

DP (教育目標)

- DP1 メディアと情報の双方について基本的な知識を身に付け、適切に理解して活用することができる。
- DP2 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。
- DP3 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、実践的に行動することができる。
- DP4 習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。
- DP5 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。
- DP6 正答の無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。

系列	授業科目	単位数	科目区分	科目概要	DP1	DP2	DP3	DP4	DP5	DP6	SDGs該当項目
全学部 共通 基盤 科目	現代史入門	2	選択	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。政治・戦争だけでなく経済・社会の流れも意識して歴史を学ぶことで、世界情勢や日本の位置どり（の変化）について認識を深める。	◎	○			○		10
	マーケティング論	2	選択	マーケティングは、大雑把にひとことでは、どのように商品・サービスを売るか、ということになる。企業活動には欠かせないものであり、わたしたちが常に接しているものである。マーケティングという学問にはひとつのこたえはないが、しかし深く考えるべき分野である。授業では、マーケティングの軸となる考え方にふれ、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ていく。	◎				○	○	9
	広告戦略論	2	選択	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のだろうか。そして、広告が完成するまでの流れはどうなっているのだろうか。講義では、特にマスメディア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取り上げる。	◎	○			○		17
	社会学	2	選択	社会とは、その実体はないのに、何かある気がする。また、「社会はそれを構成する個人の総和以上のもの」という共通認識がある。こうした社会とは「何」という視点を持つことが、この講義の目標である。具体的には、「自分と他人の社会学」「昼飯の社会学」「大人の社会学」などを取り上げる。	◎			○		○	17
	著作権	2	選択	メディア／エンタテインメント業界における「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？この講義では、著作権を主とした権利マネジメント／ビジネスの概要について、現代における著作権の問題点と合わせて学習する。	◎	○		○			16
	情報社会と情報倫理	2	選択	本講義では、情報化社会の中で適切な判断を行ない行動できるようになるために、以下の3点の理解・構築を授業目標として設定する。1. 現状存在する情報技術・サービス自体を知り、情報・情報化の本質に関する理解すること。2. 情報化に対応する社会制度について理解すること。3. 情報・情報化に対する自分なりの「原則」「戦略」を構築すること。	◎			○	○		16
	人工知能論	2	選択	人工知能（Artificial Intelligence：AI）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を通して人工知能の可能性および限界を理解する。また機械学習などを活用した簡単な人工知能アプリケーションを作成し、開発の基本を習得する。	◎	○				○	9
	表象文化研究	2	選択	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。また、自身の表現や興味が歴史上どの文脈に関係しているかを考察し、言語化する力を身に付けることを目的とする。	◎				○	○	17
	スポーツ科学IA（ダンス）	1	選択	ジャズとHIPHOPを対象に、身体表現の知識や技術を学修・体得する。 具体的には、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び、怪我をしない身体作りを行う。次に基本ステップやステップを組み合わせたコンビネーションを学び、最終的には1分程度のコンビネーションが踊れるようになることを目指す。	◎		○			○	17
	スポーツ科学IB（ダンス）	1	選択	ジャズとHIPHOPを対象に、身体表現の知識や技術を学修・体得する。 具体的には、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び、怪我をしない身体作りを行う。次に基本ステップやステップを組み合わせたコンビネーションを学び、最終的には1分程度のコンビネーションが踊れるようになることを目指す。	◎		○			○	17
コミュニケーションの基礎	2	選択	コミュニケーションは無色透明な行為ではなく、多様な要因によって変化・歪曲・断絶等が絶えず発生する行為である。特にメディアを介したコミュニケーションは、メディアが個人の身体から距離を取るほどに複雑な様態を示すものであり、コミュニケーションが変容する要因を知ることが難しくなる。本講義では、現代社会におけるコミュニケーションの多様な側面や提起されている論点について学習する。	◎	○		○			16	
デジタルアプリA	2	必修	パーソナルコンピュータの基本的知識と操作方法、Macintoshの基本的な使い方や各種機能の設定方法について学習する。また、文書作成ソフト（Word）を取り上げて、基本操作や文書作成の基本、さらにはレポートやビジネス文書作成などの応用事例まで、演習を交えて知識と技術の定着を図りながら修得する。	◎		○	○				4

デジタルアプリB	2	選択	表計算ソフト (Excel) およびプレゼンテーションソフト (PowerPoint) の基本から応用までの操作方法を学び、ビジネスアプリケーション(Office)を総合的に活用する技術を習得する。プレゼンテーションの講義については、スライドの作成技術だけでなく、プレゼンテーション技法についても獲得を目指す。	◎			○	○			4
映像メディア史	2	選択	人類は映像というメディアをどのように利用、活用してきたのか。その歴史を追うと同時に、メディアにおける映像の発展について分析、考察する。映像の始まりから、映画の黎明期、テレビの広がり、MVの誕生、CGの可能性、未来の映像 (VR、AR) まで幅広く考察していく。	◎	○	○					4
演劇研究	2	選択	「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紹介・解説する。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。加えてシェイクスピア劇から近年注目を浴びている海外の作家や作品に至るまで、日本の観客に受け入れられている様々な演劇とそれらの歴史を概観し、理解を広げていく。	◎	○				○		4
古典芸能研究	2	選択	伝統芸能の一つである落語の歴史と現在を学び、口承文化の継承と変容について考える。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と共に、落語の背景 (歴史、構成要素)、落語の内容 (古典落語、新作落語) を踏まえて落語の実践・体験まで行う。	◎		○	○				17
インターネット配信	2	選択	近年、急速に発展しているインターネットを通じた映像配信について、具体的な機材を用いたストリーミング配信の企画、機材構成、技術等について初歩から応用まで学ぶことで、実際のストリーミング配信に必要な知識、実践力を獲得する。インターネットを介した動画による情報発信について、現状の理解と効果的な活用方法、具体的な運営方針について検討する。	◎	○		○				4
しゃべりのスキルUp I	2	選択	社会生活のために必要な「言語能力」を今一度見直し、より正しい情報収集力、その情報を元に繰り広げる思考力、そしてそれらを的確に伝える有効な表現力を身に付ける。プレゼンや面接等できかに説得力のある言葉を選び、自身の中にあるイメージや考えを言葉にするか。すべての学部生にとって必要な「しゃべりのスキル」向上を目指す。	◎	○		○				4
音楽史	2	選択	北アメリカで誕生したポピュラー音楽を対象に、各ジャンルの成立背景を、当時の社会や世相を踏まえて理解し、音楽作品を聞いて音楽的な特徴が説明できるようにする。また、世界のポピュラー音楽とJ-POPを比較し、J-POPの特徴を掴む。	◎	○			○			4
アカデミック・スキルズ	1	必修	高等学校と大学の学びの違いを理解し、具体的に自分自身で学習計画を立てて、到達目標に鑑みて、折々に見直し、修正を図れる自主自律性を体得する。大学の学びについて、(1)個人々の自主自律というその本質を理解し、(2)単位制度、(3)学内施設利用に習熟する一方、(4)予習、復習を含め授業学習にあたって求められている基本的な能力を養う。	◎			○		○		4
メディア概論A	2	必修	メディアとは何か？メディアを学ぶとは何か？メディアに対する社会、人々の認識も一様ではなく、さらに時代と共にメディアの表層的な形態も変化している。この授業では、こうした「メディア」の状況を概観し、メディア学部で学ぶ学生にとって必要な「メディア」の意味を考えてもらう。これは、正解があるものではなく、しかしメディアを学ぶ一人一人が自身における意味を構築する必要があるものである。	○	◎		○				4
メディア概論B	1	選択	映像や視覚効果の原理、様々なフォーマットやジャンルなど、基本的な映像の知識を身につけることを目的とする。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に至るまでの映像制作の流れや、監督/ディレクター・プロデューサー・撮影・照明・録音・編集などの役割を理解し、今後の学習や演習の基本となる共通認識を持たせることで、学びへのモチベーションをアップさせることを目指す。	○	○	◎					9
メディア概論C	1	選択	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/舞台を対象に、ステージ・舞台に関わる種目を体系的に理解し、概要・歴史、さらにはステージ・舞台に関わるスタッフを体系的に且つ個々の役割について、他者に解説できるレベルになることを目指す。	○		◎	○				9
メディア概論D	1	選択	音楽を初めて学ぶ学生を対象に、音楽を学問として捉える視点を育てることを目的とする。音楽学の様々な研究対象および方法を通して、音楽の起源と歴史、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、社会や文化、経済に影響を与えているかを考える。	○	◎					○	9
メディア概論E	1	選択	表現者に必要となる基本的な知識を修得する。表現の概念、音声表現や身体表現のジャンルの成り立ち、現存する表現方法の種類と形態、身体の使い方や表現方法、戯曲やシナリオ、テーマに則した表現方法について解説し、演劇的表現や映像的表現の違いや音声表現としての表現方法の違いを理解する。	○		◎				○	9
メディア概論F	1	選択	エンタテインメントビジネスの基本構造を概説し、理解することを目標とする。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し、現在の日本のコンテンツビジネス状況を理解する。さらに、今後様々な変化していくことが予想されるコンテンツビジネスの方向性を予測する能力を身につける。	◎	○					○	9

