

授 業 科 目 の 概 要			
(メディア表現学部メディア表現学科等)			
区 科 分 目	授業科目の名称	講義等の内容	備考
導 入 プ ロ グ ラ ム	フレッシュヤーズ ・キャンブ	この授業は1年次第1クォーターの必修科目にあたる。本学に入学したばかりの学生に対して、学生自身が他の学生とともにキャンパスを出、直接異文化の中に身を置きながら他の学生との情報共有などを経ることで、その後の学習において協力し合える関係性を学生間で持てることをめざす。加えて、本学の学びの中で特に重要な「自身の意思の伝達」、「他者の理解」、「自文化・多文化の認識」について身につけることを目的とする。この授業を経て大学の学びに向き合うことにより、教員、学生同士の関係を深め、より横断的な視野で学習することができる。	
	クリエイティブ ・ワークショップ	本学での学びは、各専門分野にとじこもるのではなく、分野を超えた中での新たな価値観の発見を通じ、これからの社会をよりよくできる人間の育成を目的とする。そのために必要な相互理解と発展の第一歩として本授業においては今ともに学ぶ隣人がどのような専門性と将来像を描きながら学んでいるのかを各領域の教員の講義や上回生の事例を紹介しながら学ぶこととする。自らの専門の枠を超えた学びを描けることによる視野の拡張で、これ以後の学びの可能性を広げ、自らの学習計画の向上と改善ができることをめざす。	
共 通 教 育 科 目	コミュニケーションスキル 1	学問・芸術においては自らの思考を言語化し、発信し、コミュニケーションをとることが重要である。全学部生1年次必修となる本科目は、身近にある「読む」「書く」「話す」を通じて、ことばの多様性を理解し、自分のことばに関する強み、弱みを自覚し、エッセイや感想文、評論文により他者に向けて実践することを目的とする。1,000～2,000字で与えられたテーマをもとに繰り返し実践を行うことで、思考力を磨き、受け手を意識し、主体性を持つてことばを使える能力を身につける。	
	コミュニケーションスキル 2	「コミュニケーションスキル1」で修得したことばを使う基礎能力をもとに、さらに「読む」「書く」「話す」の実践を深め、ことばを使える応用能力を身につける。自分の活動や思考した内容を膨らませて長文化したり、他者に伝えるトレーニングを行いながら、主体的かつ積極的にことばを使うコミュニケーション力を伸長させることを目的とする。最終段階では自身の生活や創作活動に関連した「ことば」の表現能力を高めていくことをめざす。	
表 現 科 目	アカデミックスキル1	1年次第1クォーターの必修科目である本科目では、大学での学習の基礎となる「調べる」ことについての能力習得を目指す。「調べる」ことは私たちの日常的な営みのひとつであり、物事を多様な方法で知ることは、個々人にとっても社会にとっても重要なことである。この授業では、調査に関わる基本的な知識、技術を習得することによって、「調べる」ことの重要性、社会科学の基本的な考え方、量的調査・質的調査の方法論、調査倫理を学ぶ。さらに方法論の観点から実証研究を評価する視点を学び、現代の社会について主体的に考察する方法を学ぶ。	
	アカデミックスキル2	この授業では、「論文とはどのような文章なのか」といった初歩から始める。大学での学びは、「聴く」ことや「読む」ことといった受動的な学びに、「問う」ことや「書く」ことといった能動的な学びが伴って、初めて完結する。「考えるという行為」と「書くという行為」の相関を論じた基礎的な文献『知的複眼思考法』を教科書にして、大学で学ぶためのリテラシー能力の向上に努める。『知的複眼思考法』は全国の多くの大学で、「論文の書き方」の教科書として使われている。「『問い』を意識しながら読み、『問い』を意識しながら書く」という、すべての科目に共通する初年次教養教育を、少人数のゼミナール形式で展開する。	
	アカデミックスキル3	4年生の口頭試問や卒業発表展への参加、協力することを通じ、自らが4年次になった際のイメージを獲得するとともに、これまで培ってきた力を卒業論文、卒業制作へとまとめ、展示・発表へといたるために必要な表現力、プレゼンテーション能力を修得することをめざす。授業は4年次の卒業研究演習への参加と、授業内での模擬発表などを中心とするものであり、自身の先輩たちの姿を見ることで、次の年の同じ時期の自らを投影し、実感をもって4年次の学びへ向かうこととなる。	

アカデミックスキル4	卒業論文や卒業制作におけるポートフォリオなど、4年次ではこれまでの授業では求められなかったボリュームの論文を各学部でまとめなければならない。そのために必要な構成力、論理力、表現力を身につけることを本授業における目的とする。これらの力は卒業論文やポートフォリオの作成だけでなく、今後社会に出てからも必要となることだろう。各自はそれぞれの専門において取り組んできたテーマについて自身で振り返るとともに定期的な相互共有を通じ、他の専門で学ぶものたちの考え方やものの捉え方も同時に理解することとなる。培った専門的視野と他者から知る横断的な視野による複層的な視点をもって、これまで体験してこなかった論文の執筆へと向き合う力を獲得する。	
デッサン1	あらゆる表現の基本は「見ること」、「聞くこと」、「読むこと」、から始まる。対象を観察することにより、それまで気づかなかった世界がそこにあることに気づく。しっかりと対象を観察することを重視し、見えたもの捉えたものを伝えるために表現するデッサンの基礎を習得する。デッサン1では、そのために必要な知識や描写の基本を学び、幅広い様々なデッサンの表現を通じて観察力と描写力を養い、表現の礎を築く事を目的とする。	
デッサン2	表現を追求する上で、または思考を整理し編集・表現していく上において、対象物を良く観察し、見える形として表現する事は重要である。デッサン2では、デッサン表現の基礎要素となる、形、線、タッチ、調子、材質感、遠近感、構図、材料などの基礎を学び、描写する力、表現する力である、基礎描写力をつけようことを目的とする。また、より幅広い身近な環境、現象、興味に意識を向け、デッサン表現の幅を広げていけることを目標とする。	
デッサン3	デッサン表現は、対象を「観察する」ことから始まり、次に捉えた「要素を抽出・理解」し、手を動かし「表現する」といった一連の流れが複雑に往復しながら絡み合い成立している。この流れを繰り返すことにより、よりの確かな表現として成立する。デッサン3では、表現するうえで必要となる、より深化させた観察力や描写力を様々なデッサンで養う事を目標とし、さらには解剖学的な見識から、人体の形態と機能、その外形と内部構造の関係などを知ることによって、表現力の効果的な向上を目指す。	
デッサン4	この授業では履修者が「デッサン3」までに獲得した力をもとに、デッサンによる表現のさらなる展開として、単に「描写する」、「表現する」だけにとどまらず、さまざまな「表現のバリエーション」を実践しながら、デッサン表現による「作品としての成立」までを目指すこととする。そのため、表現手段や手法といった構成要素も検討するだけでなく、モチーフやテーマの設定を構想し、デッサン表現の「可能性を追求する」ことを目標とする。	
グラフィックデザインソフトスキル	本授業では、コンピューターグラフィックの基本を修得する。具体的には、コンピューターグラフィック作成アプリケーションソフトのスタンダードであるAdobe Photoshop®とAdobe Illustrator®の入門から基本操作の修得を目標とし、ビットマップ画像の補正・加工・合成、ベクトル画像によるロゴやイラストの作成をはじめ、印刷物作成をベースとしたグラフィックデザイン手法の基礎を学修する。本授業で修得したスキルは、個展やグループ展、コンサートなどの社会に向けてのアプローチを告知するポストカードなどの案内物の作成に活用が可能である。また、企画などのプレゼンテーション資料作成においても活用が期待できる。	
芸術学	本講義では、視覚的イメージをコミュニケーションのためのメディアと考え、ヴィジュアル・リテラシー（視覚的な読み書き能力）について理解を深めることを目標とする。扱う対象は、絵画、映画、マンガと多岐にわたるが、それらが「意味」をどのように作り上げているのか、そのメカニズムについて理解を深めていきたい。さらに、そのような理解の上で、近代における「芸術」という制度の成立や「デザイン」という概念の誕生、その変容を幅広く見ていくことによって、芸術と近代社会・文化との関わりを再考する。絵画、彫刻、デザイン、さらには音楽における近代主義（モダニズム）の確立と変容を通じて、私たちが今日受容している「芸術」というものがどのような歴史的、思想的プロセスを経て成立してきたのかを問いたい。このようなプロセスに関する知識を得ることで、受講生自らが学んでいる文化制作を相対化することを目標とする。	

美学概論	美学は論理学や倫理学と並んで人間の認識と行動を対象とする哲学の一分野である。とくに美学においては、美に代表される感性的な価値の判断を出発点として、様々な美的認識と芸術制作を対象とする。計算によって導き出される価値や、道徳や伝統によって定められた価値ではない、純粋な美的価値の存在とそれをめぐる議論について親しむことがこの授業の目的である。 授業全体は7つのテーマについて「問題提起」の回と「解説」の回を繰り返すことにより成り立っている。「問題提起」の回の終わりには扱っているテーマに関するアンケートを実施し、次の「解説」の回にその結果を発表・解説するので、そのテーマに対する自分の立場を客観視する手立てとすること。また後述の通り、計7回の「解説」の回で扱ったテーマに関するレポート課題を発表するので、授業時間外に取り組んで各テーマに関する復習とすること。	
現代美術概論	本講義では、主に20世紀から21世紀の世界の美術を、履修者側の予備知識のないところから、具体的な作品に即して、説明する。ある作家が、どうしてそういう作品を作るにいたったのか（たとえば、どうして便器が「泉」（マルセル・デュシャン・1917年）なのか）、そのような作品が生み出された時代や世相などの背景や、作者自身の理由を学ぶことで、各地での美術館で開催される現代美術の展覧会をどう楽しむのかを解説する。	
美術史	美術史（art history）とは何か？ それをかみ砕いてみると、美術にまつわる「ひとびとの物語（story）」と理解することもできる。この「物語」は、空想やファンタジーではなく、事実として「過去にあったこと」である。 この基本姿勢に基づいて、本講義では、世界各地の美術品（⇒過去に人間の手で作られたもの）を彫刻、絵画、建築・工芸の三つのジャンルに分類し、それについて、最低限知っておくべき特徴、作者、制作背景を紹介する。授業を通じて有史から現代にいたる「美術の物語」のおおまかな見取図のインプットを目的とする。	
日本美術史	日本の美術は世界の中でもたいそうユニークな性格をもっている。だが、根底にはアジアに共通するものがある。それは仏教美術である。古くインドを発祥としながら各地でさまざまな形で変化をしたこの大きな基盤の上に、アジア各地で独特の美術が育まれていった。したがって、日本の美術をより良く把握するためには、まず仏教美術について学ぶことが重要である。本講義ではまず仏教美術に関する概説を行ったのち、仏教美術の影響について解説しつつ、日本美術の特徴を見極めていきたい。	
東洋美術史	わが国では近代以降、西洋からの影響が大きくなると、教育現場で東洋美術の歴史や実技を学ぶことがほとんどなくなってしまった。 今では多くの西洋の芸術家の名前や作品が一般的に知れわたっているのに対し、東洋については知られていることが極端に少ない。本授業ではまず、多くの人々が現在は忘れてしまった東洋の優れた作品を紹介するとともにそれらの作品の生まれた時代などの背景などを解説する。履修者にはまず東洋美術に興味をもってもらうことを目的としたい。	
西洋美術史	本講義では、西欧のルネサンスから十九世紀までの絵画様式を皮切りに美術史への理解を深めることを目的とする。単に個人的な好き嫌いだけでそれらの作品を判断するのではなく、複数の視点から作品を鑑賞する方法も身につけていく。それぞれの絵画にはそれらの作品が生まれた時代や地域ごとの特色がはっきり現われており、その時代その時代の背景や、各地域の当時の様子などをふまえて、その特徴を丹念に整理しながら把握していく。	
工芸概論	古代から制作されてきた漆芸、染織、陶芸、木工、金工などは、明治時代（近代）になると「工芸」としてくられることになる。この講義では、とくに漆芸、染織をモデル・ケースとして取り上げ、前近代から近代にかけて、これらのジャンルがどのように変化したか、あるいは、変化しなかったのかを検討し、それらの素材の特性や技術、デザインの変遷を理解する。さらに、各分野において、近代化にどのように向き合い、発展をとげてきたのかその歴史をまなぶことで、現代の工芸制作とデザインの方法を考える。また、適宜その日紹介した作品や事項について、自分の意見・感想をまとめてもらう。	
デザイン論	今日のわれわれが日常生活に使う大抵の物には「デザイン」が施されている。そしてそれらはさまざまなメディアを通じて人々に対して紹介され、選択され、そして購入されている。この授業では、近年の情報メディアの変化と、デザインとの関係を軸としたうえで、現代社会において、デザインに求められていることとはなにかについて、考えていく。そのうえで、これからの社会におけるデザインの可能性について履修者に考えてもらうことをめざす。	

