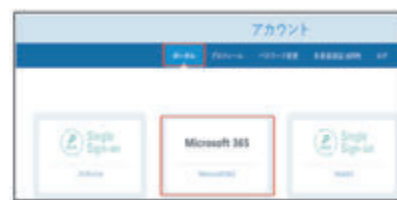
城西国際大学では、在学期間中に限り、日本マイクロソフト社と Microsoft365 の利用契約を交わしています。
本学学生であれば、Microsoft365 は、Word、Excel、PowerPoint、Outlook (JIUメール) Teamsなどフルセットを無償で個人が所有するパソコン等にダウンロードして使用することができます。

統合認証ログイン後、「Microsoft365」をクリックし、以下のリンク先のマニュアル「初めてMicrosoft365にサインインする方法」の内容と順番に従ってサインインの設定を行ってください。

<https://jiu.ex-tic.com/>

大学HP内掲載マニュアル「初めてMicrosoft365にサインインする方法」

https://www.jiu.ac.jp/johocenter/02/2-1_first_time_signin_20230329.htm



JIU メール

Web版 ログインURL→ <https://outlook.office.com/mail>

大学、学部事務室、学生課(奨学金等)からの重要なお知らせが届きます。
必ずログインして、メールが受信できる状態にしておいてください。

携帯アプリ版



Android



Apple



Microsoft ID: JIUメールアドレス (例: xa25-999@jiu.ac.jp)
パスワード: 統合認証で設定した新パスワードでログイン。

※Microsoft365にログインしていると、自動的にメールもログイン状態になっている場合もあります。

Teams

Microsoft Teamsは、学習をサポートする様々な機能が搭載されているツールです。
授業によって使用する場合があります。

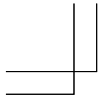
使用する際は、以下のマニュアルを参考に、設定を完了してください。



【Microsoft Teamsの特徴】

- ・オンラインでレポートや課題を提出可能
- ・チームでグループワーク共同作業可能
- ・チャットで気軽に先生へ質問
- ・授業資料や動画教材を共有
- ・先生やクラスメイトとビデオ通話
- ・WordやPowerPointなどのアプリとの連携
- ・スマホやタブレットからも利用可能 その他

★情報科学研究センターマニュアル「Teams」
<https://www.jiu.ac.jp/johocenter/manual/pg204.html>



Josai International University
Faculty of Media Studies
Film and Performing Arts

Course Guidebook 2026



発行日：2026年4月1日

編集：城西国際大学メディア学部