メディア 共通 科目 群	メディア基礎演習A	2	選択	映像作品を作るにあたり初めにするのは「何を作りたいか。そして、それをどう撮影するか」を考 えることである。映像表現には、ドラマ、ドキュメンタリー、ミュージックビデオなど様々なジャン ルがあるが、作品作りで最初にすべきことは共通している。この土台がなければ作品作りはたち まち立ち行かなくなってしまう。この授業では、演習を通して映像制作に臨むための基礎知識を修 得し、映像を作るための基礎能力を養っていく。	○	◎	○				4
	メディア基礎演習B	2	選択	この授業では、番組制作と短篇映画制作の2クラスに分かれて映像制作を学習し、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・実感することを目的とする。作 品制作の現場は、共同作業によって成り立つ。演出・制作・撮影・照明・録音・美術など役割を分 担し、それぞれのパートが相互に関わり協力し合うことで、一つ一つの作業が進行し完成に到るこ とを、実際の作業を経験を通して学んでいく。	○	◎	○				4
	メディア基礎演習C	2	選択	ステージ/舞台に関わる照明技術の基礎を習得を目的とし、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、安全管理について学ぶ。 到達目標は、ステージ/舞台照明の概要や照明機材の種別、名称、特性を述べられるようにするこ と、照明機材の機器管理、安全管理を理解することである。	○	◎	○				4
	メディア基礎演習D	2	選択	アナログからデジタルに至るまでの音の進歩を客観的・芸術的に捉え、現代の音楽がどのように作 り上げられて私達の身の回りに影響を及ぼしているのかを理解し実現する能力を習得することを目 的とする。映像音響、舞台音響、サウンドエンジニアの職能を理解し、デジタルオーディオに関す る知識とH4n（ポータブルレコーダー）を使った録音技術を身につけ、ProToolsFirst（DAWソフ ト）の基礎を学ぶ。	○	◎	○				4
	メディア基礎演習E	2	選択	ステージ/舞台に関わる音響技術の基礎の習得を目的とし、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、安全管理について学ぶ。 到達目標は、ステージ/舞台音響の概要や音響機材の種別、名称、特性を述べられるようにするこ と、音響機材の機器管理、安全管理を理解することである。	○	◎	○				4
	メディア基礎演習F	2	選択	アニメーション・CGに関わる基礎技術の習得を目的とし、日本のアニメのみならず、映画の VFX・TV番組のタイトル・CM・ミュージッククリップ・ステージの背景スクリーン・プロジェク ションマッピングなど、様々な分野で活用されるアニメーションとCGの技術の基礎用語、一般的 に使用されるツール、制作工程などを学習する。具体的にはバラバラ漫画でのアニメーションや バーチャルライブ映像作成で3DCGの原理を学ぶ。	○	◎	○				4
	デジタルメディアA	2	必修	デジタルメディアの基礎となるMacOSを主な対象に、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及びそれを支えるクリエイティブな活動 について学ぶ。PCやインターネットを介したコミュニケーションのあり方や情報の受け取り方、 また自らの情報発信の際に何をどのように伝え、何に気をつけるのかを考えながら、これらのツ ール、アプリケーションの活用について学ぶ。	◎		○		○		9
	デジタルメディアB	2	必修	「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や実習を通し た技術の習得を目指す。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をグルー プワークで制作し、デジタルメディアの内容を深く理解し、アポ取りから取材・撮影・編集まで、各 自分で方針を考え実行する。映像制作者を目指す者だけでなく、現代では必須になる映像技術や メディアリテラシー、著作権に関しても学んでいく。	◎		○		○		9
基礎ゼミ	基礎ゼミIA	1	必修	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。基礎的能力とは、情報収集力、情報編集力、問題発見力、問題 解決力、プレゼンテーション力、企画力をさし、レポート作成や小論文への取組み、グループワ ークによるプレゼンテーション等の作業を通じ、これらの力を向上させることによって、各自のキャ リア形成の基盤づくりを行う。		◎			○	○	4
	基礎ゼミIB	1	必修	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。基礎的能力とは、情報収集力、情報編集力、問題発見力、問題 解決力、プレゼンテーション力、企画力をさし、レポート作成や小論文への取組み、グループワ ークによるプレゼンテーション等の作業を通じ、これらの力を向上させることによって、各自のキャ リア形成の基盤づくりを行う。		◎			○	○	4
	基礎ゼミIC	1	必修	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。基礎的能力とは、情報収集力、情報編集力、問題発見力、問題 解決力、プレゼンテーション力、企画力をさし、レポート作成や小論文への取組み、グループワ ークによるプレゼンテーション等の作業を通じ、これらの力を向上させることによって、各自のキャ リア形成の基盤づくりを行う。		◎			○	○	4
	基礎ゼミIIA	1	必修	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。分析力をあげるための作業として は、さまざまな事象の歴史を紐解き、まとめ、発表を行う。		◎			○	○	4
	基礎ゼミIIB	1	必修	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。分析力をあげるための作業として は、さまざまな事象の歴史を紐解き、まとめ、発表を行う。		◎			○	○	4

キャリア形成科目群	基礎ゼミⅡC	1	必修	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。分析力をあげるための作業としては、さまざまな事象の歴史を紐解き、まとめ、発表を行う。	◎				○	○	4
	基礎ゼミⅡD	1	必修	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。分析力をあげるための作業としては、さまざまな事象の歴史を紐解き、まとめ、発表を行う。	◎				○	○	4
	メディア海外研修A	2	選択	本学の姉妹校である米国・CSUロングビーチ校における2週間の研修。世界の映画・映像産業・教育の先進地域での海外研修を通して、常に変わりゆくメディアの置かれた状況、グローバルかつ最新の環境や変化を学ぶ。また、日本以外の文化・多様なカルチャーの中でのコンテンツ制作のあり方をワークショップなどで経験することにより、メディアに関わることのみならず、将来のキャリア形成に寄与することを到達目的とする。	○				◎	○	4
	メディア海外研修B	2	選択	本学の姉妹校ベーチ大学で行う「ハンガリー研修」と東西大学で行う「韓国研修」を実施、受講生はいずれかを選択する。「ハンガリー研修」では、民俗音楽の講義や民俗舞踊ワークショップなどの音楽体験を通じて多文化共生とメディアの役割について考える。「韓国研修」では、釜山の街を題材に短編映像作品を制作するなど、韓国の文化に触れながらアジア発のグローバル戦略について考える。どちらも、事前・事後学習を実施する。	○				◎	○	4
	キャリアデザインA	2	選択	企業就職を軸に、大学生活の中でのキャリア形成について具体的に学ぶことを目的とする。講義内容は、履歴書やエントリーシートなど、企業に提出する書類作成を中心に企業就職対策を行う。同時に、企業でのインターンシップ実習を軸にキャリア形成をサポートする。	◎				○	○	8
	キャリアデザインB	2	選択	学生生活の最終段階として、企業就職を目指すためのキャリア形成のサポートを目的とする。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や面談など、就職活動に必要な事項を中心に企業就職対策を行う。同時に、可能であれば企業との面談会などを実施して、実際の就職活動に直接アプローチできる内容も検討する。	◎				○	○	8
	資格取得プロジェクトA	2	選択	1年生以上を対象とし、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。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し、就職対策だけでなくその先のキャリア実現まで見据えた資格取得を支援し、継続的に努力して目標を達成する能力を育成する。	◎	○	○				17
	資格取得プロジェクトB	2	選択	2年生以上を対象とし、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。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し、就職対策だけでなく、その先のキャリア実現まで見据えた資格取得を支援し、継続的に努力して目標を達成する能力を育成する。	◎	○	○				4
情報システム論	2	選択	5G、IoT、AIなどの技術革新が、第四次産業革命やSociety 5.0といわれる大きな経済社会の変革をもたらしている。ビッグデータ・音声認識・顔認識、遠隔会議などの新しい情報技術が浸透し、自動運転・遠隔医療・キャッシュレス決済、サブスクリプション・シェアリングエコノミーなどの新しいビジネスモデルが私たちの生活と仕事を変えつつある。このような大きな経済社会の変革に直面していることを理解する。	○	◎				○	8	
ブランニング	2	選択	会計とは様々な企業活動を金額ベースに変換して説明する行為である。従って、会計という目を通すとあらゆる企業の活動を金額という数値でみることができ、また、企業とは何かを考えるための重要な要素を知ることができる。授業では、コーポレートガバナンス（企業統治）という視点を意識し、簿記をはじめとした会計分野の知識をインプットしながら、企業のあり方、企業活動の方向性、経営者の意思決定、社会の仕組みを考えていく。	○				○	◎	8	
マネタイジング	2	選択	映像製作（映画、テレビ、アニメ）を主な対象として、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ことを目的とする。	○	◎			○		9	
クリエイティブシンキング	2	選択	グローバル化の中、日本で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、創造的な考え方（クリエイティブシンキング）で物事を解決する手法も再び脚光を浴びており、どの業界でもその手法を使って常識の枠に囚われない新しい発想を多く、いかにスピーディーに生み出すかが武器となる。授業では、クリエイティブシンキングの基礎修得と演習により、常に創造的な発想を持てるようになることを目指す。	○		○	◎			16	
クリティカルシンキング	2	選択	クリティカルシンキングは「批判的思考」と訳され、世の中の言説に根拠があるかを考える姿勢のことを意味する。世の中には、実は根拠が無かったりレトリックを駆使したり、まるで根拠があるように見せかけているものも少なくない。これらを看破する一方で、自分の考えや意見に根拠を持たせることもその範疇である。授業では、批判的思考から進んで「客観性」を持ったコミュニケーションができる力を身に付ける。	○		○	◎			16	
ヴァーチャルリアリティ概論	2	選択	VR（ヴァーチャルリアリティ）は、仮想的に実世界を構築する技術であり、作られた内容は、これまでの映画やTVなどとは異なるまさにニューメディアの一つである。本講義では、VRとはどのようなものか、その原理は何か、どのように作成するのかを学び、これまで開発された様々なVRシステムについて理解し、VRが社会でどのように使われ、どのような効果をもたらすのか、また、VRの副作用についても考える。	○	◎				○	9	