<p>素材論</p>	<p>ものづくりでは「素材」とその「加工技術」及び「応用」に関わる知識習得は重要である。更にそれらは技術の進歩とともに急速に変化しており、芸術計画、建築計画や商品開発、CMやアート制作における加工技術もその進歩に対応せざるを得ない。現在では複数技術の融合による多岐にわたる領域にまたがる技術の進歩がその礎になっている。芸術造形・デザイン・建築制作時に最低限必要な、伝統的素材と最新素材及びその加工技術を学習する。</p>	
<p>音楽概論</p>	<p>現在の音楽文化を知る上で、私たちが未知の音楽に出会ったときどのような姿勢で聴き、受け止めているのか、あるいは、私たちが慣れ親しんでいる音楽を私たちとまったく違うバックグラウンドをもつ人々がどのように聴き、受け止めているのかを考えることはとても重要である。技術の発達により音楽の行き来する範囲が大きく広がっている現在、世界中のあらゆる国々でそれまでふれることのない音楽に出会うことがあたりまえとなりつつある。この講義では、音楽や芸術、文化を考える方法について、世界のさまざまな地域で行われている音楽実践の事例を通して学ぶ。さらにそれを通して、自分たちの慣れ親しんできた音楽について、それを未知とする人々に対し、自分の言葉で説明する技術を身につけることを目指す。</p>	
<p>ポピュラー音楽論</p>	<p>この授業では、「媒介～メディアーション」という考え方を中心に、音楽の制作、流通、聴取に係る技術がどのような歴史的変遷を遂げ、それがポピュラー音楽の作られ方、聴かれ方にどのような影響を及ぼして来たかを紐解いてゆく。レコードやCD、あるいはネットやラジオやテレビを通して耳に届くポピュラー音楽は、逆に言えばレコーディング技術やメディア技術なしには成立し得ない現象であり、作り手と聴き手を結ぶこれらの媒介がなければ、音楽は《表現》としてさえ成り立たない。本講義では音楽そのものに耳を傾ける一方で、社会学、政治経済理論、メディア論などの方法を通し、その音楽を可能にしている力学を見極める能力の獲得を目標とする。</p>	
<p>身体表現論</p>	<p>この授業では、身体表現における特に「演劇」を核として学ぶ。何かを「演じる」という行為は学生にとっては縁遠いものも多いことだろう。しかし、幼いころには、多くの子供たちが友人や兄弟、姉妹らとともに「ごっこ遊び」に興じた記憶をもっているのではないか。しかし、いつの間にか子どもはごっこ遊びから「卒業」してしまう。一方で演劇は古代より続く文化の源流のひとつと言え、神話や文学、音楽などのさまざまな文化は演劇という行為とともに発達してきた。この授業では、子どもの遊びのひとつである「ごっこ遊び」と古代から続く演劇との共通点についてさまざまな演劇を紹介しながら感じてもらう。そして人々が演じることで、演者を見ることで感じてきたことを理解する。演劇を通じて広がった文化について知ることで、文化に対する教養の枠を広げることへとつなげることを目的とする。</p>	
<p>身体文化演習 1</p>	<p>身体を文化の問題として捉える視点、アプローチの仕方、理解の方法について学ぶ。全ての人間が等しく持つ「身体」であるが、文化的に異なる身体観や動かし方、感じ方、表現の仕方、伝え方などがある。本授業では、主に国内における諸文化について学ぶ。特に華道、茶道、柔道、剣道、などの身体の所作や動作による表現を行う具体的な事例を体験することで、自己の身体が文化とどのように関わっているのか、また自己の身体と他者の身体がいかなる文化的つながりを持つものであるのかを理解する。</p>	
<p>身体文化演習 2</p>	<p>身体を文化の問題として捉える視点、アプローチの仕方、理解の方法について学ぶ。全ての人間が等しく持つ「身体」であるが、文化的に異なる身体観や動かし方、感じ方、表現の仕方、伝え方などがある。本授業では、主に海外における諸文化について学ぶ。特にヨガ、太極拳などの身体の所作や動作による表現を行う具体的な事例を体験することで、自己の身体が文化とどのように関わっているのか、また自己の身体と他者の身体がいかなる文化的つながりを持つものであるのかを理解する。</p>	
<p>表現と社会</p>	<p>個人としての表現者が自身の作品を出す先は社会である。一方で表現者自身が属しているものもまた社会であり、たとえ表現者個人がその作品を生み出したとしても、そこには社会の影響が少なからずある。生み出されたさまざまな作品と社会とのかかわり、表現者自身と社会との関係性について、特に現代社会に焦点をあてて考えたい。授業では、さまざまなデジタル機器とインターネットの発達により、すべてのひとびとが表現者となり得、かつそれを手軽に社会に発信できる現代社会の特性についても考察する。</p>	

表現科目	表現と倫理	表現活動においては、常に倫理の問題がかかわってくる。ときにそれは表現者とその題材となった対象との関係であることもあり、時に法、社会との関係であることもある。とくに現代社会においては、多様な価値観の中で、ひとびとの倫理観も変化をかさねており、少し前には問題のなかったことでも、批判の対象となることもある。表現者は倫理的な問題を常に認識し、ときに対峙しながら活動を続けていくこととなる。この授業では、現代社会における表現活動と倫理のあり方について、歴史的な事例や、現代において生じた裁判、事件、マスメディアの批判、インターネット上での炎上などさまざまな事例を紹介し、考察していく。	
	表現と知的財産権	表現活動を職業にするということは、自らを好き勝手に外部に発信することではない。表現活動は、社会的行為である以上、社会を規律する法律と切り離すことはできない。表現活動を守り支える法律を知り、使いこなすことができること、それは、クリエイターが身につけるべきリテラシーとして重要な地位を占めている。著作権法をはじめとする表現活動を規律する法律の基本的知識と、具体的な表現活動に法律がどのように影響しているかを、具体的事例を交えながら解説する。	
	写真技法	この授業では、カメラや写真表現の経験のない、あるいは浅い履修者を対象とし、写真表現やポートフォリオを作成するために必要な基礎知識と、技術を学ぶことを目的とする。実際に各自が持ってきたカメラを使い、そのカメラの機能と基本操作から授業を始め、ある程度の基本操作を学んだ後、写真スタジオなどを使ったライティングの習得と、Adobe Photoshopなどの写真編集ソフトを活用したデジタルレタッチテクニックの基礎を学ぶ。	
共通教育科目 グローバル科目	日本文化概論	近年「日本文化」に関するテレビ番組や雑誌記事が数多く制作されるなど、国内外で「日本文化」に注目があつまっている。しかし、そうしたメディアの情報では、表面的な部分しかとりあげられないことも多い。本講義ではいわゆる「日本文化」について、現在ある事象と、そこにいたる歴史の変遷や背景について学び、「日本文化」について考えるための基礎的な知識を習得することを目指す。「日本文化」と一言で言っても、分野もさまざまであり非常に幅広い。そのため、京都精華大学があり、受講生にも身近な場所である「京都」を中心におき、「京都」にかかわりの深いものを中心にとりあげる。	
	英語 1	「英語 1」では、まず、英語を使う上で必要となる基礎的なコミュニケーション能力を支える文法力や語彙力を強化することを目指す。履修者が高校までで学んだ英語の文法や語彙の知識を確認したうえでレベル別にクラスを配当し、さらに高いレベルのコミュニケーションを可能にするための文法力・語彙力を身につける。語彙面では3,000語レベルの語彙の定着を図り、文法面では基礎的な文法事項を整理・確認することをめざす。	
	英語 2	「英語 2」では、「英語 1」に引き続き、英語を使う上で必要となるコミュニケーション能力を支える文法力や語彙力を強化することを目指す。英語 1と同じ習熟度別クラスのなかで履修者が高校までで学んだ英語の文法や語彙の知識を確認し、さらに高いレベルのコミュニケーションを可能にするための文法力・語彙力を身につける。語彙面では3,000語レベルの語彙の定着を図るとともに、文法面では基礎的な文法事項を整理・確認する。	
	英語 3	「英語 3」は必修科目として配置されている。日本語を母語とする国内学生を対象とした必修科目である「英語 2」までに身につけた能力をふまえ、英語による「読む」「書く」「聞く」「話す」の4技能の運用能力を発展的に高め、学術目的で使われる英語を理解するとともに、自分の考えを英語で的確に発信できるより高度な技術を身につけることを目標とする。また、授業を通して、多様な文化に関する知識と理解を深め、国際的な視野を身に付けることもめざす。	
	英語 4	必修科目である「英語 3」につづくこの「英語 4」においては、担当教員が紹介する資料や各自の持ち込んだ資料などを通じ、英語の文章構造とそれに伴う単語や文法について学習することを通じ、学問や芸術分野について履修者が英語でディスカッションできるようになることを目標とする。さらに英語によるライティングの力を伸ばすことで、自分自身の専門分野における研究活動や表現活動について、英語でプレゼンテーションできる力を身につけることを目的とする。	

日本語 1	「日本語 1」では、大学でレポートや論文を書くための基本的な技術を養う。与えられた情報を整理し、レポートや論文にふさわしい形式と組み立て方で、自分が言いたいことが読者に誤解なく伝わるようにまとめることを学ぶ。文体レベルで気を付けるべき句読点や記号の使い方について学び、さらに事柄に視点をあてた客観的な文、主述関係、引用のしかた、参考文献の書き方、アウトラインの作り方、報告型のレポートの書き方などを学ぶ。レポートや論文にふさわしい基本的な「形式」を身に付けることを目標とする。	
日本語 2	「日本語 2」では、大学で学ぶために必要な、レポートを作成する方法を学ぶ。的確な表現を使い、正しい構造の文で、論理的な文章を書く力を身に付ける。また、さまざまなジャンルの作品における記述や批評をレポートし、合評における自分の作品のコンセプトや説明に役立てる。さらに、ショートショート、短編小説、エッセイ、新聞記事、論説文などさまざまなテキストを読み、あらすじをつかむ力を身に付け、解説文の必要な項目に着目する力を養う。また、簡単な批評や論文などを読み、作品のどこに着眼して批評が行われているかを考察する。	
日本語 3	「日本語 3」では、日本語能力試験1級レベルの日本語能力の習得を目指す。文字・語彙、聴解、文法、読解の問題を解きながら、日本語への理解を深める。また、現代小説やエッセイに加え、新聞記事などの生きた教材を読み、日本語の読解力を伸ばし語彙力を身に付ける。読解問題に取り組む際には、まず語彙や表現について学習した上で、練習問題を解いて理解を深める。また、本文について話し合いレポートを作成することで、アカデミックな文章を書く技術も養う。	
日本語 4	「日本語 4」では、日本語能力試験1級レベルの日本語能力の習得を目指す。漢字力と語彙力を伸ばし、時間や様子、関係性などを表す機能語について理解を深める。また、現代小説やエッセイなどに加え、新聞記事などの生きた教材を読み、日本語の読解力を伸ばす。読解問題に取り組む際には、まず語彙や表現について学習した上で、練習問題を解いて理解を深める。また、アカデミックな文章を書く技術を養うため、論理的なレポートを作成する実習を行う。	
Business English	情報化社会では世界中から発信される様々な情報を的確に読み解く外国語リテラシーが必要となります。本授業は、「聞く・話す・読む・書く」の4技能の側面からビジネスの場面で必要となる基礎的なコミュニケーション力を養成することを目的とします。ビジネス英語特有の語彙・表現を身につけると同時に、多様な価値観や異文化への理解を深め、異なる意見に耳を傾け、多角的に判断する思考力を身につけることで様々な場面で応用可能な英語による交渉力を向上させます。	
English discussion	この「English discussion」では、少人数のクラスにおいて、英語によるスピーキング力を徹底して強化し、アカデミックな環境で必要とされるディスカッション能力の育成を目標とする。この授業はすべて英語でおこなう。各回で講師が紹介するテーマに関するリーディングもおこなった上で、履修者の身近な関心事など、さまざまなテーマについて話しあう練習を重ねることで学生自身が英語でディスカッションできるようにしていくことを目的とする。	
Effective presentation	この「Effective presentation」では、各自がそれぞれの題材を設定し、構成方法、視覚資料の使い方、効果的な言語・非言語メッセージの伝え方など、英語での他者へのプレゼンテーションにおいて不可欠なスキルを学んでいく。授業においてはノートパソコンの持込を必須とし、各自のパソコンにインストールされたプレゼンテーションソフトを利用する。また、基本パターンをベースにアウトラインを作成し、回を追うごとに徐々に長いプレゼンテーションができるようになる。	
English for studying abroad	この授業は、主に海外大学への留学希望者のための授業である。留学時に必要となるTOEFLやIELTSなどの試験対策、スピーキングセッションの訓練などを行うとともに、ノートテイキングや口頭発表など、留学先の大学でのアカデミックな活動にスムーズに参加するための英語によるコミュニケーション能力を養成する。すでに留学先についての候補が決まっている学生についてはその留学先に適したテーマなどをもとに授業の課題を設定するなどの指導もおこなう。	