デザイン概論	2	選択	「デザイン」という言葉は日常生活に溢れている。しかしながら、その意味は幅広く、また、表現に重心が置かれている。本講義では日本デザイン振興会の定義に則り「デザインとは常にヒトを中心に考え、目的を見出し、その目的を達成する計画を行い実現化する。この一連のプロセス」と位置づける。社会課題を見出し解決提案を思考する事を通じて「デザイン」の本質を学ぶ。	○	◎				○	9
エンタテインメント概論	2	選択	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、多彩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。音楽、映像、漫画、ゲームなどさまざまな表現メディアの特性を考察しながら、最新動向を研究し時代背景や社会性の関係を読み取っていく。	○	◎			○		9
メディア産業研究	2	選択	エンタテインメント産業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解説する。コンテンツ産業全体の把握のために個別の分野ごとの考察を行う。特に、業界の市場構造については、各分野別に制作面と流通面による2分類による解説をする。	◎	○				○	9
ニューメディアビジネス	2	選択	各自の身の回りのさまざまな事象をリスクマネジメント分野の視点から考えることができる目の涵養を目標とし、社会の仕組みや会社の経営活動を多面的に捉える力を身につけることを目指す。本講義では、さまざまなリスクについて、生活者・消費者という視点と提供者・生産者という視点から考え、社会の仕組みと会社の経営活動についての理解を深めていく。	○				○	◎	10
ステージ空間概論	2	選択	「ステージ/舞台」における「空間」全般の成り立ちや有り様、制作者の意図・表現手法等を学ぶ。授業は以下の三部構成とする。(1)ステージ/舞台空間体系・成り立ち・会場・劇場に関する知識・舞台制作者について、(2)舞台芸術の種別ごとの「ステージ/舞台空間」の特性、(3)(1)と(2)の知識を基にした舞台空間の思考及び創出。	○	○				○	4
ミュージカル研究	2	選択	様々な舞台芸術の中から「ミュージカル」にフォーカスする授業である。現在、日本で上演されている作品を入口に、世界の演劇の中心となるブロードウェイ、ウエストエンドで生まれた重要作品へと考察を広げるとともに、ミュージカルが生まれた社会的背景・歴史・主要作品とクリエイター、プロダクションに至るまで多角的に学ぶ。	○			◎	○		4
服飾文化研究	2	選択	私たちが着ている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。原始～古代、中世と服飾変化の経過を研究し、現代ファッションであるストリートファッション、ラグジュアリーファッションに続く流れを理解する。	○		◎	○			4
芸術文化研究	2	選択	西洋美術史と、ミュー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示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、展示会を觀賞する際の新たな視点を獲得する。	○	○				◎	4
シナリオ研究	2	選択	「シナリオを書くための第一歩」を解説していく。初めてシナリオを書く人が、どうしたら書き出すことができるのか。そして書き終わるまでに何をしなければいけないのか。技術やコツを紹介しながら、シナリオに関する知識を身につける。授業ではまずシナリオのフォーマットを紹介。そして毎回テーマ（ト書き、セリフ、柱書き、etc）を決め、シナリオ創作に求められるエッセンスをわかりやすく具体的に解説していく。	○			◎		○	4
コンテポラリーアート論	2	選択	現代美術におけるメディウムの変遷について検証し、今日のポストメディウムの状況について考察する。個々の素材と作品の関係性についての認識を深めながら、素材自身の劣化など保存の問題と作品の成立について理解を深める。また、グリーンパーク以降ロザリンド・クラウスに至るフォーマリズムの流れを確認しつつ、主要なテキストを読み込みながらポスト構造主義の言説を検証する。	○				◎	○	9
表現基礎A	2	選択	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当たり、それぞれの分野に必要な基礎的な要件を演習を通して身に付けることを、本授業の目的とする。また、自身の得意とする分野だけでなく、他の分野での制作の基礎を知り、流れを理解し、「制作」を行っていく。	○	○		◎			4
表現基礎B	2	選択	1年生を対象とし、芸術系実技科目の事前学習として表現の基礎に触れ、その準備を行うことを目的とする。授業では身体・音声・音楽の3つの表現を柱とし、必要な基礎知識と日々の有効なトレーニングを提示していく。自分が主と位置付けるものに限らず幅広く「表現」について学ぶことで、今後の作品制作だけでなく、個々の表現方法や他者とのコミュニケーション能力を高めることも目指す。	○		○	◎			4
デッサン基礎Ⅰ	2	選択	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。デッサンの基礎となる立体表現を遠近図法などの知識を活用し、立体としての整合性をもって描く技能を身につけ、次段階で質感表現のデッサンへと段階を進める。授業内におけるデモンストレーション、手直し、そして各テーマの最後には講評会を行う。秀作を目標に描画表現力を高め、完成度の高い作品に仕上げていく。	○			○		◎	9
デッサン基礎Ⅱ	2	選択	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。石膏像についての解説を聞き、その美について考察した上でデッサンを行う。秀作を目標に描画表現力を高め、完成度の高い作品に仕上げていく。授業内におけるデモンストレーション、手直し、それぞれの講評会を行う。	○			○		◎	9

Webデザイン	2	選択	Webデザインに関する基礎知識と技術を学ぶ。本授業では、Webデザインの基本を学ぶとともに、HTMLとCSSによるWebページ作成の基本についても学ぶ。具体的には、Webサイトの基本、制作の流れ、Webの基本構造、HTMLとCSSの基本構造・書式、記述方法等について学び、実際のWebページ制作まで行う。	○			◎	○			9
デジタルクリエイティブ基礎	2	選択	この授業は「デザインとは何か」「誰にとって必要で何の役に立つのか」というセオリーや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」「造形」「画像編集」「動画編集」の基本を学ぶ。また「Illustrator」「Photoshop」「Premiere」「After Effects」を使用し、デザインやクリエイティブの理論と演習を通して基礎スキルを習得する。	○			◎		○		9
ソーシャルメディア研究	2	選択	昨今、スマートフォンの普及と共にソーシャルメディアは私たちの生活と切り離せないものとなった。しかし、誰でも影響力を持てるようになると共に、誰でも被害者・加害者になる危険性ははらんでいる。本授業では、その膨大な種類のソーシャルメディアの歴史を紐解き、様々な活用方法を具体例とともに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。	○	◎			○			9
映像コンテンツプランニング	2	選択	映像コンテンツの企画書・構成表の作成などを学ぶ授業である。クオリティの高い映像を作る上では、スタッフ・キャストをはじめ多くの者の力を集結することが必要である。授業では主に番組形式での企画構成を取り上げ、放送からネット配信のコンテンツに至るまで、企画・構成の基本から論じ、実際に制作に入るための“構成表”を作ることを目標とする。	○			○		◎		4
ブランディング	2	選択	ブランド力が企業の大きな資産価値として認識されている現在、企業のブランド価値を構成する要素の基礎知識とブランド力向上のための手法を理解し活用できる能力を身に付ける。ブランドマネジメントの概念、レジェンド的な企業のブランド構築から新しい企業の最新のブランドマネジメント事例を通じてその手法と展開方法を学んでいく。	○	◎				○		8
音楽作品研究	2	選択	「音楽は世界の共通語である」。これらは一般的によく耳にする言葉であるが、必ずしもそうではない。講義では世界の様々な音楽作品を取り上げて、音楽の構造や理論、楽器を比較し、音楽の多様性を理解する。ここでは音楽を人間の営みとして歴史、社会、文化の中で捉えると共に、20世紀以降の世界の音楽産業に最も多い影響を与えた北アメリカのポピュラー音楽の発展も踏まえながら、音楽のダイナミズムについて考える。	○				○	◎		4
映像作品研究A	2	選択	日本映画を軸に、その時代や社会に生きる人間の姿を描いた作品を鑑賞し、一般教養を養う。具体的には、1990年代以降のキネマ旬報ベストテンなどで高評価を受けながら、難解ではなく幅広く受け入れられている作品、小規模公開ながら高評価を受けた作品、現代の日本映画の中心にいるクリエイターたちの作品から毎回1作品を鑑賞し、感想・批評を書く。観賞後は作品解説や、学生の優秀な批評の紹介・講評を行う。	○			◎		○		4
映像作品研究B	2	選択	世界的に高い評価を受けた外国映画作品を軸に、社会的なテーマを取り上げた作品を鑑賞し、一般教養を養う。具体的には、1990年代以降のキネマ旬報ベストテンなどで高評価を受けながら、難解ではなく幅広く受け入れられている作品、小規模公開ながら高評価を受けた作品、現代の日本映画の中心にいるクリエイターたちの作品から毎回1作品を鑑賞し、感想・批評を書く。観賞後は作品解説や、学生の優秀な批評の紹介・講評を行う。	○			◎		○		4
映像作品研究C	2	選択	様々な映像媒体を通じて公開されたドキュメンタリー作品を鑑賞し、人間を多角的に捉える視点を獲得する共に、劇映画とは別の映像表現に触れる事によって社会的な洞察力を深め、社会人となる未来のために「過去」と「現在」を考察することを目標とする。授業では劇場公開作品、テレビ放送作品を中心に、毎回1作品を鑑賞し、感想・批評を書く。観賞後は作品解説や、学生の優秀な批評の紹介・講評を行う。	○			◎		○		4
映像作品研究D	2	選択	15秒や30秒という短時間の中で凝縮された“表現”である「CM」、楽曲のプロモーションから進化した世界観を表現する方法として確立した「Music Video」、あらゆる企業・団体・個人のマーケティング戦略に欠かせない「プロモーションビデオ」。授業ではこれらの映像表現から“現在”を読み解くことを目的とする。毎回複数作品を鑑賞し、感想・批評を書く。観賞後は作品解説や、学生の優秀な批評の紹介・講評を行う。	○			◎		○		4
日米映画比較研究	2	選択	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。授業では、人間社会について考えるテーマを明確にし、それに基づいた主要作品を取り上げて観賞・分析する。分析では積極的なディスカッションを行い、作品分析の力を獲得すると共に、20世紀と21世紀の歴史を考察する。	○	○				◎		17
English for Media Professionals I	2	選択	英語（原語）で英語圏の映画・演劇・テレビ・音楽を理解し、メディアに関する情報を得る力を獲得する。また、海外のエンタテインメントの現状、業界の旬のニュースなどを取り上げて、メディアやエンタテインメントに関する英語専門用語も学ぶ。授業では動画や音声資料を活用し、ライティングにも取り組みながら、海外留学など学生の目的に合わせて英語力の獲得およびグローバルな文化・社会に対する理解を広げていく。	○			○		◎		17
English for Media Professionals II	2	選択	英語で作成されたメディアコンテンツの理解を深め、英語で表現する能力を身につけることを目的とする。授業では、小グループによるスピーキングアクティビティを通じて、テレビ、映画、音楽、ソーシャルメディア、新聞、雑誌などの様々なマスメディアに触れ、自身が見たものや聞いたものを説明・批判的に考察できる言語スキルを修得する。	○			○		◎		17

	しゃべりのスキルUp II	2	選択	「しゃべりのスキルUp I」で学んだ言語化のスキルをさらに発展させ、メディア学部の学生に必要なスキルに特化した訓練を行う。例えば、素晴らしいアイデアや意見を相手に伝える力、オーディションで自己を魅力的にアピールする言語表現や会話力、これから制作する作品のイメージをスタッフに共有し、完成作品のプロモーションについて話し合う力など、言葉を介するコミュニケーションに必要な方法を修得する。	○	○	◎					4	
	データベース I	2	選択	データベースとは、一言でいえば、「たくさんのデータを蓄積して簡単に利用するための仕組み」である。現在では大小様々なデータベースがいたるところで使われており、ITの要と言える技術である。この授業では、RDBMSの概念を理解し、基礎的なデータベースの設計が出来るようにすることを目標とする。また、その過程で必要となるSQLの基本的知識についても学んで行く。		◎	○	○					9
	データベース II	2	選択	「データベース I」で学んだデータベース操作技術の基礎を元に、履修者が自身でデータベースを設計、運用する能力を構築する。この授業では、RDBMSの概念を理解し、その過程で必要となるSQLの基本的知識についても学んで行く。またデータベースソフトとしてMAMPに含まれるMySQLを用いて具体的に作業を行って行く。		◎	○	○					9
	プログラミング I	2	選択	Javaは、プラットフォームに依存しないオブジェクト指向言語である。特徴としてコードの再利用が容易であり、またネットワークとの親和性が高く、堅牢性に優れるなどの様々である。現在では個人のスタンドアロンプログラムから大規模商用システムからまで世界中で幅広く利用されている。本授業では、Java言語を学習し、基礎的なJavaアプリケーションの設計および作成ができる能力を身につけることを目標とする。		○	◎	○					9
	プログラミング II	2	選択	「プログラミング I」に引き続き、この授業では、Java言語を学習し、基礎的なJavaアプリケーションの設計および作成ができる能力を身につけていく。オブジェクト指向の概念を理解し、プログラミングに活用できるようにする。またGUIの画面を利用したイベントドリブンなプログラミングの基本も併せて習得する。クラスとメソッドの基礎、コンストラクタ、クラス変数とメソッド、パッケージなどについて学ぶ。		○	◎	○					9
	データ構造とアルゴリズム論	2	選択	プログラムを書く上で基本となるデータ構造とアルゴリズムの考え方について主に理論的な面を学ぶ。近年話題になってる機械学習/AIに関わるデータ構造論の基本も習得する。内容としては、データ構造とアルゴリズムの関係、アルゴリズムの複雑さ(漸近計算量)に関する基本的な概念、線形構造と再帰、木構造、データ整列の基本アルゴリズム、データ探索の基本アルゴリズムについて学ぶ。		○	◎	○					9
	メディアテクノロジー I A	2	選択	音声、文字、画像、動画といった現在の情報メディアは、コンピュータの発達に伴ってデジタル化され、互いに連携しマルチメディアとして融合されてきた。本講座では音響処理、テキスト処理、画像処理、動画処理などの各種メディアのコンピュータによる処理技術やソフトウェアの基本的な知識を修得する。		○	◎	○					9
	メディアテクノロジー II A	2	選択	本講義では、音声、文字、画像、動画といったデジタルメディアを有機的に統合し、メディアテクノロジーを活かしたメディアコンテンツを作成するスキルを学習する。実践的な学習としてプログラミング環境であるProcessingを用いる。これにより、デジタルメディアを利活用したインタラクティブプログラムが開発できるようなスキルを養成する。		○	◎	○					9
	メディアテクノロジー I B	2	選択	メディアコンテンツ/アートの作成を目的とする授業である。とくにインタラクティブなコンテンツを作成するために、プログラミングなどによる手続きによる解決の仕方を理解し、実践するための知識と技術について学ぶ。メディアテクノロジー I ではゲームエンジン (Unity) を用いたインタラクティブなコンテンツ制作を中心に学ぶ。		○	◎	○					9
	メディアテクノロジー II B	2	選択	この授業ではリアルタイムコーディング言語 (Touch Designer) によるパフォーマンスを中心に学ぶ。具体的には、I で学んだことをもとに、Unityでオリジナルゲームの作成、およびTach designer を用いたプログラム作成、外部デバイスとの接続、オリジナルコンテンツの作成を行う。		○	◎	○					9
	メディアアーツ I A	2	選択	芸術性が高い実験的な要素が入る作品の制作を目標とする。発想からシナリオへ、そこから実写、アニメーション、ストップモーション等を作成し、撮影、照明、録音、編集、CG、効果音、BGMを学び、一つの作品を仕上げていく。メディアアーツ I A と II A では、「物語る映像」をテーマとする。映像の歴史としてはメリエスを起源とし、現在の劇映画やテレビドラマへとつながる系譜である。		○	◎	○					9
	メディアアーツ II A	2	選択	芸術性が高い実験的な要素が入る作品の制作を目標とする。発想からシナリオへ、そこから実写、アニメーション、ストップモーション等を作成し、撮影、照明、録音、編集、CG、効果音、BGMを学び、一つの作品を仕上げていく。メディアアーツ I A と II A では、「物語る映像」をテーマとする。映像の歴史としてはメリエスを起源とし、現在の劇映画やテレビドラマへとつながる系譜である。		○	◎	○					9
	メディアアーツ I B	2	選択	「メディアアーツ I B・II B」では、「ドキュメンタリー」をテーマとする。映像の歴史としてはリュミエールを起源とする系譜である。「ドキュメンタリー」が実現してきた領域は、サイレント期の「アヴァンギャルド・ドキュメンタリー」から、「フィクション」との境界が曖昧な表現まで、多岐にわたる。「I A」「II A」同様時間的地理的拡がりから学んで、方法意識を持った作品制作を目指す。		○	◎	○					9

メディアアーツⅡB	2	選択	「メディアアーツⅠB・ⅡB」では、「ドキュメンタリー」をテーマとする。映像の歴史としてはリュミエールを起源とする系譜である。「ドキュメンタリー」が実現してきた領域は、サイレント期の「アヴァンギャルド・ドキュメンタリー」から、「フィクション」との境界が曖昧な表現まで、多岐にわたる。「ⅠA」「ⅡA」同様時間的地理的拡がりから学んで、方法意識を持った作品制作を目指す。		○	◎	○				9
イラストレーションⅠ	2	選択	グラフィックデザイン全般やWEBデザインに使われる「絵」を制作する授業である。入門編としてアナログ描写を体験する。まずは一番よく動いてくれる手を使ってのアナログ描写を経験してもらおう。ただ、デジタルペンをツールを使ってデッサンができる学生にはその使用を認める。鉛筆デッサン、静物デッサン、コラージュを課題とする。				◎		○		4
イラストレーションⅡ	2	選択	イラストレーションⅡは画面構成にチャレンジして、その後にそれをモチーフとして描写をするという一段高い学びに取り組む学びとなっている。フォトモンタージュの課題では、複数の写真を切り抜いて配置して一つの画像を作る。鉛筆での細密描写は、フォトモンタージュ課題の作品をモチーフとして描く課題である。				◎		○		4
グラフィックデザインⅠ	2	選択	この授業ではグラフィックデザインの分野の中の広告(アドバタイジング)の分野の作品を作る。広告とは団体、企業などが提供する商品や企画を広く知ってもらうための宣伝活動である。その広告にたびたび使われるイラストレーションについての見識を深め、技術を磨き、さらにその他の要素である文字、写真、ロゴタイプやシンボルマークなどの知識も学び、総合的な広告を学ぶ授業である。				◎		○		9
グラフィックデザインⅡ	2	選択	グラフィックデザインⅡに引き続き、文字、写真、ロゴタイプやシンボルマークなどの知識や、総合的な広告について学ぶ。課題として、大学を広告するポスターの制作や空のイベントを企画しそのキャラクターを考え、ポスターに仕上げる。				◎		○		9
デジタルデザインA	2	選択	コンピュータ・グラフィックス(CG)の基礎として2Dグラフィックソフトを使って、自己のクリエイティブな力を伸ばし、より豊かなイメージ表現能力を身につけるための授業である。「Photoshop」「Illustrator」を用いて、現代のデジタル表現の仕組みについて学ぶ。また、過去のグラフィックデザイン全般のについて段階的に学び、自分でグラフィックを作成するところまでを行う。				◎		○		9
デジタルデザインB	2	選択	Webサイトのコンセプトメイキングからレイアウト、ページ作成まで、Webサイト制作のワークフローを理解し、実際にサイト制作を行う。Adobe XDを使いレイアウト、UIデザインやサイトのプロトタイプを制作する。また、ノーコードツールを使って、サイトを制作する。				◎		○		9
エディトリアルデザインⅠ	2	選択	エディトリアルⅠの授業は既存の単行本の材料を使って読みやすく美しい誌面を再構成する入門編の課題から取り組むことにする。課題1で「知りたいレイアウトデザイン」の表紙を再構成する。課題2では、単行本の中間見開きを再構成する。				◎		○		9
エディトリアルデザインⅡ	2	選択	書籍の歴史、種類、印刷方法を学びながら、その要素である文字、イラストレーション、写真の配置方法を知り、色彩計画、製本方法の知識を得て、デジタルのレイアウトを身につける応用編の授業である。ニューメディアコースパンフレット材料を使い再構成に挑戦する。実際の印刷物の入稿原稿を想定して、印刷のプロセスを学びながら作業する。				◎		○		9
メディアデザインⅠA	2	選択	メディア新時代に必要新しい才能を開花させるきっかけになるような授業を目標とし、答えや正解のない社会の問いに対して、資格や試験のような方法で答えるのではなく、考えることの意味やモノ創りのあり方を通して、答えを模索できる力を身につける。IAでは、学外での展示作品の作品コンセプトについて考えていく。				○	○	◎		17
メディアデザインⅡA	2	選択	メディアデザインIAに続き、考えて創ることを、学外にて出展することで、より実践的に理解する。制作はグループで行い、グループ内での意見の違いや共通点を理解することで、「考えることと表現すること」の難しさと楽しさを体験する。				○	○	◎		17
メディアデザインⅠB	2	選択	メディアデザインIIAに続き、考えて創ることを、学外にて出展することで、より実践的に理解する。技術的には、木工作業や裁縫、機械工作やプログラミング等をグループの考え方に合うようにバランス良く展開していく。表現することの奥深さに触れることで、日常の中で起こるさまざまなコミュニケーションのあり方も見えてくる。				○	○	◎		17
メディアデザインⅡB	2	選択	メディアデザインIBに続き、考えて創ることを、学外にて出展することで、より実践的に理解する。作品制作の完成および撮影を行う。完成作品は、学外での展示を行い、プレゼンテーションを行う。表現することの奥深さに触れることで、日常の中で起こるさまざまなコミュニケーションのあり方も見えてくる。作品展示後は、ポートフォリオ作成にも取り組む。				○	○	◎		17
生活文化デザイン	2	選択	人の暮らしや生活の連なりによって創りだされる文化のあり方を、その中で使われる物や道具を通して学ぶ。人が文化を形成していく上で、生み出してきたさまざまな物や道具は、技術の進歩によって大きく変わってきた。その移り変わり人ととの関係を丁寧に観察することによって、これらのデザインのあり方を考えていく。				◎	○	○		12