中国語 1	日本においても中国語圏からの外国人留学生・旅行者が飛躍的に増加している。世界的な物価の変動に伴う円安によるショッピングなどを受けて、今後ますますこの傾向は高まるといわれている。そのような中、コミュニケーション能力を重視する中国語学習が求められている。この授業では、中国語の発音や基礎文法とともに、実用的な会話を習得する。異文化理解を深めるためのコミュニケーション能力の向上を重視し、聞けて話せる中国語をめざす。	
中国語 2	日本においても、中国語圏からの外国人留学生・旅行者が飛躍的に増加している。世界的な物価の変動に伴う円安によるショッピングなどを受けて、今後ますますこの傾向は高まるといわれている。そのような中、コミュニケーション能力を重視する中国語学習が求められている。「中国語 2」では、「中国語 1」で学習した内容を踏まえ、基本文法の習得を進める。異文化理解を深めるためのコミュニケーション能力向上を重視し、聞けて話せる中国語をめざす。	
韓国語 1	日本に最も近い朝鮮半島の人たちが使っている言葉と文化に親しんでもらうことが、この授業の大きなねらいである。この授業では、韓国語・朝鮮語固有の文字であるハングルの読み書きとともに、自己紹介などの基本的な会話ができることをめざす。また、朝鮮半島のことが理解できるように民族の風土や習俗などの紹介をおりまぜて、授業を進めていく。在学中に短期間でも実際に現地に赴く意欲を刺激するような現地の情報なども提供しつつ、言語の基礎的な能力習得をめざす。	
韓国語 2	「韓国語 1」につづき、日本に最も近い朝鮮半島の人たちが使っている言葉と文化に親しんでもらうことが、この授業の大きなねらいである。この授業では、韓国語・朝鮮語の基礎文法の学習と会話の練習を通じて、基本的な日常会話と読解、作文ができることをめざす。また、朝鮮半島のことが理解できるように民族の風土や習俗などの紹介をおりまぜて、授業を進めていく。在学中に短期間でも実際に現地に赴く意欲を刺激するような現地の情報なども提供しつつ、言語の基礎的な能力習得をめざす。	
フランス語 1	この「フランス語 1」は、発音の習得および基本構造の理解と必須語彙の習得により、自己紹介や自分の住んでいる場所、好きなものなどについて初歩的な語句を使って会話による意思疎通ができることを目標とする。会話と並行して、簡単な文章を読む練習をおこなう。また、フランスの美術、音楽、映画、ファッションなどにも触れ、フランス文化への理解も深めることで、在学中に短期間でも実際に現地に赴く意欲を刺激するような現地の情報なども提供しつつ、言語の基礎的な能力習得をめざす。	
フランス語 2	この「フランス語 2」は、「フランス語 1」に引き続き、発音の習得および基本構造の理解と必須語彙の習得により、量や時間の表現、未来や過去の表現、比較表現などについて会話による意思疎通ができることを目標とする。会話と並行して、「フランス語 1」よりも長い文章を読む練習を行う。また、フランスの美術、音楽、映画、ファッションなどにも触れ、フランス文化への理解も深めることで、在学中に短期間でも実際に現地に赴く意欲を刺激するような現地の情報なども提供しつつ、言語の基礎的な能力習得をめざす。	
タイ語	「タイ語」では、発音記号を用いて学習し、簡単な日常会話ができるようになることを目標とする。タイの文字は子音文字と母音符号によって成り立っている。授業ではタイ文字の書き方を練習し、簡単な読み書きができることも目指す。さらに、総合的な学習として、タイの文化を紹介し、タイをより身近に感じ、タイ語および文化への理解を深める。履修者はこの授業を通じ、短期間の現地観光をする際に苦にはならない程度の言語の習得を目標とする。	
ベトナム語	「ベトナム語」で履修者は、ベトナム語を学習するにあたって基礎となる発音、文字の読み方、書き方からはじめ、基本語句、基礎文法を学ぶ。ベトナム語の基礎文法、初歩的な表現を習得することを目標とする。授業では、発音、文字の読み書きを学んだ後、基礎的文法事項を学んでいく。音声も用いた具体的な会話表現の中から文法事項を学んでいき、重要な定型表現は暗記することをめざす。履修者はこの授業を通じ、短期間の現地観光をする際に苦にはならない程度の言語の習得を目標とする。	

インドネシア語	インドネシア語はインドネシア共和国の共通語として多くの人々に話されており、マレーシア語とマレー語とも非常に似た言語で、それらの隣国でも通じる。表記は、アルファベットで、しかもローマ字読みすれば、大体通じるので、発音も構造も比較的簡単である。インドネシア語では、文字の発音から始め、初歩的な文法や文章を使って、インドネシア語の日常会話や旅行の時に役に立つ会話の修得を目標とする。授業は、口頭の練習を中心に進めていく。	
スワヒリ語	「スワヒリ語」は東アフリカ（タンザニア・ケニア・ウガンダなど）を中心に、地域共通語として広く話されている。この授業では、スワヒリ語の初級文法について学び、簡単なスワヒリ語文の作成の能力と、簡単な会話の能力を身につけることを目標とする。スワヒリ語にまつわるエピソードとして、タンザニアを中心とした、スワヒリ語圏の国の文化についても紹介する。履修者はこの授業を通じ、短期間の現地観光をする際に苦にはならない程度の言語の習得を目標とする。	
ドイツ語	「ドイツ語」では、ドイツ語のアルファベットの紹介と発音練習からはじめて、ドイツ語の基礎的な文法事項について学ぶとともに、授業で出される練習問題をおこないながら、簡単なドイツ語の文章が読め、会話できることを目標とする。また、言語の学習と同時に、ドイツ語圏の国々のさまざまな文化や社会についても触れ、異文化理解を深める。履修者はこの授業を通じ、短期間の現地観光をする際に苦にはならない程度の言語の習得を目標とする。	
スペイン語	スペイン語は20ヵ国以上、約4億人に話されており、国際共通語のひとつと言われている。「スペイン語」では「読み・書き」よりも「聞く・話す」ことに重点をおきながら、スペイン語の基礎を学んでいく。まず、スペイン語の音に慣れ、発音を身につけ、自己紹介、挨拶表現などを学ぶ。また、文法ではスペイン語に特徴的な点を学び、文法で学んだことを用いながら会話学習、聴解練習を通じて、自分の身の回りのことが表現できるようになることを目指す。	
イタリア語	「イタリア語」では、初めてイタリア語に接する学生を対象に、発音から始め、基本的な文法を学習しながら、さまざまなシチュエーションに応じたイタリア語表現を身につけ、簡単な会話ができるようになることを目標とする。言語の学習と並行して、イタリアの文化をより深く理解するとともに、イタリアと日本の文化間の違いや自己表現の違いなども学ぶ。履修者はこの授業を通じ、短期間の現地観光をする際に苦にはならない程度の言語の習得を目標とする。	
サステナビリティと社会	<p>人類の経済・社会活動に起因する地球環境問題が世界中で顕在化する中、現代の世代が将来の世代の利益や要求を充足する能力を損なわない範囲内で環境を利用、生活していく「持続可能性」が、人類がこの地球環境問題を克服するための一つの指針として重要視されている。</p> <p>この授業では、各分野における持続可能な社会に向けての取り組みの状況と課題を学習する。</p> <p>また受講生が大学4年間で獲得を目指す専門との関係も含めて、持続可能な社会のためにどう取り組むかを考える。</p> <p>最終回の授業では、本人の理解を得たうえで受講生から提出された期末レポートを発表してもらい、その内容についてのディスカッションを行う。</p>	
現代社会の諸問題	現代社会の諸問題について、倫理、社会、文化、政治、経済など様々な観点からアプローチする。新聞、雑誌、テレビ、インターネットなどのメディアで報道されている現在進行中のトピックスをケース・スタディとして取り上げながら、さまざまな立場・視点から考察を加える。対立構造にある問題については、自らの意見をまとめて表明できるようにするとともに、他者の立場や視点を俯瞰的に理解し、問題の本質をたどる姿勢・態度を身につける。	
海外ショートプログラム入門	「海外ショートプログラム入門」では、現在のわたしたちを取り巻く世界の諸課題を改めて認識するとともに、短期あるいは長期の旅や留学等を通じた、海外への渡航体験の意義を考察する。履修者は各自の専攻や共通科目でこれから在学中に体験するであろう海外でのフィールドワーク等の調査技術を身につけるとともに、異文化適応のための心理学に触れ、危機管理の方法についても学び、各自のこれからの渡航、滞在と調査のための計画を発表する。	

グローバル科目	世界と食	2050年には世界の人口は100億人に達すると言われ、食の問題は益々注目を浴びていくことになる。しかし、食の問題は、カロリーの問題であるばかりか、共食による社会的紐帯を確かめ合い、加えて、味覚という人間の嗜好や快楽の問題にも結びつく。この講義では、世界の食文化を通し、我われの食の問題を見直し、将来の食糧問題の解決策を探る。受講者は、自らの食生活を顧み、グローバルな問題として食の問題を考察することが求められる。	
	日本語学概論	この授業では、「日本語学」の基礎知識を学ぶとともに、周囲に溢れるさまざまな「言語現象」、学内にも多く在籍しているさまざまな国から来ている外国人留学生の存在に目を向けることで、21世紀を生きる上で必要とされる論理的思考力および自らを相対化して客観的に物事を分析する力を養う。授業は主に講義形式でおこない、授業の指定教科書の第1部「社会・文化・地域」、第5部「言語一般」、第6部「日本語の構造」の内容を中心に進める。	
	言語学	この授業では、「ことば」について学ぶ。各回のテーマとしては、すべての言語に共通する特徴や、人間が使うことばに対し、動物はどのようなコミュニケーションをとっているのか、ことばはどのように、なぜ変化してきたのか、などの具体的な問題を取り扱うことを予定している。これら各回のテーマに触れることで、ことばとはそもそも何なのか、どのように働くのか、という根源的な問いについて、受講者自身がその答えを見出すことをめざす。	
共通教育科目	自由論	この「自由論」は本学が標榜する「自由自治」ということばを自らのことばとして語るようになるための入り口としての役割を担う。本講義の主たるテーマは、いわゆる意思としての自由ではない。本講義で論じるのは、誤解されやすい哲学用語という必然にたいしての意思の自由ではなく、市民としての自由、社会における自由についてである。逆にいえば、個人にたいして社会が正当に行使できる権力の性質、およびその限界を論じたい。	
	シティズンシップとダイバーシティ	「シティズンシップ」とは「市民権」を指すが、「日本では市民社会が不在である」あるいは「未熟である」と、常套句的に言われる。そのとき、「市民社会の不在」ないし「未熟」とは何を指しているのだろうか。そして、それが本当のことだとするならば、私たちは何を知り、考えなければならないだろうか。本講義では、毎回折々の時事ニュースを素材に、日本社会で起こる事件等の背景としての「日本の市民社会の諸問題」に接近する。	
	創造的思考法	こんにちの多様化・複雑化が加速する社会では、問題解決や価値創出の手段として、様々な要素を有機的に組み合わせ、全体としての新しい価値を創出して行く創造的な思考が求められる。このような思考をはじめ、アートあるいはデザイン的な視点やアプローチなどを学び、世界を捉えることで、各自の属する専門分野を超えたクリエイティブな発想力と提案力を身につけることを目標とする。授業ではアートシンキングやデザインシンキングなどのさまざまな思考法とそれを活かすような事例などを紹介するとともに、各自の問題意識、専門分野などを持ちよることで、視野の拡張と思考の深化、拡大をめざす。	
	情報と倫理	今日のインターネットの普及は、電子メール、Webによる情報検索、オンラインショッピングなど、私たちの生活にさまざまな恩恵をもたらしている。しかし、便利になった反面、個人情報の流出、著作権の侵害、ネット上での詐欺など、いろいろな問題が起こっている。さらに、インターネットや携帯電話の利用者が低年齢化するとともに、児童や生徒を巻き込んだトラブルや事件も目立つようになってきた。 本講義では、初めに、インターネットの「光と影」（便利な点と危険な点）について解説する。次に、インターネット社会（情報社会）におけるルールやマナーを考えていく。ネット被害やセキュリティについても学習する。また、個人情報とプライバシー、知的財産全体について概説したい。	
リベラルアーツ科目			