映像演出	2	選択	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？この授業では作品制作における演出作業全般を、実際の制作の流れに即して解説していく。映像作品（主に劇映画）の準備段階から撮影現場、仕上げ、そして公開に至るまでのプロセスにおいて、監督として何をすべきかー具体的な作業の進め方、コンティニュー・カメラワークなどの解説を行う。			◎			○	4
シナリオライティング	2	選択	映画やドラマの脚本を学ぶ授業である。1年次に学んだシナリオ技術の基礎をもとに、ディスカッション中心のゼミ形式で、脚本の実践を学んでいく。全回を通して、「書く・話し合う・直す」をひたすら続ける。基本的には、自分の書いたペラ（200字詰原稿用紙）20枚の作品を、人から聞いた意見をもとに推敲する作業を繰り返し、作品を完成稿へと導いていく。			○	◎		○	4
映像撮影照明A	2	選択	プロの現場で使用される撮影機材を使用して実践的な撮影技術を修得し、映像作品制作に必須の「撮影」と「照明」の技術を養う；映画・ドラマにおける撮影及び撮影部（撮影クルー）の役割や、撮影段取りの基本（映像ルック、ワークフロー、グレーディングの確立）、撮撮影機材（カメラ、三脚、フィルター）、レンズの特性、色彩表現、カメラワーク（移動車、クレーン等特機の扱い方）撮影の実際（風、雨、雪などの撮影効果）など。					○	◎	4
映像撮影照明B	2	選択	「映像撮影照明A」で得た知識や技術を元に、さらに高度で実践的な撮影技術を修得し、映像作品制作に必須の「撮影」と「照明」の技術を養う；白黒フィルムを使った現象実習やフィルム写真の課題・発表と講評・討議、光の役割と採光、機材の種類と名前（HMIライト・LEDライト・蛍光灯ライト・タグスポット）、機材の組立て、使い方（ワット・ドラム・電源ケーブル）、機材の応用、スタンドの組み方、方法など。					○	◎	4
デジタル映像編集A	2	選択	編集とは、監督の想像を創造し具現化することである。この授業では、編集を基礎から論理的に学び、基礎的な知識を修得する。また編集ソフト「Adobe Premiere Pro」で実践的な編集を体験させ、映像表現を多様化できる能力を養う。					○	◎	4
デジタル映像編集B	2	選択	この授業では、「デジタル映像編集A」で学んだことを踏まえて、映画編集についてより具体的な作業内容などを学んでいく。映像編集のプロになるための心構えや技術の基礎を養う。商業映画編集の具体的な内容を通して映像編集の技術を修得する。					○	◎	4
スタジオ番組 A	4	選択	取材やマルチカメラの撮影による、番組やライブ映像などの制作を行うために必要な技法を、制作演出面、映像技術面の両方から学ぶ。まずは基本となる映像取材の方法を、資料・現地調査から番組企画、撮影計画の作成、撮影、編集の全過程を実践することで修得する。さらに、それをVTR素材としてスタジオ番組の形式で完成することで、スタジオでの映像および音声収録、スイッチング、ミキシング等、スタジオワークの概要を学ぶ。			○			◎	4
スタジオ番組 B	2	選択	オリジナルの企画による番組制作や、舞台や音楽、イベントなどのライブ映像の制作を通して、映像制作の現場での実践的な知識や技術を修得する。番組では資料、現地調査から、取材交渉、ロケーション取材、仕上げまで行う。またライブ映像では収録台本の作成、機材の構成や配線図の作成などプランニングから、現場での収録や撮影後のマルチクリップでの編集など、仕上げまで含めてトータルに映像制作を行う力を身につける。			○			◎	4
映像録音A	2	選択	映像メディアに於ける音について歴史的な発達から、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。録音機材の使用用途やアフレコの実践。ポストプロダクションでの録音部の動き、さらには映画館の音響システム民生規格・DCPなどを説明していく。					○	◎	4
映像録音B	2	選択	「映像録音I」で学んだことを踏まえて、映像メディアにおける音について、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。音の歴史、録音の基礎を踏まえて、実際の録音、仕上げ機材を使用して、応用的な技術習得を目指す。またPro Toolsの使い方をはじめとする、台詞の整音、音楽のハリツケ、編集、効果音のハリツケ、ミキシングを学んでいく。					○	◎	4
映像・舞台美術	2	選択	映画からTV番組までの代表的な映像作品を映像美術の視点から研究する。脚本、構成台本との関わりの中でのアートワークの展開の仕方、監督を始めメインスタッフとのコラボレーションの中で、脚本の世界観が具体的なセットとして生まれるまでの創造のプロセスを学び、表現力を高める。隣接領域である舞台美術についても、演劇、オペラ、ミュージカル、音楽ライブまで代表的な作品を研究し、表現のプロセスについて理解を深める。					○	◎	4
映像・舞台美術デザイン	2	選択	製図法を中心に、撮影所のスタジオや舞台で使用されている「尺」の単位に慣れ、縮尺、平面図、立面図などの建築の基本概念を学び、最終的にはシナリオや戯曲に書かれた空間のイメージをスタジオセットや舞台のセットとしてデザインできる技術を修得する。加えて、セットデザインに不可欠な日本/西洋建築の基礎知識、室内装飾の基本も学び、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。					○	◎	4
CG映像 I	2	選択	現代の映像制作において必須になっているとも言える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基礎ツールとも言える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。					○	◎	4
CG映像 II	2	選択	「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基礎と応用を学ぶ。デジタル映像の基礎知識を駆使し、実際に各種ツールを操作し、その使用法を学ぶ。また課題としてオリジナルの作品を制作することで、映像制作の更に深い知識と実践力を身につける。					○	◎	4

人体デッサン	2	選択	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ーキーを通し、生態の形態の理解を計る。人体の基本構造はその基本形である骨格の形態そのものであり、人体の形態そのものは、基本形である骨格に肉付けされた骨格筋の表層から現れる。他の生物の骨格の観察と比較とデッサンを通し、生物の分類分岐学上の門ごとに異なりまた相同するボディプランを知る。				○		◎	9	
美術解剖学	2	選択	アニメーションの表現の中で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の生物の基本構造と脊椎動物に共通するボディプランから理解する。基本形としての人体構造を学び、骨格・骨格筋の理解を人体と解剖図との生態照合を通して行う。また生物の門により異なる形態を理解し、形態の相同する骨格と筋系の理解を深め、生物間混合（キメラ合成型）のクリーチャーの造形に応用する。				○		◎	9	
アニメーションⅠ	2	選択	アニメーションの制作の基本原則を作品鑑賞や実習を通して理解する。本科目においては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、プロダクションの部分を今後進める上で学ぶ必要のある基礎としての原画・動画の演習を行い、動きが発生する原理についての理解を図る。またレイアウト制作に必要なパースペクティブやカメラワーク、背景などの構図といった映像表現の基礎を学ぶ。					◎	○	○	9
アニメーションⅡ	2	選択	アニメーションのプロダクションを演習を通して学ぶ。前半ではアニメーション制作ツールの基本操作を習得した上で、プロダクションの演習課題を行なっていく。作画においては「濃しと伸ばし」「予備動作」「加速減速」を演習課題を通してアニメーションの動きの原則を理解し、またデジタルの彩色、色彩設計、色指定、背景美術、撮影技法を教材を使って演習課題を行う。					◎	○	○	9
3DCG制作Ⅰ	2	選択	実写・アニメ・モーショングラフィックなど、様々な分野で活用される、3DCGの基礎と応用的な技術を学習する。3DCG制作Ⅰの授業では、基本的なアニメーション手法からロゴアニメーションの作成を行う。また、三次元形状制作の基礎学習から食器など簡単な形状の制作手法を学習する。				○		○	◎	9
3DCG制作Ⅱ	2	選択	実写・アニメ・モーショングラフィックなど、様々な分野で活用される、3DCGの基礎と応用的な技術を学習する。3DCG制作Ⅱの授業では、3DCGと実写を合成するVFXの基礎や、写真を用いた、リアルな質感設定の手法などより実践的な内容について学習する。				○		○	◎	9
ステージ基礎	1	選択	ステージ実習の入門的位置付けの授業。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、外部小屋の見学もしくはスタジオにて簡易な舞台制作することを行う。主目的がステージ/舞台上に「触れる」ことであるため、高度な知見を要求するのではなく「体感」に重点を置く。平台、箱馬といった構成部材、ノコギリ、ドライバー、脚立といった基本工具の取り扱い、台組を自ら行い、小さいながらも舞台を作る事を体感する。				○	◎	○		4
ステージ運営	2	選択	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、舞台監督の業務に関して深掘りをする。何故、人間にとって「舞台」が必要とされているか、また、カタストロフを通して解決される人間の生理的なメカニズムを理解する。さらには、様々な民族にとって改竄された歴史的事実がなぜ必要だったかを想像し、考え、その事実を「舞台」を通して想像することが出来る人間になることを目指す。				○	◎	○		4
ステージ総合Ⅰ	2	選択	2年生までに学んだステージ/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的位置付けとして、ステージショーを制作する。学生が主体的に制作を準備進行し、協働して実施する。なお、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、2Qで制作準備、春学期集中講義期間に発表を行う。				○	◎	○		4
ステージ総合Ⅱ	2	選択	2年生までに学んだステージ/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的位置付けとして、ステージショーを制作する。学生が主体的に制作を準備進行し、協働して実施する。なお、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、2Qで制作準備、春学期集中講義期間に発表を行う。				○	◎	○		4
ステージ総合Ⅲ	4	選択	3年生までに学んだステージ/舞台技術を全て用いた集大成的位置付けとして、ステージショーを制作する。学生が主体的に制作を準備進行し、協働して実施する。なお、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、2Qで制作準備、春学期集中講義期間に発表を行う。				○	◎	○		4
ステージ衣装Ⅰ	2	選択	世界の様々な舞台のファッションの歴史やビジュアルについて学び、空間表現の実験として、ステージプログラムを企画、創作、発表する。ここではシェイクスピアの原作をテーマに、脚本のストーリーから役を創り上げ、舞台の衣裳を中心とするモノづくりの考え方や技法を学ぶ。舞台衣裳のデザインと制作を通して、創造力を磨き表現力を身につけることを目指す。				○	◎	○		4
ステージ衣装Ⅱ	2	選択	世界の様々な舞台のファッションの歴史やビジュアルについて学び、空間表現の実験として、ステージプログラムを企画、創作、発表する。ここではシェイクスピアの原作をテーマに、脚本のストーリーから役を創り上げ、舞台の衣裳を中心とするモノづくりの考え方や技法を学ぶ。舞台衣裳のデザインと制作を通して、創造力を磨き表現力を身につけることを目指す。				○	◎	○		4