<p>人権と教育</p>	<p>人権とは「人が人として当然に有する権利」である。しかしながら、過去から現在に至るまで、規模の大小や国内外を問わず、日々人権侵害が発生しており、特に、マジョリティ（多数者）中心にシステムが構築されている現代社会においては、マイノリティ（少数者）は絶対的に社会的弱者の立場にあるがゆえに人権侵害を受けやすい傾向にある。そこで、こうした現状を踏まえ、マイノリティを巡る人権侵害事例を中心的に扱いながら、人権とはそもそも何なのか、そして、人権を守る手段には一体どういったものがあるのかについて学ぶことを目的とする。</p> <p>なお、本講義では従来の一般的な講義形式にとらわれず、ビデオ教材などを使用することによって、より身近な問題として感じられるように配慮をし、また、グループワーク等を通じて、受講生自身が主体的に考え、学べるような授業を行う予定である。</p>	
<p>グローバル化と社会</p>	<p>私たちが住まう日本という国の抱えるさまざまな問いを皮切りに、世界の現状と来歴（どのような経緯で今ようになったのか）、これからどう変動していくのか、私たちはその奔流のなかで人間として尊厳を保ちあえるのか、といったことを考えてみたい。果たして日本は先進国なのか、「日本の常識は世界の非常識」といわれるのはなぜか、平和憲法を持ちながら戦争で利益を得ている矛盾、移民問題など、日本に暮らす中でもさまざまな問題を感じる機会があるだろう。あまり抽象的な次元で議論するのではなく、現代の国際社会が直面する具体的問題を手掛かりに、視野を広げる作業をしていく。</p>	
<p>障害学</p>	<p>現在の社会において、障害者は圧倒的に少数派（マイノリティ）である。少数派であるということは単に「数が少ない」という意味にとどまらず、多数派（マジョリティ）のことしか考えずにつくられた社会の中で、さまざまに抑圧されたり、不利益を受けていることを意味する。障害者の場合、「障害があるから、いろんなことができなくても仕方がない」と考えられてきた歴史が長くあった。さまざまな障害者が何を考え、どんなふうに住んでいるのか、その「なまの声」を知らない人が圧倒的に多いのではないか。この授業では、さまざまな障害者の姿、経験、意見などを紹介し、その背景を考えることを通して、私たちがとりまく「社会のあり方」を多角的にみつめていく。「目からうろこ」の経験をした人、障害のことを考える・行動するのは「おもしろい、やりがいがある」と思えるためのきっかけを提供できればと思う。</p>	
<p>哲学入門</p>	<p>ポスト・トゥルース（真実の後）の時代、そう現在が呼ばれ始めている。真実や事実というものがないがしろにされ、政治的効果を狙った根拠がない誹謗中傷や噂話、すなわち「デマ」が猛威をふるっており、実際に世界中でその効果は大規模に出現している。だが、たとえば、諸君が愛するもの、愛する人についてデマしか知らなかったとしたらどうであろう。そのような悲しいことが他にあるだろうか。このような衰弱が、許されてしかるべきなのか。わたしたちは、このような趨勢に抵抗するために、芸術的な創造行為は政治的な創造行為と切り離せないことを確認しつつ、「真理の芸術（アート）」としての哲学を考えたい。端的に創造行為に「役に立つ」ように、具体的に芸術家や音楽家などの名前をあげつつ、「哲学的芸術入門」としても受講できるように配慮する。</p>	
<p>政治学</p>	<p>本講義では、現代政治の構造を、とりわけ「階級」と「ナショナリズム」に着目しながら、考察する。「階級」は、「1%と99%」の標語に象徴されるように、現代世界を引き裂く巨大な力として現れている。他方、「ナショナリズム」は、同胞意識を基礎として、分裂を縫い合わせる事が期待されている。しかし当然、現実には、止めどなく分裂が進行し、ナショナリズムは排外主義へと転化しているのが実情である。なぜ、現実がこのような状況になっているのか。本講義では、近代の政治史を振り返りつつ、日々現れる時事的トピックにも言及しながら、現代世界の政治状況を解析する。</p>	
<p>法学</p>	<p>この授業では、身近なニュースや問題を題材に、憲法・刑法・民法という代表的な3つの法律を学習する。法律について日常的に身近に感じることはまれかもしれない。日ごろ、無縁に感じる法律について、「難しい」と思っている方も多いだろうが、一方で、我々は知らず知らずのうちに法律のバリアに守られ、法律にしたがいがちながら生活をしている。刑事裁判とも無縁なつもりでいても裁判員として関わることも起こり得、些細な日常のやりとりにおける損害でも法律が機能する事もある。選挙権は憲法改正への投票権をももつこととなる。普段の何気ない風景や場面に潜む「法」を発見し、「法学」という視点からものごとを考える力を養うことを目標とする。</p>	
<p>日本国憲法</p>	<p>「憲法」はテレビや新聞で見聞きするものだけでなく、私たちの「あたりまえ」の生活にも「憲法」が大きく関係している。そうした「憲法」の働きを広く知り、それに基づいて考える能力を身につけることが、この授業の狙いである。</p> <p>現在、「憲法」を改正しようという議論もさかんになっている。そうした議論を少しでも身近なものとして考えられるようになるため、授業では、身近なニュースや問題を題材に、そこに潜む「憲法」を発見し、最終的には「憲法」についての自分の意見を表現できる力を身につけることを目指す。</p>	

物語論	<p>「物語」の発生と展開を知り、その特色について、関連する諸事情にも広く目を向けて考えられるようにする。</p> <p>世界各地で生まれた「物語」はどのようにして生みだされたか、生み出された物語が神話、演劇、文学などへと発展し、生成されていったか、各地のさまざまな事例を紹介しながら学ぶ。</p> <p>世界中で生み出された物語について、地域、時代などの背景に触れ、その類型化などの分析を行う。加えて、現代でも生み出されるさまざまな物語についてもこれらの物語と比較することで、「物語」とひとつひとつのかかわりについて考える機会とする。</p>	
考古学	<p>考古学とは、その地に生きていた人々が地上や地下に残したさまざまな痕跡（遺跡・遺構・遺物）から歴史を考える学問である。考古学の「遺跡や遺構や遺物のような物質的な資料から歴史を読み取る」という独特な手法は、文献資料から歴史を見る方法とは根本的に異なる方法である。授業では、このような考古学の特徴とその方法を具体的に解説したうえで、環境と道具に関連してエジプトを、思想と文化に関連して中国を取り上げた後、日本の古代はどうとらえられるのかを探っていく。</p>	
民俗学	<p>「民俗学」というと、古いことや過去について学ぶ学問であると考えられることが多いが、この授業では、現代を生きるわたしたちの問題として「民俗」を考える。そのためにこの講義では、盆や正月の行事など、私たちにとってできる限り身近な民俗の事象を多く取り上げる。それらの行事の検討を通じて、現代の生活と民俗との深い関わりを認識し、自分自身の考え方や行動を、民俗の視点から、今一度見つめなおすことを目的とする。</p>	
情報科学概論	<p>この「情報科学概論」では、情報科学技術のさまざまな基礎事項を理解し、コンピュータ・ソフトウェア、知識情報処理、情報理論、数理科学とその応用、ネットワーク、データマイニング、アルゴリズム、モバイルシステムでの情報伝達等の現代社会に広がるさまざまな分野の概要や研究動向を学ぶ。履修者は現在社会において生活の中に溶け込むものの中にある技術的な面を知ることから、これからの時代におけるさまざまな表現活動と技術の関係性を理解し、在学中の表現活動における広がりや可能性を見出すとともに、社会の可能性と問題を認識する事を目的とする。</p>	
データサイエンス入門	<p>データサイエンスは、21世紀を切り拓く分野であり、ビッグデータ分析、人工知能などの新技術を包含するだけでなく、社会、ビジネス、自然環境における意思決定、問題解決に不可欠な基盤的な科学となってきた。本講義は、データサイエンスの今日的な意義、歴史・将来展望、基礎的な知識、学習方法を俯瞰的に学習するとともに、実際にデータサイエンスのもたらすビジネス・社会的なインパクト事例や最先端な研究トピックスを紹介する。これらの講義を通じてデータサイエンスの重要性について理解を深める。</p>	
統計的思考法	<p>あらゆる学問分野、産業分野で、調査・実験・観測などの様々なデータを数学的に扱うには、確率と統計が必要となり統計によりデータを整理・分析するための手法が提供され、確率はその基礎的数理となる。この「確率統計的思考法」においては、統計データ解析をおこなう際に必要となる確率と統計の基礎を、扱う。入学するまで数学を苦手とする学生においても、コンピュータの基本ソフトを活用しながらその数字の意味や背景を知ること、自然と思考方法を習得できるようになることを本授業の目的とする。</p>	
プログラミング 1	<p>こんにちの社会において、ひとつの誰もが日常的に触れているインターネットだが、このインターネットにおいては、ウェブ上のプログラミングは欠かせない。プログラミング分野において得に身近なものであるこのインターネットについて、この授業ではWeb標準技術であるHTML5、CSS3、JavaScriptの基礎的な要素をまんべんなく修得して、この授業の合間や、修得後も自学・自習をしながらプログラミング開発できることをめざす。</p>	
プログラミング 2	<p>今日の社会において日常の中に隠れているプログラミングについて理解をするため、「Python」などのプログラミングに慣れていない履修者でも取り組みやすいアプリケーションを用いたデータの加工、分析、可視化技術を身につける。このようなスキルを修得することを通じ、問題解決力や論理的思考力、創造力を養うために、オンラインコンピュータゲーム上で建造物や自動装置、論理回路などの製作をプログラミングで実現する演習を実施する。</p>	

プログラミング 3	コンピュータは、極めて高度な情報処理を人手を介さず行っているように見えても、どのような手順で情報を処理・加工するかを指定する命令の列（プログラム）に従ってのみ動作している。プログラミングとは、コンピュータを思い通りに動作させるためにプログラムを作成する行為である。本授業では、演習を通して実際にプログラムを作成することで基本的なプログラミング技術を習得し、コンピュータの基礎知識を習得することを目的とする。なお、本授業では、プログラムを記述する言語（プログラミング言語）として、現在最も勢いのある言語のひとつであるPythonを用いる。	
プログラミング 4	今日の社会においてさまざまな場所でデジタル画像は普及している。特に、スマートフォンの爆発的な普及でより身近なものになった。一方で技術的な進歩もめざましく、計算機による画像処理は科学から娯楽まであらゆる分野で精力的に研究されている。この授業では、授業で紹介するいくつかの課題を通して、画像処理とそのプログラミングによる実装を学ぶ。またグループワークによって実際に動作するシステムの構築に挑戦し、理解を深める。	
情報テクノロジー 1	スマートフォンなどの情報端末は、情報社会において生活やビジネスに欠かせないツールとなりつつあり、通信の技術革新と生産技術の進化で今や社会基盤として世界的にも広く浸透するに至った。また今後も新しい技術により、情報端末はウェアラブル端末などの新しい形に進化し、益々生活に浸透するものとなると思われる。 本科目では、情報端末の歴史をたどりながら、情報端末の通信方式やサービスの仕組みについて学習する。また、スマートフォンによるアプリやインターネットサービスの活用、画像や動画などのマルチメディアコンテンツの作成方法などを通じてビジネスへの有効活用ができることを目指す。	
情報テクノロジー 2	デジタル技術の発展とインターネット利用の拡充は、様々な情報サービスや新しいビジネスモデルを創出しただけでなく、人間社会へ多大な影響をもたらした。本科目では、アナログ情報のデジタル化から圧縮技術の基礎を学び、その上でインターネットの利便性の広がりに伴う様々な技術的取り組みを理解する。さらに、これらの技術革新が産業構造や一般生活にもたらした影響と変化について、事例を以って理解し、様々なサービスモデルの創成と人々のITスキルの向上が今後の社会をどのように変化させていくのか、その考察も試みる。	
人類と人工知能	本講義はビッグデータと人工知能についてこれまでの歴史、我々との関わり合いを事例を挙げながら紹介する。人工知能とは人間の思考プロセスをモデル化した処理を含むソフトウェア技術である。ビッグデータに人工知能を適用することにより、これまで知られてない新たな知識の発見、蓄積、統合、配信を実現している。ビッグデータ分析は人工知能が適用されることにより、次世代の新たな人智を築く基礎となりつつある。本講義では、実際のビッグデータに人工知能を適用することによってどのような知識エコシステムを生むのか、実例を紹介しながら、その適用手法について学ぶ。	
教職コンピュータ入門	教職課程履修者を中心に、マルチメディアを扱うためのソフトウェアの使い方を学ぶ。画像処理、3DCG、表計算ソフトを用いた二進数十六進数の計算などを理解することで、コンピュータの使い方だけではなく構造を学習する。以上の講義をふまえて教職課程上必須となる知識を学ぶとともに、教職免許取得後の教育現場において、各々が生徒へコンピュータの操作や仕組みを説明できるだけの技術と知識を修得する事を目的とする。なお、教職課程履修者を主な対象とした科目であるが、今日の社会において必要不可欠なものとなるこれらの技術を修得することは教職課程対象者でなくとも必要な知識では全くない。	
自然科学概論	人類は自然科学と向き合い、その発達とともに今日の社会を築いてきたといえる。この「自然科学概論」では、物理学、科学、生物学、地球科学、天文学など自然科学の各分野それぞれの成り立ちや体系、解明をめざす問題、自然科学全体や社会とのかかわりなどについて学ぶ。自然科学全体を概観し、情報化時代の現代において、「人間とは何か」、「科学的認識とは何か」、科学技術が人間に何をもたらしているのかについて理解を深める。	
科学史	この授業では、古代から現在に至る科学の歴史を概説する。現代の科学や科学技術を考えるうえで、17世紀のヨーロッパにおいて起こった「科学革命」は重要なイベントである。この科学史上の特出すべき事象を焦点としながら、近代科学の方法論と自然観がどのように形成されてきたかを具体的に理解し、その特徴と問題点をさぐる。授業では、各時代に起きた特筆すべきできごとを紹介し、それらのできごとと現代社会との関係性などを紹介し、「歴史」と自身とのつながりについても考える機会とする。	

共通教育科目

リベラル アーツ 科目	生物学	現生生物は長い地球の歴史の中、40億年近い時間をかけて多様に進化をしてきた。その長い時間の中で、生物領域に特有の様々に仕組みや形や働きが選択され分岐してきた。この講義では、生物多様性の重要性や、ひいては「ヒト」という生物の特性を理解していくことを目指す。具体的には、生物現象の一定の領域の諸事例を提示しながら、どのような構造と機能が、それを支え、そこからどういふ生物学的意義が明らかになるのかを考える。	
	数学的思考法	現代社会では、種々の社会現象、自然現象の分析に数理的方法や数学的思考がもちられている。数学とその基礎となる数学的思考は、さまざまな学問分野の基盤のひとつとあってよいだろう。この講義では、数学と数学的思考の歴史を概観し、数学的思考の基礎となる数学的論理や方法を学び、芸術的文化的学問との関係や異同について、具体的な数学の領域を参照しながら学んでゆく。授業においては履修者自身が実際に数学的な思考につながるワークに取り組むことで、実践的に思考法を身につける時間を設ける。	
	行動心理学	心理学の中の特に「行動心理学」は、意識を対象とする「心理学」に対し、「全体的行動の科学」としての心理学を総称するものにあたる。この授業では、その入口として、比較心理学、動物心理学、エソロジー、行動生態学、比較認知科学、人類学、進化生物学などの諸領域で明らかにされた知見を総合して、行動の機能、発達、進化について概説する。進化心理学についても簡単に紹介する。さまざまな領域を知ることにより、発達してきた心理学の体系を理解し、さらに心理学を考える上での入口としたい。	
	スポーツ実習 1	特に教職課程における必修科目であるこの授業では、スポーツや身体表現の実践を通して身体運動能力を養うとともに、健康の保持・増進をはかる。動きと表現、動きとリズム、動きと身体構造を学ぶため、卓球、バスケットボール、テニス、バレーボール、バドミントン、フットサルなど一般のスポーツ競技だけでなく、ダンスや身体科学等の要素を取り入れた授業も含めてクラスを構成する。自身が各種種目、競技を体験することで、教員をめざすものにおいては、生徒を指導する際の技術を実践的に学ぶものとする。	
	スポーツ実習 2	特に教職課程における必修科目であるこの授業では、スポーツ実習 1 につづき、スポーツや身体表現の実践を通して身体運動能力を養うとともに、健康の保持・増進をはかる。動きと表現、動きとリズム、動きと身体構造を学ぶため、卓球、バスケットボール、テニス、バレーボール、バドミントン、フットサルなど一般のスポーツ競技だけでなく、ダンスや身体科学等の要素を取り入れた授業も含めてクラスを構成する。自身が各種種目、競技を体験することで、教員をめざすものにおいては、生徒を指導する際の技術を実践的に学ぶものとする。	
社会実践力 育成 プログラム	大学連携プログラム	この授業は集中授業として開催を予定している。主に夏季休暇期間などを利用して、国内外の大学間で連携した授業を開講する。各大学における共通した専攻分野あるいは異なる分野の学生が一同に会し、共同で1つの目的に沿ったワークショップや演習などを通じ、それぞれの分野における学びを共同体験する中で生まれる新たな知見や技術を修得する。授業はグループワークなども取り入れたものとなるが、各グループは原則として別々の大学、学部のもの同士で構成されるものとし、授業を通じた新たな視野の獲得に重きを置いた形で開催する。	
	インターンシップ 1	この科目では、自由で創造的な未来を築くためにはどのような社会へのかかわりが求められていくのか、社会問題解決に向けたイノベーションを実践するNGO・NPOでの活動を通して、「組織人」としてではなく「社会人」「地球人」としての社会の関わり、働き方を考える。日ごろの大学での学びが社会でどのように役立つか、その社会的な役割や意義を解するとともに、学ぶ楽しさや面白さの気づきを、「幅広い業種での職場体験」を通じて検証する。	
	インターンシップ 2	企業や行政機関が独自に募集を行うインターンシップ先や、全国の経営者協会等が斡旋するインターンシップ先の中から、希望するインターンシップ先を探し出し、許可を得てきた学生に対して、その自主的な活動をバックアップすることを目的にして開講されている科目である。自らが受け入れ先を探し、交渉まで取り組むことにより、自らの取り組みたい関心を深め、意欲を高め、より充実した体験を通じた自らの職業観、社会人としての能力向上をめざす。	

社会実践力育成プログラム	海外ショートプログラム	この授業では本学が用意する世界各地が舞台となる。海外の現場での学修を通して、学生がグローバルな視野を獲得する契機とする。学修目的を大きく「語学研修型」と「テーマ設定型」の2種類に分け、それぞれのプログラムごとの目標に向けて、1週間から4週間程度、海外の教育機関等の現場で受ける実地研修を通して、異文化での生活を体験しながら行う学びによって、グローバルな視野を獲得し、より高度な学修への動機づけを行う。この授業は現地でのものを基本とするが、現地に訪れる前には現地の文化や諸制度を理解するための事前学習と、事後の報告会などを予定している。事前の理解と事後の共有を通じ、体験を学修へと結晶化させる。	
	国内ショートプログラム	この授業は本学が用意する日本各地が舞台となる。前期・後期ともに国内のフィールドを選定し、担当教員による事前指導の後、現地での約一週間の引率指導、地域研究を実施する。歴史、文化、自然、環境、生活、社会問題などを切り口にテーマを設定し、現地での見学、交流、体験、実践を通して、各フィールドにおける知識、理解を深め、そこから日本あるいは世界を相対視することを目的とする。この授業は現地でのものを基本とするが、現地に訪れる前には現地の文化や諸制度を理解するための事前学習と、事後の報告会などを予定している。事前の理解と事後の共有を通じ、体験を学修へと結晶化させる。	
	産学公連携PBLプログラム 1	チームで活動するとはどういうことかを理解した学生が、10～15名程度のチームを1つのクラスとし、本学が連携先とする企業から提供いただく実課題を解決することを通じて、「社会人基礎力」「自己肯定感」「自在に人と関わる力」を身につける。企業等からの課題は具体的であり、学内だけではなく学外でも積極的に活動することが求められる。授業の最後には企業への報告とプレゼンテーションの機会を設け、授業で得られたさまざまな知見やアイデアを実際に協力企業の方に伝えその評価を得ることで実践的な学びへとつなげる。	
	産学公連携PBLプログラム 2	「産学公連携PBLプログラム1」の受講を経て課題解決活動とはいかなるものかを体得した学生が、10～15名程度のチームを1つのクラスとし、企業から提供いただく実課題を解決することを通じて、「社会人基礎力」「自己肯定感」「自在に人と関わる力」をさらに伸ばすための科目である。特に受講生自身が設定した成長目標をどのように達成するかに重点が置かれる。授業の最後には企業への報告とプレゼンテーションの機会を設け、授業で得られたさまざまな知見やアイデアを実際に協力企業の方に伝えその評価を得ることで実践的な学びへとつなげる。	
共通教育科目	キャリア1	1年次の第1クォーターに置かれる、全学生対象の必修科目である。卒業生の事例をもとに卒業後の多様な進路の可能性を示すことで、入学者が抱える将来に対する不安を和らげ、進路に対する視野を広げ柔軟な考えを持てるよう促す。また、学生一人一人の強みや弱み、傾向を把握したうえで「将来何がしたいか」を考え、そのために「大学生活をどう過ごすか」の各々の目標設定を行い、大学での学びや生活と社会、進路との連続性に対する意識を醸成する。	
	キャリア2	インターンシップに関心を持つ学生を対象とし、インターンシップ参加前には学外企業や団体等とやりとりをする上で必要不可欠なメールや電話対応、文書作成等の一定のビジネスマナーを身につける。「インターンシップ1」「インターンシップ2」を受講する学生は本科目を必修とし、インターンシップ参加後はインターンシップで体験、観察、獲得したことについて振り返り、成果を報告書としてまとめ発表を行うことで、インターンシップに関心を持つ他学生への情報共有も行う。	
	キャリア3	主な進路として国内外の企業への就職を希望する学生が対象となる。業界や職種の種類や仕事内容、多様な働き方やその仕事に必要な要素に関する理解を深める。そのうえで、社会で自身がどのような役割を果たしたいか、それをどのような仕事を通して実現させたいか、大学時代のこれまでの学びから生かせる自身の強みは何か、その仕事をどう探すか、など、仕事に対する考えや意識を具体的に明確にし、それを他者に言語化して伝えPRにつなげるための実践的な授業を行う。	
	職業研究	この授業は、市井の人から仕事の多面性を学び、働くことの本質に迫ることを目的とする。授業では、まず職種研究として、「営業職」「企画・管理職」「事務職」「サービス・販売職」などのいわゆる「職種」について理解することからはじめる。その次に、実際に仕事に従事している人をお招きし、個別具体的に仕事の実例をうかがい、そのゲストのキャリアを通して、仕事人生の生き方や仕事の本質にふれることにより、自己のキャリア構想のヒントを得る。	
	キャリア科目		

ベンチャー・ビジネス論	高度な成熟化社会の到来とグローバルな視点での経営環境の変革期を迎えた中で、日本経済の持続的な成長のためには、イノベーションを成し遂げ新規事業を創造していくことが求められる。そして、その担い手として期待されるのが、企業家精神あふれるアントレプレナーに率いられたベンチャー企業の存在である。本講義では、ベンチャー創造の枠組みについて、先進事例の紹介などもまじえ、イノベーションやアントレプレナーシップ、ベンチャー企業の誕生と成長など、幅広い視点で講義を進め、事業創造の主体としてのベンチャービジネスに求められるマネジメント能力などに関する知識の習得を図る。	
スポーツとビジネス	スポーツ産業における、特にイベントビジネスの位置づけと特性、イベントの構造や優れたイベント運営についての理解を深め、市民レベルのイベントを運営する際に必要な知見を学習する授業である。履修者は、本講義を受講することによって、(1)イベントの運営を評価する力や、(2)イベントの持つ社会的機能について考える力を身につけることができる。さらに、優れたイベントとするための運営ノウハウを習得することができる。	
表現活動と経済	「芸術と経済」は「水と油」のような関係として理解されるかもしれない。しかし、芸術活動も歴とした経済活動である。芸術の創造者は経済学の言葉で表わせば供給者であり、芸術作品を購入したり楽しんだりする鑑賞者は需要者である。このような供給者と需要者が、モノの売買取引する場を「市場」と呼んでいる。そこで、この授業では芸術作品に焦点を当てながら、市場取引の経済学的なメリットとデメリットを理解して欲しい。さらに、芸術を含めた文化財が市場主義に馴染まない側面についても言及していきたい。	
クリエイティブの現場	この授業では、市井の人から仕事の多面性を学び、働くことの本質に迫ることを目的とする。授業では、主に「クリエイティブ」業界と言われる分野の職種について理解する。次に、特に履修者が卒業後の自身をイメージできるような卒業生を中心に、実際に仕事に従事している人から個別具体的に仕事の実例をうかがい、そのゲストのキャリアを通して、仕事人生の生き方や仕事の本質にふれることにより、自己のキャリア構想のヒントを得る。	
日本の企業文化研究	本学に多数在籍する外国人留学生の中には日本での就職をめざす学生も多い。これから就職活動をはじめめる3年生の留学生には特にその点において苦戦する学生も多いことだろう。この授業では、外国人にはわかりづらい日本企業独特の制度や文化について学び、以後の就職活動における心理的な負担の解消と諸制度理解の不足による事務的な手続き等の失敗の防止を支援する。授業では、進路を決定した4年生の留学生をゲストとして招き、先輩からの助言を直接受ける機会も置くこととする。	
ポートフォリオ実習1	デザイナーをはじめとするクリエイティブ業界に就職するには「作品ポートフォリオ」が必要である。厳しいクリエイティブ職採用の中、本格的な就職活動が始まってからでは準備不足が原因で不本意な結果が予想される。一度制作しても就職活動をしながら業界・職種別に更にブラッシュアップが必要となってくる。この授業ではポートフォリオ制作初心者が、最低限、今後の就職活動に必要な、採用に関わるポートフォリオの土台作りとして、必要な知識、スキルを身につける。	
ポートフォリオ実習2	デザイナーをはじめとするクリエイティブ業界に就職するには「作品ポートフォリオ」が必要である。「ポートフォリオ実習1」の履修者を対象とする。したがってこの授業はポートフォリオ制作の経験を有するものを対象とする。デザイナー、プランナーなどのクリエイティブな企業をめざす学生に対して、今後の就職活動で必要となる採用に関わるポートフォリオについて、効果的に伝えるために必要な知識、スキル、テクニックやノウハウを身につける。	
コミュニケーション実践演習	この授業は、相手の考えや意見をきちんと理解し、自分の気持ちやアイデアをわかりやすく説明できる「コミュニケーション力」をアップさせることを目的とする。コミュニケーションのスキルは、定形を覚えるだけのマナー講座などでは身につかない。即興演劇、インタビュー、グーグルの社内研修で用いられているマインドフルネスなどさまざまな手法を使って、人前で自分をオープンにする姿勢を築き、その場しのぎではない本物の聞く力、話す力を養っていく。	