ステージ照明Ⅰ	2	選択	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、ショート、実地オペレーション、メンテナンス等について学習する。到達目標は機器の種別や特性を述べられること、安全管理が単独で行えること、機器のオペレートが単独で行えることである。		○	◎	○				4
ステージ照明Ⅱ	2	選択	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、ショート、実地オペレーション、メンテナンス等について学習する。到達目標は機器の種別や特性を述べられること、安全管理が単独で行えること、機器のオペレートが単独で行えることである。		○	◎	○				4
ステージ音響Ⅰ	2	選択	舞台音響家をを目指す学生を対象に、3級舞台機構調整技能士程度の技能、技術力を習得する。地下多目的スタジオ2の音響機材の整理整頓、修理を積極的に行い、音響の基礎演習音波の性質・音響心理・電気基礎・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、操作できるようになることを目指す。		○	◎	○				4
ステージ音響Ⅱ	2	選択	舞台音響家をを目指す学生を対象に、3級舞台機構調整技能士程度の技能、技術力を習得する。地下多目的スタジオ2の音響機材の整理整頓、修理を積極的に行い、音響の基礎演習音波の性質・音響心理・電気基礎・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、操作できるようになることを目指す。		○	◎	○				4
表現基礎演習A	2	選択	脚本やシナリオを読み解き、演出の意図を理解し表現できる方法を学んでいく。より専門的な準備運動、身体訓練、発声練習に加え、インプロ等を使用し、反応への瞬発力や状況に順応する訓練を取り入れ、個人の創作力も養っていく。台本を通して自身が必要とされる演技に込められることが出来るように表現力を獲得し、演技として台詞のニュアンスや、媒体による表現方法の変化も演習を通して体得する。				○	◎		○	4
表現基礎演習B	2	選択	馴染みのある文学作品の一言やテレビコマーシャルのナレーション、番組予告など幅広い分野の原稿を教材に、あらゆる表現の基本となる正しい「腹式呼吸」「発声」「滑舌」の習得を目指しながら、様々な種類の原稿に触れ、自身の声質・得意な表現を修得する。		○	○	◎				4
表現実習ⅠA	1	選択	理想の演技に向けて実践し、社会に向けて表現できる演技力を獲得することを目標とする。俳優として自意識の理解、役の目的、行動とその動機、台詞へのアプローチなど実践的に学修する。学外でも通用する知識と表現力を身につけると共に、個性的な表現について理解し、より魅力的な演技ができる様に理解させる。授業内で行われる作品発表では、グループによる作品制作についても学び、個と集団を理解できるようにする。				○	◎		○	17
表現実習ⅡA	1	選択	理想の演技に向けて実践し、社会に向けて表現できる演技力を獲得することを目標とする。俳優として自意識の理解、役の目的、行動とその動機、台詞へのアプローチなど実践的に学修する。学外でも通用する知識と表現力を身につけると共に、個性的な表現について理解し、より魅力的な演技ができる様に理解させる。授業内で行われる作品発表では、グループによる作品制作についても学び、個と集団を理解できるようにする。				○	◎		○	17
表現実習ⅠB	1	選択	「表現基礎演習B」で習得した「原稿読みのスキル」をさらに発展させ、コマーシャルや番組予告編など、それぞれの原稿にあったテンションを作れるよう訓練を重ねる。同時に様々なスタイルでフリートークについても学んでいく。まずはインタビュー。人から話を聞き出すにはどんなノウハウが必要なのか、魅力的な会話術にもつながるこの単元は、学生にとっては一番悩ましく、且つ得るものが大きい。		○		◎				4
表現実習ⅡB	1	選択	「表現実習ⅠB」で学んだ「原稿読みのスキル」「インタビュー力」をさらに発展させ、ラジオ番組のディスクジョッキーに挑戦する。ラジオというメディアに特化した形で理想のトークについて考え、自分の個性を自由に言葉に載せて表現することを目指す。実際にマイクに声を載せ、自分の声がスピーカーを通してどのように聞こえるのか、音楽とともに聴取者に向けしっかりと語り掛けができていくのかなどの確認をする。		○	○	◎				4
声優演技A	1	選択	1年次の「表現基礎演習A」で修得した演技の基礎を踏まえ、「声優」に特化したスキルの習得を目的とする。発声や滑舌などの基礎技術に加え、声優を目指す上で必要な鼻濁音・無声化などのテクニックについて学習する。また、アニメーション・洋画吹替・CMナレーション・ラジオドラマなど様々なジャンルのテキストを活用し、それぞれの現場で求められる表現力や声優としてのあり方について理解を深める。				○	◎			4
声優演技B	1	選択	「声優演技A」から、さらに「声優」に特化したスキルの習得を目的とする。アニメーション・洋画吹替・CMナレーション・ラジオドラマなど、様々なジャンルのテキストを使用して、各現場で求められる表現力や声優としてのあり方について学習する。最終課題では5号棟ミニシアターでオーディオドラマを制作し、マイク前での演技、マイクワークの実践、作品を創り上げる上で必要な連帯意識の重要性について学習する。				○	◎			4
ダンス実習A	1	選択	2年生の実習科目として、HIPHOPはウォームアップ、ストレッチ、筋トレ、アイソレーション、リズムトレーニング、基礎ステップ練習、振り付けの流れで行う。ジャズダンスは、基礎的なプログラムであるアイソレーション(身体の各部分を動かす)、ストレッチ、バーレッスン、ウォーキング、ステップを身に付ける。				○	◎		○	17
ダンス実習B	1	選択	2年生の実習科目として、HIPHOPはウォームアップ、ストレッチ、筋トレ、アイソレーション、リズムトレーニング、基礎ステップ練習、振り付けの流れで行う。ジャズダンスは、基礎的なプログラムであるアイソレーション(身体の各部分を動かす)、ストレッチ、バーレッスン、ウォーキング、ステップを身に付ける。				○	◎		○	17