美術概論 1	「造形芸術」あるいは「造形美術」は様々な素材に働きかけることによって創造される視覚的、空間的な美の表現を目指す芸術である。この授業は、本学で学ぶことのできる分野である洋画、日本画、彫刻、陶芸、染織、版画、写真、映像など美術に関わる分野を通じて、人間がなぜ美術を必要とし発展してきたかといった、美術と社会、美術と生活などとの関わりを知り、芸術としての美術について理解を深めながら、美術に対する基礎知識を身につけることを目的とする。	
美術史 1	この講義では、本学の学ぶことのできる分野である洋画、日本画、彫刻、陶芸、染織、版画、写真、映像など美術に関わる分野の表現の歴史とその作品や成り立ち、表現技法との関わりから現代にいたるまで、各分野における美術表現の変遷についてを学ぶ。また制作表現を行う上で重要な関係にあるこれらについて、理解を深めるとともに各自が自身の表現の立ち位置を確認しながら、美術に対する基礎知識を身につけることを目的とする。	
美術リテラシー 1	「造形芸術」あるいは「造形美術」は様々な素材に働きかけることによって創造される視覚的、空間的な美の表現を目指す芸術である。この授業では、本学で学ぶことのできる洋画、日本画、立体造形、陶芸、テキスタイル、版画、写真、映像表現など、美術に関わる分野それぞれの表現の基礎知識と、その表現方法を実践を通じて学ぶことによって、創造的な表現と作品の鑑賞の能力を身につけることで、芸術としての美術の意義を学ぶことを目的とする。	
美術リテラシー 2	造形芸術あるいは造形美術は様々な素材に働きかけることによって創造される視覚的、空間的な美の表現を目指す芸術である。美術リテラシー 2 では、美術リテラシー 1 に続き、洋画、日本画、立体造形、陶芸、テキスタイル、版画、写真、映像表現など、美術に関わる各分野の表現の基礎知識とその表現方法を実践を通じて学ぶことによって、さらなる創造的な表現と鑑賞の能力を身につけ、芸術としての美術の意義を学ぶことを目的とする。	
美術特講 1	20世紀半ば以降、文化や芸術に関わる理論的探究は、その裾野を狭義の美学や芸術学を超えた領域（たとえば記号論、精神分析、ジェンダー論、ポスト・コロニアリズム、カルチュラル・スタディーズ、メディア論、など）にまで押し広げた。こうした経緯を念頭に、まず「表現」と「表象」の違いについて理解した上で、美術にとどまらず映画、音楽、演劇、文学などの幅広い領域から作品、作家、運動を紹介しながら、自らの「表現」の素材や契機として時代と社会から何かを掴み取るための思考を促す。	
美術特講 2	「現代アート」は、従来の枠組みを破壊し、新たな表現を求めることで発展してきた。それは、わたしたちの感性に訴え、理的に問題を提起するとともに、一方で私たちの欲望を掻き立てている。こんにち、私たちの社会においてそうしたアートや芸術はどのような意味をもつのだろうか。あるいは、それをどのように経験することができるのか。この授業では、主に20世紀後半から現在までのアート作品を通じたこれらの問いへの答えを考察する。	
デザイン概論 1	デザイン学部にある、ビジュアルデザイン、プロダクトデザイン、建築、イラストをはじめ、ゲーム・アプリ・Webなどのインタラクティブデザイン、動きをデザインするモーションデザイン、地域や社会をデザインするソーシャルデザイン、インフォメーションデザイン、UIやUXなどの行動デザイン、人と人をつなぐコミュニケーションデザイン、デザインシンキングなど、世の中には様々なデザインと名前のつく物事がある。それら様々なデザインの事例と内容を紹介し、デザインの領域やデザインの役割など、デザインについての理解を深めデザインについての基礎知識を身につける。	
デザイン史 1	本講義では、産業革命以降のプロダクト、建築、インテリア、ファッションなどの近代デザインの歴史をたどっていく。住宅、車、テレビ、スーツ、椅子、スプーンなどのデザインされたものの生産史だけではなく、そのものがどのように流通し、私たちの生活空間のなかに受け入れられてきたのかを学んでいく。さらに、展覧会などを通して事例を紹介することで、それらの素材の特性や技術の仕組みを理解する。このような講義を通じて、作り手の立場から、いかにして近代デザインの歴史から今日のデザインを読み解くことができるのかを探っていきたい。	

デザインリテラシー 1	デザインという行為には目的とプロセスがある。デザインの目的は様々な課題を解決するためにある。そして、デザインを行うには考え方や進め方にプロセスがある。課題を見つけ出し、理解を深め、リサーチを行い、アイデアを導き出し、プロトタイプを制作して、テスト運用を行う。デザインの目的とプロセスを理解することで、デザインと人との関係、デザインと社会との関係、デザインとビジネスとの関係など、デザインの意義を学ぶ授業。	
デザインリテラシー 2	デザインは社会とつながっており、社会とつなげるために必要な基礎的な概念の1つがマーケティングである。マーケティングとは、個人・企業あるいはその他の組織が消費者のニーズを具体化し（製品、サービス、そしてアイデアという形をとる）、その具体化したものを消費者に伝達する一連のプロセスである。そして、それは消費者と企業組織間の情報と製品の流れを考察し、両者にとって効果的かつ効率的に行うにはどうしたらよいか、という目的意識を強く持つ。本講義は、主にマーケティングの基本概念的ななかから、発想法とフレームワーク、その原理を学ぶとともに、自分自身や自身の作品などを価値のある魅力的な商品にする方法をグループワークを通じて構想する。	
デザイン特講 1	デザインという行為を届けるためのしくみがメディアである。メディア (media) という単語の単数形、メディアム (medium) には、死者の言葉を現世に伝える「霊媒」という意味もあるように、それは発信者と受信者の「間」にあって、何らかのメッセージを運ぶ乗り物のような存在である。普段の生活ではあまり意識はされていないが、私たちはメディアを通じて、世界を理解し、世界にメッセージを送っている。本講義では、視覚文化研究 (ヴィジュアル・カルチャー・スタディーズ) の視点から、視覚的イメージと人間の関係、社会のなかでのたらしきを考えることを目指したい。	
デザイン特講 2	考古学や人類学などの領域において、物質文化 (マテリアル・カルチャー) 論は、以前より重要な方法論として存在してきた。文献を資料とする歴史学とは違って、それらの分野は、過去の遺品や、異文化において使われた物品など——すなわち「モノ」——を第一次資料として、研究の対象としてきた。たとえば現代人が使っているさまざまなモノも、また物質文化として研究対象となりうるのである。本講義では、物質文化論の視点から、デザイン、建築、都市と人間の関係を再考することを目指す。	
マンガ概論 1	マンガをマンガたらしめるものは何だろうか。現代において、マンガは絵画・文学・映画など様々な表現領域から影響を受けながら今日の隆盛を迎えるに至った。この授業では、それらのジャンルとマンガの共通点と相違点を踏まえ、マンガとはどういう表現領域なのかを考察する。またマンガと他の領域とのインタラクティブな関係に目を向け、こんにちの社会や文化の中でマンガが果たしている役割とこれからの可能性について多面的に考察する。	
マンガ史 1	マンガについて理論的に学び批評・制作を行っていく上で、基礎知識となるマンガの作品・作家、出来事や研究状況について歴史的に考察する。ただし「歴史的に考察する」とは言っても、単に関連情報を年代順に羅列して覚えていくわけではない。視覚表現・メディアとしてのマンガを構成する諸要素やその時代的变化に注目しつつ、「マンガを読む」という行為が日常生活に定着するまでの歴史について、多角的に考察していくことを目標とする。	
マンガリテラシー 1	マンガは線、コマ、フキダシ、擬音など様々な要素から構成されている。マンガに目ざらしめられることのない人がはじめて目にした際、「読めない」と聞く。この授業では、マンガが発展の中で生み出されてきたそれらの諸要素や効果をどのように活用し、意味やメッセージを伝えているのかを分析する。またその諸要素からどのようにしてキャラクターや世界観が生み出されているのかについても考察し、マンガを描くこととマンガを読むことがどのような営為であるのかを根本から考えることを目的とする。	
マンガリテラシー 2	アニメーションとマンガは似ているようで異なる表現手段である。日本においてはマンガを原作とするアニメーション、あるいはアニメーションのコミカライズなどが多数生み出されてきた。本講義では日本のコンテンツにおいてマンガとともに発展してきたアニメーションに焦点をあて、その表現がどのようにして成立したかを歴史的に考察し、また技術的側面からもアニメーションという表現の特異性を探る。連続した絵や立体から動きを生み出すアニメーションという表現領域の持つ魅力を深く知ることを目的とする。	

マンガ特講 1	マンガはその時代の社会が持つ様々な問題を内包し、それらと関わりながら発展してきた。本授業ではマンガと社会の関わりを様々な角度から考察し、マンガが社会の中でどのような役割を果たしてきたか、そして今後どのような役割を果たしうるのかを実践的に考える。その中で特に今日の社会において課題となるジェンダーや人権について改めて学ぶことで、その時代その時代における価値観の中で生み出されてきたマンガを批評的に読み、制作する態度を身につけることを目的とする。	
マンガ特講 2	日本是世界有数のマンガ大国であり、質・量ともに高いレベルのマンガを生み出し、読者はそれを享受してきた。しかし世界各地に目を向けると、それぞれの地域にはそれぞれのマンガ文化が存在し、それもスマートフォンなどのさまざまな技術の進化や各地の事情により変化してきた。それらはその地域の伝統も踏まえ、日本マンガにはない様々な魅力を有している。本講義ではそれら世界のマンガについて学び、マンガの持つ可能性を改めて認識し、また翻って日本のマンガの特異性を考えることを目的とする。	
国際文化概論 1	グローバル化の時代と呼ばれるようになり久しいが、人びとの暮らしは、すでに何千年も前から様々な地域との交流の中で成り立っている。私たちがその地域独特の文化だと考える人びとの文化的営みは、思いのほか様々な地域、文化の影響を受ける中で作り上げられている。この講義では、歴史、文化、政治、経済といった文化を構成する複合的な要素を概観し、現代社会の成り立ちを概説する。受講者は、そこから自らの興味関心を明らかにし、専門領域の基礎を作り上げることが望まれる。	
国際文化史 1	わたしたちが日ごろ地域特有のものと思っている文化は、実は複数の文化が地域外から伝わり、長い時間をかけてその土地に根差していったものであることが多い。本講義では、いくつかの地域の文化交流史を紐解き、いかにその文化が交流し、変化し、固定化されていったのかをたどってみたい。そして、これらの文化交流が単なる偶然の産物ではなく、交流の背景には様々な文脈が隠されているはずである。この講義では、まず、歴史学的な分析方法を習得し、いくつかの事例を通し、文化を史的な観点から理解することの重要性を理解することを目指す。	
国際文化リテラシー 1	グローバル化・国際化が進む現代において、日常生活から職場など様々な場面において、異なる文化的背景を持つ人々と相互理解し協働することが求められる。「国際文化リテラシー1」では、国際文化リテラシーとは何か学び、現代社会における国際文化リテラシーの必要性を理解する。アジアやアフリカの文化を事例として取り上げ、多様な文化の存在を知り、その学び方を修得するとともに、自文化との差異を理解し、対等・平等に考える姿勢を身につける。	
国際文化リテラシー 2	グローバル化・国際化が進む現代において、日常生活から職場など様々な場面において、異なる文化的背景を持つ人々と相互理解し協働することが求められる。「国際文化リテラシーII」では、実際に異なる文化的背景を持つ人々と接し、文化の差異を実体験するとともに、どの言動がどのようなロジックに基づくものなのかを理解する。言語、信仰、価値観、生活習慣の違いから生じる課題を理解し、文化を超えて相互理解し協働するために、どのような工夫ができるかを対話を通じて探索し、その方法を習得する。	
国際文化特講 1	人類がまだ誕生していなかった時代にも、「文化」と呼べるものがあつた。しかし現生人類が登場して以降、「文化」は人類社会の物質的、精神的な展開に必須のものとなった。この授業では人類出現以前の「文化」から、現代の「文化」まで、時間的にも、空間的にも縦横にテーマをとりあげ、さまざまな領域に関連させながら、人類にとっての「文化」の諸相を学ぶ。具体的には、「文化」の定義を明確化し、その定義が前提とする生物学的特徴を確認すること。「文化人類学」の諸分野について理解を深めることを狙う。	
国際文化特講 2	グローバル化にともない、日本にも外国人留学生や労働者が増えると同時に、海外に出る日本人も増えてきた。今後日本の生活文化についてその他のアジアの国や欧米の国々文化などと比較し、理解し説明することができる能力が必要とされている。本講座では、もっとも身近な日本文化を手がかりにしながら、常に世界の文化に興味を持つ姿勢を身につけ、それぞれの特徴や現代の課題を幅広い視点から探究することを目的としている。文化圏は、アジア諸国、欧米、アフリカ、南北アメリカ、アラブ地域など、テーマは伝統文化、宗教、現代社会、ジェンダー、芸術やメディアなど。(264字)	

和の伝統文化論	この授業は、日本の伝統的な文化や芸術の特質と意義を深く考察することで、今ある私たちの文化のあり方を見つめ直すことを目的とする。現代に脈々と受け継がれてきた能楽、歌舞伎、茶の湯、生け花など、幅広いジャンルの伝統文化について学習する。さまざまな伝統文化は、時代をさかのぼることで、その根底においてつながっていること、現代社会においてどう活かされているのかについて学ぶことで、現代に生きる我々の文化とのつながりを理解することをめざす。	
京都のまちづくり	この授業では、日本における京都の「都」としての位置づけとその後の展開過程について、各時代の変遷をたどりながら、地形、景観、建築、産業構造などさまざまな視点を軸とし、まちづくりの進められ方を考察する。また伝統文化や建造物が多く存在する「まち」として、その都市計画や景観づくり、産業、交通等が各時代においてどのように検討されてきたかを歴史的にたどり、現代の都市としての京都が形成される経過を学び、日本において特異な変化を重ねた京都と、他の都市との共通点、差異などを知る端緒とする。	
京都の伝統工芸講座 1	この授業では、担当する教員のもと、京都の伝統産業・美術・工芸の現場から、伝統工芸士、作家、技術者、研究者を毎回講師として招き、各講師の専門分野での実経験に基づいて「伝統とは何か、伝統を受け継ぐとはどういうことか」を中心に講義が行われる。長年培われてきた京都の伝統産業・美術・工芸の歴史と現状を理解することで、私たちの生活の中で、伝統産業・美術・工芸がどのような意味を持ち、また持つべきなのかを考察する。	
京都の伝統工芸講座 2	この授業では、「京都の伝統工芸講座 1」につづき、担当する教員のもと、京都の伝統産業・美術・工芸の現場から、伝統工芸士、作家、技術者、研究者を毎回講師として招き、各講師の専門分野での実経験に基づいて「伝統とは何か、伝統を受け継ぐとはどういうことか」を中心に講義が行われる。長年培われてきた京都の伝統産業・美術・工芸の歴史と現状を理解することで、私たちの生活の中で、伝統産業・美術・工芸がどのような意味を持ち、また持つべきなのかを考察する。	
京都の習俗	京都には、人々の暮らしの中で、食、住まい、ならわし、季節の行事、祭りといった様々な伝統文化が今なお息づいている。この授業では、それぞれの習俗がどのような歴史的な背景を持ち、現代まで継承されているのか、また途絶えようとしているのか、その意義と変遷について文献や聞き取り調査の資料を基に検証しながら解説する。変化する社会の中で変わり続ける価値観などを知り、現在に生きる我々にとっての習俗の意味について考察する。	
京都の伝統産業実習	この授業は、1200年以上の歴史を持つ京都の伝統工芸、伝統産業の現場で実習をするインターンシップを軸とする授業である。事前指導を受けた後に、受講生は本学が指定するさまざまな伝統工芸、伝統産業の現場で直接指導を受ける。「手技を学ぶ」、「歴史・文化的背景を学ぶ」、「環境を学ぶ」など、日ごろ、制作活動を学びの中心とする学生から、日ごろはことばを軸とした学びに取り組む理論系の学生まで、様々な学部、専攻の学生が実習できるプログラムとする。	
ファイナンス論	現在の日本では、証券市場やそれに関連する事柄が大きな注目を集めており、企業活動においても、また個人の生活においても浸透している。この講義の内容は、それを理解するために必要であるとともに、ファイナンス分野を理解するための基礎となるものである。授業では、(1) 証券に関する基本的な知識をつける、(2) 債券と金利の基本概念を理解する、(3) 企業財務の基本的知識をつける、という3つの大きなテーマについて学ぶ。	
マーケティング論	マーケティングとは、個人・企業あるいはその他の組織が消費者のニーズを具体化し（製品、サービス、そしてアイデアという形をとる）、その具体化したものを消費者に伝達する一連のプロセスである。そして、それは消費者と企業組織間の情報と製品の流れを考察し、両者にとって効果的かつ効率的に行うにはどうしたらよいか、という目的意識を強く持つ。本講義は、マーケティングの基本概念のなかから、発想法とフレームワーク、その原理を学ぶとともに、自分自身の作品を商品にする方法をグループワークを通じて構想する。	

<p>ビジネスモデル論</p>	<p>ビジネスモデルは、企業が収益を上げるためだけでなく、競争優位の確立・維持においても大変重要な概念である。特に近年、消費者と企業間の連絡手段として、インターネットなどの新たな情報技術を活用し、一連の商行為を整理、システム化し、収益性を高めた新規性のある事業形態が登場したことで、注目されるようになった。この授業ではビジネスモデルとは何かを理解し、それを踏まえて、各人が特定のビジネスモデルを想定し、現実的に創業できるレベルのプランを作成する。</p>	
<p>イノベーション論</p>	<p>国内外における企業のイノベーションの事例、国内地域の行政やNPO法人におけるソーシャル・イノベーションの実例を学び、イノベーションが何故生じたか、それらが如何なる工夫の中で完遂され、新たな価値創出が成されたかについて学ぶ中から、イノベーションの本質を自らのものとしていく。また事業化するための考え方・方法論を具体的なケースを通して知ることにより、現在学んでいる自分の専門について、将来の可能性を模索する。</p>	
<p>ソーシャルビジネス演習 1</p>	<p>近年、ソーシャル・ビジネスの台頭、営利企業のCSR/CSV戦略化、非営利組織の事業化、というように、異なる基盤を持つ多くの組織が「事業性」と「社会性」の両ミッション（デュアル・ミッション）追求という共通の方向性を見出すようになってきている。 この授業ではソーシャル・ビジネスを、これらを含めた大きなムーブメントの中でとらえ、その関連する諸概念、発展過程、経営の実際、課題を多面的に事例を紹介しながら検討する。</p>	
<p>ソーシャルビジネス演習 2</p>	<p>環境問題や少子化、高齢化、貧困、地域再生など、複雑化し成熟化した社会において浮上している昨今のさまざまな社会的課題は、これまでのように国や自治体が担う公共サービスや営利企業が市場の中で提供する商品やサービスだけで解決することは難しくなりつつある。すなわち、これまでの枠組みや仕組みに基づいてより良い社会を構想し、形作っていくことはもはや困難であり、従来とは異なる対処方法が求められている。こうした状況の中、近年、NPOや社会的企業、企業の社会貢献活動、各セクターの協働等、社会をより良くしていくことを目指したさまざまな取り組みが広がってきている。このような社会をより良く変えていくこととするさまざまな営みのひとつにソーシャルビジネスがある。 本授業では、各種事例や諸研究からソーシャルビジネスを概観し、特にその主たる担い手であるNPOに着目し、組織の特徴、意義、歴史、諸制度等の基本事項を学習し、そのマネジメントについて考える。マネジメントを考えるにあたっては、行政や企業など外部との関係に着目するとともに、一般論を踏まえ、できる限り具体的な事例に基づき考究する。</p>	
<p>アフリカ・アジア概論</p>	<p>2000年代以降の世界の政治経済、そして文化の台風の目となったアフリカ・アジア地域。これらの地域の「発展」の過程は、欧米のそれと同じものではない。テクノロジー、経済、政治、そのすべてが、20世紀までの大国の影響を受けつつ、これらの地域独自の路線を歩んできた。この講義では、これからこの地域について、あるいはこの地域で学ぶ学生の前提となる知識、すなわちアフリカ・アジアの歴史、地理、政治経済、そして人びとの生活に関する知識を学び、これらの地域に関して包括的に理解することを目指していく。</p>	
<p>アフリカ・アジア史</p>	<p>かつて開発途上国と呼ばれたアジア諸国、最貧国と呼ばれたアフリカ諸国は、過去には想像もつかないほどの「発展」を遂げつつあり、もはや「貧困」という枠組みだけからは、これらの地域を語ることは正しくない。そこで、本講義は、アフリカ・アジア諸地域の現在の概略を紹介し、現代のアフリカ・アジアの躍動の原動力を明らかにし、これからアフリカ・アジアを舞台に活躍する受講者が、どのようにアフリカ・アジアを理解すべきかを考察する足掛かりをつかむことを狙いとする。</p>	
<p>アフリカ・アジアリテラシー 1</p>	<p>文化が「知識、信条、芸術、法、道徳、慣習などすべてを含みこむ複雑な総体」（タイラー）であるとする、その多くは宗教によって下支えされてきた。私たちが学ぶアフリカ・アジア地域は、三大宗教が生まれ、そして現在までその形を様々に変えて宗教が人びとの生活に根付いている。そこで、この講義では、アフリカ・アジアにおける宗教動態に着目し、宗教と文化の関係を人びとの生活レベルからせり上げて理解することを目的とする。講義は、文化人類学や宗教社会学、そして宗教学の文献を読み込むことによるが、講師の生の体験は、履修者のアフリカ・アジアで受けるカルチャーショックを和らげることも目的とする。</p>	