ダンス実習C	1	選択	K-POPダンスを研究し、最新アーティストのパフォーマンスを理解する。ダンスの基礎的な技術や韓国のエンターテインメントや文化を理解する。パフォーマンスに挑戦し、魅せ方や表現を身に着ける。 ウォームアップ、ストレッチ、筋力トレーニング、アイソレーション、振付に必要なステップトレーニング。アーティストの作品を理解し、踊り、振り学ぶ。アーティストの身体表現構成、目的や効果などを学ぶ。			○	◎		○	17
ダンス実習D	1	選択	日本舞踊を通じて日本文化を学ぶことによって世界中の文化との共通点や違いを知り、グローバルな視野で活動できる表現者を育成する。 まず、日本の伝統芸能の歴史を学び、実際に着物の着付けを実習する。日本の伝統音楽に合わせ、着物のラインの美しさで表現する日本舞踊を理解し、実技を通して日本の伝統の中にある所作や美しさ、伝統的な日本文化についてのエンターテインメント性についても学ぶ。			○	◎		○	17
音楽表現基礎演習A	2	選択	音楽表現における「発声」と「リズム」の基礎知識・技術を習得する。発声と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。課題曲や自由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、授業最終回ではグループごとに成果発表を行う。			◎	○		○	4
音楽表現基礎演習B	2	選択	「キーボード」「ギター/ベース」の演奏の基礎技術を習得する。リズムトレーニング、メロディー、スケールの奏法、さらにはDTMでの作曲に必要な演奏の技術も同時に身につける。「音楽理論II」で学ぶコード理論や知識に合わせた課題曲を選択し、理論と演奏技術、双方を結び付けながら音感、リズム感を身につける。「キーボード」「ギター/ベース」、それぞれ、経験者クラス/初心者クラスを設定する。			◎	○		○	4
音楽表現実習IA	1	選択	音楽表現における「歌唱」の技術、表現方法を習得する。発声、ブレス、リズムトレーニングを通して音楽表現の基礎を固め、課題曲を通して楽譜読解力、リズム感、基礎音感、ハーモニー感覚を身につけ、個々にあった音楽表現方法を探求する。音楽ジャンルはポップスやロック、ミュージカル作品を中心に、ジャンルに合った歌唱と身体を伴った音楽表現法を修得する。授業最終回では、個々またはグループで成果発表を行う。			◎	○		○	4
音楽表現実習IIA	1	選択	「音楽表現実習IA」の発展的授業。音楽表現における「歌唱」の技術と表現法、歌唱時における「身体」の表現法を習得する。音楽基礎力を高めると同時に、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。ミュージカルやライブ・ステージでの楽曲等、個々に合った楽曲を選択し、歌唱表現や身体表現法を学び、自分の能力が活かせる音楽表現方法を探求する。授業最終回では、個々またはグループで成果発表を行う。			◎	○		○	4
音楽表現実習IB	1	選択	「キーボード」「ギター/ベース」の演奏技術と演奏法を習得する。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の奏法、弾き語り、ソロ演奏を学ぶ。様々な音楽ジャンルの知識を深め、楽譜読解力を向上させると共に、楽曲にあった演奏法、技術を探求し、音感、リズム感を養う。さらには簡単な譜面を初見で演奏できるトレーニングやリズム・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。			◎	○		○	4
音楽表現実習IIB	1	選択	「音楽表現基礎演習B」の発展的授業。「ギター/ベース」の演奏技術と演奏法を習得する。様々な音楽ジャンルの知識を深め、楽譜読解力を向上させると共に、楽曲にあった演奏法、技術を探求し、音感、リズム感を養う。複数名でのアンサンブル演奏にも取り組み、音のバランス調整力や、ハーモニー感覚を身につけ、楽器演奏における音楽表現力を高める。授業最終回では、個々またはグループで成果発表を行う。			◎	○		○	4
演劇制作	2	選択	演劇作品を作り上げる際に必要な要素を学習する。劇構造や演劇制作に関して多面的な視点から学び、演劇表現の可能性を理解する。過去の様々な作品を取り上げて作品の種類や傾向についての知識を深め、演技だけでなく、脚本や演出スタッフとしての作業の重要性や必要性も学ぶ。			○	◎		○	17
戯曲ライティング	2	選択	古典や現代戯曲について学び、自ら戯曲を書くことで、戯曲の構造を理解し、設定・構成・台詞や物語の考え方や、俳優の動き・舞台美術・音響・照明等を指示する「ト書き」の書き方など、戯曲ライティングの基礎を習得する。			◎	○		○	4
現代演芸Ⅰ	2	選択	古典演芸から現代演芸でのバラエティ番組・お笑いライブ・コントなどの「笑い」を歴史、構造面から学び、演者、ビジネスの両立場から基礎となる表現方法について知識を取得し、今後の個人の表現方法やコミュニケーション力を養う。舞台、映画、演芸場、テレビ、Youtubeなどの笑いを、歴史・シチュエーション（メディア）・構造等から紐解き、現代演芸の構造を学ぶ。			○	○		◎	4
現代演芸Ⅱ	2	選択	古典演芸から現代演芸でのバラエティ番組・お笑いライブ・コントなどの「笑い」を歴史、構造面から学び、演者、ビジネスの両立場から基礎となる表現方法について知識を取得し、今後の個人の表現方法やコミュニケーション力を養う。舞台、映画、演芸場、テレビ、Youtubeなどの笑いを、歴史・シチュエーション（メディア）・構造等から紐解き、現代演芸の構造を学ぶ。			○	○		◎	4
音楽理論Ⅰ	1	選択	音楽パフォーマンス、作曲そして音響エンジニア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。楽譜の基礎知識がある学生を対象に、キー、スケール、音程、コードの理解並びに音感・リズム感の育成を中心に、講義/演習の両形式で行う。学習には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の基本的な操作も合わせて学習する。			◎	○		○	4

音楽理論Ⅱ	1	選択	「音楽理論Ⅰ」で学んだことを踏まえて、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・技術の修得を目標とする。ここではコードを中心にコードの種類（トライアド、セブンス）やコードの機能や音楽の構造を理解する力を身につける。GarageBandを活用して、DAWの基礎を学びながら簡単なコード伴奏を作曲できるようにすることを旨とする。			◎	○		○	4
音楽理論Ⅲ	1	選択	「音楽理論Ⅱ」で学んだことを踏まえて、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・技術の修得を目標とする。ここではコードの分析方法を学習し、ポピュラー音楽のコードパターンを読み取り分析する力を身につける。GarageBandを活用して、DAWの基礎を学びながら簡単なメロディとリズム伴奏を作曲できるようになることを旨とする。			◎	○		○	4
サウンドデザインⅠ	2	選択	アナログシンセサイザーの原音、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、サンプリングなどの音源の合成手法について学ぶ。Pro Toolsのバーチャルシンセやサンプラー、Vacuumなどを使用し、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し、ゲームや映像、音楽業界で使用できるサウンドデザインライブラリーの作成を目標とする。			○	◎		○	9
サウンドデザインⅡ	2	選択	「サウンドデザインⅠ」で学んだ基礎からシンセシスやサンプリング技術をより深く学び、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。学生独自のアイデアを元に存在しない生物の生態や解剖を考え、StructureやFalconの様な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事を目標とする。			○	◎		○	9
デジタルレコーディングⅠA	2	選択	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に必要な基礎的なワークフローを身につける。マイクタイプやケーブルおよびマイクタイプやマイキングによる音の違いなど、録音エンジニアの基礎知識を身につけ、ドラムとベースの収録からマイク技法や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。			○	◎		○	9
デジタルレコーディングⅡA	2	選択	最新の録音技術を学び、レコーディングスタジオに必要な基礎的なワークフローを身につける事を目標とする。「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、トラックリング、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と共に、バンドの録音ミックスまでの修得を旨とする。			○	◎		○	9
デジタルレコーディングⅠB	2	選択	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、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に必要なワークフローを身につける事を目標とする。ここでは、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、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。			○	◎		○	9
デジタルレコーディングⅡB	2	選択	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、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に必要なワークフローを身につける事を目標とする。ここでは、「デジタルレコーディングⅡA」で企画・レコーディングした映像作品のミックスダウンを中心に、データ管理や納品のVTR記録形態まで学習する。			○	◎		○	9
DTM作曲Ⅰ	2	選択	音楽理論、スケールやダイアトニックコード進行を活用し、映画やアニメ作品の音楽を分析する。その分析から曲の構成、楽器編成、作曲の原理やを理解し、DTMソフトProtools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クスを加え代理コードやメロディーの再アレンジによりオリジナル作品、またはゲームのテーマ作曲や映像BGMの作成を行う。			○	◎		○	4
DTM作曲Ⅱ	2	選択	「DTM作曲Ⅰ」で学んだダイアトニックコード進行とメジャー・マイナースケールからのメロディーからさらに高度な作曲テクニック、借りコード、2次ドミナントモードを含めたコード進行とモードを元としたメロディーの理解と応用を目標とする。さらにMIDIで表現できるペロシティー、楽器オートメーションなどを学び、曲の構成、転調など、さらに楽器編成を含めたオリジナル曲を使用し映画やゲームスコアの基礎を学ぶ。			○	◎		○	4
Pro Tools認定対策Ⅰ	2	選択	Pro Tools101（基礎）の認定資格の取得を目標とした授業。DAWの発展、PC構成、外部周辺機器、接続といったPro Toolsの基本原則を理解し、簡単なセッションのセットアップから最終ミックス・ダウンまでの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、楽譜作成など、Protoolsの基本スキルを身につける。			○	◎	○		4
Pro Tools認定対策Ⅱ	2	選択	Pro Tools110（User資格）の取得を目標とした授業。ProToolsの基本原則を理解し、マルチトラックミックス、エフェクト、サラウンドミックスなどのより高度な機能とテクニックを学ぶ。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ャルインストルメントなどの、より高度なスキルを身につける。			○	◎	○		4
音響効果	2	選択	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、サウンドエフェクトの中でも重要な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てからグループに分かれ、それぞれ担当する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、自分たちで生録音し、編集する。			○	◎		○	9

eスポーツビジネス	2	選択	本講義は、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。また、eスポーツ業界を目指す学生に役立つような、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、市場動向をテーマにした講義も行う。		◎		○	○			9
芸能マネジメント	2	選択	「芸能」は「エンタテインメント」であり、「マネジメント」は「価値の最大化」である。エンタテインメント業界における特殊なビジネスモデルを解析。対象を、とりわけ「人（タレント/アーティスト/自分自身）」にフォーカスしながら、その知識の活用によって、価値の最大化を築くための本質を紐解く。		◎		○	○			9
映像プロデュース	2	選択	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を取り上げて、アニメの定義や海外アニメのルーツや歴史、さらには日本のアニメが古くから絵画や物語など日本の伝統文化と深く関わっていることを踏まえて、国際化する社会の中での日本の産業・文化としての位置づけについて考える。		◎			○	○		9
音楽プロデュース	2	選択	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学び、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/音楽配信などの基礎も学ぶ。		◎			○	○		9
ステージプロデュース	2	選択	ライブエンタテインメント市場はアーティストのライブに加え、2.5次元ミュージカルのブームによっても年々伸びている。日本におけるステージ物のビジネスはどのような仕組みで制作され、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。この授業では、ステージプロデュースを目指す上でのベースとなる素養を身につけることを目的とする。		◎				○	○	9
サブカルチャー研究	2	選択	基礎編では、日本のサブカルチャーの原点になっている「SF」という視点からサブカルチャーについて理解し、クールジャパンと言われるまでになった日本のサブカルコンテンツの発達過程を考察していく。応用編では、日本のサブカル文化の現況について、「仮装（コスプレ）文化」を中心に、現代の具体的なサブカルチャーの様々な事象について、ビジネス的解説と考察を行う。		◎				○	○	9
プロジェクト研究 A	1	必修	情報、デザイン、映像、芸能、ステージ、サウンド、ビジネスなど、各専門領域の中から1つ選択し、それを専門とする教員の指導の元で研究テーマを決めて、個人あるいはグループで取り組む。取り組み方は、文献講読や発表・討論、作品制作、コンテンツ制作、パフォーマンス発表など分野により異なるが、いずれも学生を主体とし、1、2年生で学んだ内容をさらに発展・応用させながら、実践知や技術知を身につける力を育てる。		○				○	◎	9
プロジェクト研究 B	2	必修	情報、デザイン、映像、芸能、ステージ、サウンド、ビジネスなど、各専門領域の中から1つ選択し、それを専門とする教員の指導の元で研究テーマを決めて、個人あるいはグループで取り組む。取り組み方は、文献講読や発表・討論、作品制作、コンテンツ制作、パフォーマンス発表など分野により異なるが、いずれも学生を主体とし、1、2年生で学んだ内容をさらに発展・応用させながら、実践知や技術知を身につける力を育てる。		○				○	◎	9
プロジェクト研究 C	2	必修	情報、デザイン、映像、芸能、ステージ、サウンド、ビジネスなど、各専門領域の中から1つ選択し、それを専門とする教員の指導の元で研究テーマを決めて、個人あるいはグループで取り組む。取り組み方は、文献講読や発表・討論、作品制作、コンテンツ制作、パフォーマンス発表など分野により異なるが、いずれも学生を主体とし、3年生で学んだ内容をさらに発展・応用させながら、実践知や技術知を身につける力を育てる。		○				○	◎	9
プロジェクト研究 D	2	必修	情報、デザイン、映像、芸能、ステージ、サウンド、ビジネスなど、各専門領域の中から1つ選択し、それを専門とする教員の指導の元で研究テーマを決めて、個人あるいはグループで取り組む。取り組み方は、文献講読や発表・討論、作品制作、コンテンツ制作、パフォーマンス発表など分野により異なるが、いずれも学生を主体とし、3年生で学んだ内容をさらに発展・応用させながら、実践知や技術知を身につける力を育てる。		○				○	◎	9
卒業論文および制作	4	選択	教員の指導のもとで学生個々、あるいは共同で研究/制作のテーマを決め、年間計画に基づき、論文作成/作品制作の進め方などを修得する。卒業論文作成、卒業作品制作、卒業作品実技発表は、大学での学びの集大成であり、学生一人一人が自ら選んだテーマと真剣に向き合い、1年間持続して課題に取り組むことで、論理的に考察する力、自己の内なるイメージを表現する力を養い、卒業後も学び続け、表現活動を続けていく力を育成する。						○	◎	4
制作演習A	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。				○		○	◎	4
制作演習B	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。				○		○	◎	4
制作演習C	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。				○		○	◎	4

専門科目群 II (ゼミ研究・実践)

制作演習D	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。			○	○	◎	4
制作演習E	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。			○	○	◎	4
制作演習F	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。			○	○	◎	4
制作演習G	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。			○	○	◎	4
制作演習H	2	選択	1、2年生で学習した幅広い専門知識や技術を活かし、より高度な専門分野の研究や作品制作、コンテンツ制作を実践的、総合的に学んでいく。ここでは、映像、デザイン、芸能、ステージ、サウンド、ネットメディア、ビジネス・エンタテインメント、グローバル・エンタテインメントなど、各専門領域の演習を用意している。			○	○	◎	4
総合演習A	4	選択	制作の現場は、共同作業によって成り立つものが多い。それぞれのパートが相互に関わり、協力し合うことで、一つ一つの作業が進行し、完成に到ることを、実際の作業を経験することにより学んでいく。各分野の基本的な考え方、表現方法を基に、実際の制作を経験することによってイメージを具体化することの難しさと、スタッフワークの重要性について学ぶことを目的とする。			◎	○	○	4
総合演習B	4	選択	制作の現場は、共同作業によって成り立つものが多い。それぞれのパートが相互に関わり、協力し合うことで、一つ一つの作業が進行し、完成に到ることを、実際の作業を経験することにより学んでいく。各分野の基本的な考え方、表現方法を基に、実際の制作を経験することによってイメージを具体化することの難しさと、スタッフワークの重要性について学ぶことを目的とする。			◎	○	○	4
総合演習C	4	選択	制作の現場は、共同作業によって成り立つものが多い。それぞれのパートが相互に関わり、協力し合うことで、一つ一つの作業が進行し、完成に到ることを、実際の作業を経験することにより学んでいく。各分野の基本的な考え方、表現方法を基に、実際の制作を経験することによってイメージを具体化することの難しさと、スタッフワークの重要性について学ぶことを目的とする。			◎	○	○	4
総合演習D	4	選択	制作の現場は、共同作業によって成り立つものが多い。それぞれのパートが相互に関わり、協力し合うことで、一つ一つの作業が進行し、完成に到ることを、実際の作業を経験することにより学んでいく。各分野の基本的な考え方、表現方法を基に、実際の制作を経験することによってイメージを具体化することの難しさと、スタッフワークの重要性について学ぶことを目的とする。			◎	○	○	4
メディアプロジェクトA	2	選択	この「プロジェクト科目」は、地域社会やメディア企業と連携し、地域社会と企業がもつプロフェッショナルなスキルに触れながら、生きた智恵や技術を学ぶとともに、「現場に学ぶ」視点を育み、実践的な問題発見・解決能力など、学生の総合的人間力を育成する。従来の教室での座学中心の授業形態とは異なった学外を中心とした実践型・参加型の学習機会を重視したプロジェクトラーニングを基本とする。			○	◎	○	4
メディアプロジェクトB	2	選択	この「プロジェクト科目」は、地域社会やメディア企業と連携し、地域社会と企業がもつプロフェッショナルなスキルに触れながら、生きた智恵や技術を学ぶとともに、「現場に学ぶ」視点を育み、実践的な問題発見・解決能力など、学生の総合的人間力を育成する。従来の教室での座学中心の授業形態とは異なった学外を中心とした実践型・参加型の学習機会を重視したプロジェクトラーニングを基本とする。			○	◎	○	4
メディアプロジェクトC	2	選択	この「プロジェクト科目」は、地域社会やメディア企業と連携し、地域社会と企業がもつプロフェッショナルなスキルに触れながら、生きた智恵や技術を学ぶとともに、「現場に学ぶ」視点を育み、実践的な問題発見・解決能力など、学生の総合的人間力を育成する。従来の教室での座学中心の授業形態とは異なった学外を中心とした実践型・参加型の学習機会を重視したプロジェクトラーニングを基本とする。			○	◎	○	4
メディアプロジェクトD	2	選択	この「プロジェクト科目」は、地域社会やメディア企業と連携し、地域社会と企業がもつプロフェッショナルなスキルに触れながら、生きた智恵や技術を学ぶとともに、「現場に学ぶ」視点を育み、実践的な問題発見・解決能力など、学生の総合的人間力を育成する。従来の教室での座学中心の授業形態とは異なった学外を中心とした実践型・参加型の学習機会を重視したプロジェクトラーニングを基本とする。			○	◎	○	4

	メディアプロジェクトE	2	選択	この「プロジェクト科目」は、地域社会やメディア企業と連携し、地域社会と企業がもつプロフェッショナルなスキルに触れながら、生きた智恵や技術を学ぶとともに、「現場に学ぶ」視点を育み、実践的な問題発見・解決能力など、学生の総合的人間力を育成する。従来の教室での座学中心の授業形態とは異なった学外を中心とした実践型・参加型の学習機会を重視したプロジェクトラーニングを基本とする。				○	◎	○			4
--	-------------	---	----	---	--	--	--	---	---	---	--	--	---

SDGs 17の目標

1. 貧困をなくす…「あらゆる場所のあらゆる形態の貧困を終わらせる」
2. 飢餓をゼロに…「飢餓を終わらせ、食料安全保障及び栄養改善を実現し、持続可能な農業を促進する」
3. 人々に保健と福祉を…「あらゆる年齢のすべての人々の健康的な生活を確保し、福祉を促進する」
4. 質の高い教育をみんなに…「すべての人々への包摂的かつ公正な質の高い教育を提供し、生涯学習の機会を促進する」
5. ジェンダー平等を実現しよう…「ジェンダー平等を達成し、すべての女性及び女児の能力強化を行う」
6. 安全な水とトイレを世界中に…「すべての人々の水と衛生の利用可能性と持続可能な管理を確保する」
7. エネルギーをみんなに、そしてクリーンに…「すべての人々の、安価かつ信頼できる持続可能な近代的エネルギーへのアクセスを確保する」
8. 働きがいも経済成長も…「包摂的かつ持続可能な経済成長及びすべての人々の完全かつ生産的な雇用と働きがいのある人間らしい雇用（ディーセント・ワーク）を促進する」
9. 産業と技術革新の基盤をつくろう…「強靱（レジリエント）なインフラ構築、包摂的かつ持続可能な産業化の促進及びイノベーションの推進を図る」
10. 人や国の不平等をなくそう…「各国内及び各国間の不平等を是正する」
11. 住み続けられるまちづくりを…「包摂的で安全かつ強靱（レジリエント）で持続可能な都市及び人間居住を実現する」
12. つくる責任つかう責任…「持続可能な生産消費形態を確保する」
13. 気候変動に具体的な対策を…「気候変動及びその影響を軽減するための緊急対策を講じる」
14. 海の豊かさを守ろう…「持続可能な開発のために海洋・海洋資源を保全し、持続可能な形で利用する」
15. 陸の豊かさを守ろう…「陸域生態系の保護、回復、持続可能な利用の推進、持続可能な森林の経営、砂漠化への対処、ならびに土地の劣化の阻止・回復及び生物多様性の損失を阻止する」
16. 平和と公正をすべての人に…「持続可能な開発のための平和で包摂的な社会を促進し、すべての人々に司法へのアクセスを提供し、あらゆるレベルにおいて効果的で説明責任のある包摂的な制度を構築する」
17. パートナリシップで目標を達成しよう…「持続可能な開発のための実施手段を強化し、グローバル・パートナーシップを活性化する」