アフリカ・アジアリテラシー 2	21世紀に入り、中国の経済的台頭に伴い、世界の政治経済のパワーバランスは大きく変革した。今後、インド、アフリカの経済力上昇に伴い、さらにこのバランスは大きく変わっていくことが予測され、私たちの生活は、アフリカ、アジア抜きには語れなくなってくるだろう。この講義では、中国をはじめとするアジア諸国を中心とした現在の世界の政治経済の状況を踏まえつつ、インド、アフリカの将来展望を学び、未来志向型の政治経済のあり方を模索していく。	
アフリカ・アジア特講 1	アフリカ・アジアの多くの地域が温帯から熱帯気候の温暖な気候帯に位置している。人びとは豊かな自然から農林水産資源を享受し、巨大な人口を維持してきた。しかし、例えば、砂漠化や洪水、さらに土壌海洋汚染など、この地域の環境問題は近年益々深刻な問題となり、それは人びとの生活を脅かそうとしている。この講義では、現在アフリカ・アジアで起こる環境問題を概観し、現在の環境問題への取り組みを解説する。そして、現状を理解した上で、持続可能な社会を作るためにはどのようにすればよいかを考察していく。	
アフリカ・アジア特講 2	その国、その地域の歴史を知ることは、その文化や人を知る第一歩となる。しかし、本学科で着目するアフリカやアジアの歴史を、これまでどれほど学んできたのだろうか？受講者の多くが、これから活躍するアフリカやアジアがどのような過去をたどり、現在、どのような方向に進もうとしているのか。巨大な地域と人口を抱える、この地続きの大地には多様な歴史が埋もれているが、西欧との関係で考えたとき、共通項は思いのほか多いはずである。そこで、本講義では、近代以降のアフリカ・アジアの歴史の大きな流れをつかみ、講師が専門とする地域のいくつかの事例を学ぶことで、アフリカ・アジア地域の理解の端緒を開くことを目的とする。	
日本事情理解	現在、日本を取り巻く環境は刻々と変化している。特に近年は外国人技能実習制度や日本に住む外国人の子どもなどの日本語教育の問題等、これからの日本のあり方を考えていく上で無視できない喫緊の課題が山積みとなっている。このような状況を踏まえ、本講義では、国際社会と日本の実情とを比較しつつ、これからの日本における「多文化共生」のあり方について様々な視点から深く考え、それらと日本語教育の実践とを関連づける能力を養う。	
言語と心理	本講義では、日本語教育において重要である日本語学習者の言語理解を実現する情報処理のプロセス、推測能力、記憶のメカニズムをはじめ、言語教育に必要な言語習得の理論、認知過程に関する心理学、認知言語学等の基礎的知識について学ぶ。また日本語学習者が異文化との接触によって表面化する「心と文化」の問題について、特に発達心理学や異文化間教育の観点から深く考察し、言語教育における（心理的）学習のメカニズムについて学ぶ。	
言語と社会	本講義では、広く国際社会の動向から見た国や地域間の関係性を踏まえ、現代社会においてはあたりまえに発生する「異文化接触」に伴って起こる「言語現象」や各国の「言語政策」、「言語変種」、「言語運用のルール」、「言語・非言語行動」、「社会文化能力」等を学ぶ。履修者は、さまざまな社会文化的背景を視野に入れ、個々人の言語使用を具体的な社会文化的状況の中で捉える力を養うことで、日本語教育において必要な基礎的な知識を獲得する。	
日本語学	本講義では、日本語教育において必要とされる現代日本語の音声・音韻、語彙、文法、意味、運用等に関する基礎的な知識を学ぶことを第一の目的とする。これに加えて、一般言語学、対照言語学等の知見を活かして、日本語と他の言語とを比較する能力、さらには「言語現象」を客観的に分析する能力を養う。講義全体を通して、日本語学習者の誤用の原因を探り、履修者が日本語教育を担う際に、適切な指導を行うための基礎力を養成する。	
日本語教育演習 1	この演習では、比較的少数数の授業で、日本語教員をめざす履修者に対し、日本語教員として必要とされる資質・能力をはじめ、コースデザインや各種シラバス、教授法、評価等についての基礎的知識を学ぶ。また教案作成や模擬授業等の実践活動を通じて具体的な日本語の教え方を学ぶとともに、学習者にとってどのような活動が教育的効果が高いのかを考える。以上の学びを通じて、変化の激しい現代の日本語教員として必要とされる総合的な教育能力を養う。	

共通教育科目	マイナー科目	日本語教育演習 2	この演習では、「日本語教育演習 1」につづき、日本語教員をめざす履修者を対象に、日本語学習者の具体的な学習活動や教授法・評価の問題、学習者の誤用に関する問題、教材に関する問題等、日本語教育における様々な課題について、これまで蓄積されてきた研究論文等を精読し、それらの問題を解決するための具体的な方策について受講生全員で議論を行う。そこから得られる学びを通して多様化する日本語教育のいかなる現場でも柔軟に対応できる人材の育成を目指す。	
	基礎実習科目	基礎実習 1	メディアに関わる技術や表現技法の基礎を構築するための導入的な実習を行う。各種メディアがどのようにしてコンテンツを伝えているのか、メディアが人や社会をどのように結びつけているのかといった観点から、メディアの基本的な構成要素を理解することを目的とする。身近な事例を題材として、リサーチやディスカッションといったワークショップを行う。のちに各自が選択した専門領域からメディアに携わることを見据え、メディアの構成要素を意識できるようになることを目指す。	
基礎実習 2		「基礎実習1」に引き続き、メディアをつくっていく上での導入的な実習を行う。「映像を中心とするイメージ表現」焦点を当て、映像にとってのメディアの重要性や映像メディアの基本的な構成要素を実践的に理解することを目的とする。初歩的な映像制作のワークショップを通じて、映像関連機器の基本操作を習得するとともに、作品の構想から完成までの一連の手順や、そこでの共同作業の進め方を学び、映像をメディア表現の一種として意識できる視点の形成を目指す。		
基礎実習 3		「基礎実習1・2」に引き続き、メディアをつくっていく上での導入的な実習を行う。「音楽」の分野に焦点を当て、音楽にとってのメディアの重要性や音楽メディアの基本的な構成要素を実践的に理解することを目的とする。初歩的な音楽制作のワークショップを通じて、音楽制作アプリケーションの基本操作を習得するとともに、音の加工・編集を通じて録音物としての表現を生み出すことを学び、音楽をメディア表現の一種として意識できる視点の形成を目指す。		
基礎実習 4		「基礎演習1・2・3」に引き続き、メディアをつくっていく上での導入的な実習を行う。「ウェブ」を中心とするメディア情報に焦点を当て、ウェブの重要性や基本的な構成要素を実践的に理解することを目的とする。初歩的なウェブサイト制作のワークショップを通じて、ウェブ制作ツールの基本操作を習得するとともに、文章、画像、音声といったマルチメディア素材を作成・編集してウェブページへとまとめあげる手順を学び、ウェブをメディア表現の一種として意識できる視点の形成を目指す。		
基礎実習 5		「基礎演習1・2・3・4」に引き続き、メディアをつくっていく上での導入的な実習を行う。「イメージ表現」「音楽表現」「メディア情報」の3領域を組み合わせたコンテンツを制作していくにあたり、各領域で必要となる考え方や手順を理解することを目的とする。各学生が今後の専攻の希望に応じて、映像、音楽、ウェブサイトのいずれかのコンテンツ制作に取り組む。3領域の相互作用を念頭に置いたコンテンツのあり方を構想し、それに適した制作内容や発信方法を、グループディスカッションを交えながら計画する。この作業を通じて、コンテンツの制作・発信における計画や準備の重要性を学ぶ。		
基礎実習 6		「基礎演習1・2・3・4・5」に引き続き、メディアをつくっていく上での導入的な実習を行う。「イメージ表現」「音楽表現」「メディア情報」の3領域を組み合わせたコンテンツを発信していくにあたり、各領域で必要となる考え方や手順を理解することを目的とする。「基礎実習5」で構想した映像、音楽、ウェブサイトのいずれかのコンテンツを完成させ、学外に向けて発信する作業を通じて、コンテンツの発信における広報や媒体運営の方法を学ぶ。自身の表現が第三者によって見られることを自覚し、メディアを介して社会と向き合う視点を身につけることを目指す。		
応用実習 1		「基礎実習」で得た技能および理解を発展させて、より本格的かつ実践的なメディア表現の課題に取り組む。「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域に分かれてクラスを編成し、各自が選択したクラスで課されたテーマにもとづいてコンテンツ制作および発信を計画する。メディア・コンテンツの社会的用途やクライアントからの依頼を想定し、それに応えるようなコンテンツのあり方を、表現形態、媒体の機能、ユーザ・インターフェイスといった側面から検討する。制作物の構想や準備といった作業を通じて、各分野におけるアイデアの発想法や表現技法を専門的なレベルにまで高めるとともに、プロジェクトの運営と統括のノウハウを身につけることを目指す。		
専門実習科目				

応用実習 2	「応用実習1」に引き続き、「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域におけるコンテンツ制作および発信の課題に取り組む。各自が選択したクラスにおいて課されたテーマにもとづいてコンテンツ制作や情報発信のプロジェクトに取り組む。「応用実習1」で計画した制作物を完成させるプロセスを通じて、専門性の高い発想法や表現技法を習得する。最終回で学科全体での講評会を実施し、メディア表現に求められる社会的機能やユーザビリティといった観点から、制作物のクオリティや今後の学びに向けた課題を検証する。自身の取り組みや力量について他者から評価されることを意識できるようになることを目指す。	
応用実習 3	「応用実習1・2」で習得した専門性をさらに発展させて、「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域におけるコンテンツ制作および発信を実践する。各領域において教員が開くゼミに参加し、プロジェクト形式で教員の専門分野に関する専門的な知識・技能の獲得を目指す。資料の精読、先行例のリサーチ、学生同士によるディスカッションを通じて、各領域の現状を理解する。それをふまえて自身が取り組むべき課題や目標を見出し、作品や情報発信媒体の制作、ワークショップ型イベントの企画といったプロジェクトを計画する。	
応用実習 4	「応用実習1・2・3」に引き続き、「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域におけるコンテンツ制作および発信を実践する。各領域において教員が開くゼミに参加し、プロジェクト形式で教員の専門分野に関する専門的な知識・技能の獲得を目指す。「応用実習3」において設定した目標を達成するために必要となる専門的な工程や技法を学びながら、計画したプロジェクトを進める。調査や習作、ゼミ内でのディスカッションを通じて、制作物の水準を高める。	
社会実践実習 1	一つのプロジェクトを達成する課程で、解決への手段をグループで自ら見つけ出すことを通じ、個々の専門性を活かしながら、問題発見・問題解決能力とコミュニケーション・ディスカッション能力を身につけ、同時にメディア表現学部として卒業するまでに必要な横断的な技術や知識の習得をプロジェクトでの必要性を認識しながら修得する事をめざす。 (1)プロジェクトの進め方について自分の方法論を獲得する。 (2)これまでに経験したことや身につけた知識や技能を実践の場で活かす能力を身につける。 (3)プロジェクトを達成するために必要とされる様々な力（企画力、課題解決能力等）の重要性を理解する。	
社会実践実習 2	本プロジェクトでは、「社会実践実習1」につづき、学生が主体となってチームを運営し、それぞれの専門領域を活かしながら目標の実現に向かうことをめざす。履修する学生の専門性を活かし、相互に融合させながら取り組むこととなる。 (1)プロジェクトの進め方について自分の方法論を獲得する。 (2)これまでに経験したことや身につけた知識や技能を実践の場で活かす能力を身につける。 (3)プロジェクトを達成するために必要とされる様々な力（企画力、課題解決能力等）の重要性を理解する。	
社会実践実習 3	この授業では、「社会実践実習1」「社会実践実習2」で取り組んできたプロジェクトでの経験を活かし、学生自らが問題を発見・設定し、解決や成功へと導くことを目指す。 (1)プロジェクトの進め方について自分の方法論を獲得する。 (2)これまでに経験したことや身につけた知識や技能を実践の場で活かす能力を身につける。 (3)プロジェクトを達成するために必要とされる様々な力（企画力、課題解決能力等）の重要性を理解する。	
社会実践実習 4	これまでの「社会実践実習3」までの授業に加え、それぞれの専門領域において学習した能力を活かし、学生自らが問題を発見・設定し、解決や成功へと導くことを目指す。特にこの授業ではこれまでに取り組んできた内容をもとに各グループの報告と相互評価を通じ、自身の学習を振り返り、さらに深化させることとなる。 (1)プロジェクトの進め方について自分の方法論を獲得する。 (2)これまでに経験したことや身につけた知識や技能を実践の場で活かす能力を身につける。 (3)プロジェクトを達成するために必要とされる様々な力（企画力、課題解決能力等）の重要性を理解する。	
応用実習 5	「応用実習1・2・3・4」に引き続き、「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域におけるコンテンツ制作および発信を実践する。各領域において教員が開くゼミに参加し、プロジェクト形式で教員の専門分野に関する専門的な知識・技能の獲得を目指す。「応用実習3・4」で計画したプロジェクトを進めながら、目標を達成するために必要となる工程や技法を学ぶ。音楽・映像作品の完成、メディアの公開と運営、イベントの実施といったかたちで、制作物の実質的部分を完了させる。	

応用実習科目	応用実習 6	「応用実習1・2・3・4・5」に引き続き、「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域におけるコンテンツ制作および発信を実践する。各領域において教員が開くゼミに参加し、プロジェクト形式で教員の専門分野に関する専門的な知識・技能の獲得を目指す。「応用実習5」で完成した制作物について、公開に伴う反応の分析、報告書の作成といった作業を通じて、プロジェクト当初の計画をどれだけ達成できたかを検証し、必要に応じて修正をほどこす。最終回で学科全体での講評会を実施し、制作物の目的や内容について理解を得るためのプレゼンテーションを行う。他者からの評価を受けて、メディア表現としての制作物の水準を客観的に把握する力を獲得する。	
	卒業研究実習 1	大学4年間の実習や演習、講義、自主学習の集大成となる卒業論文または卒業制作を準備する。メディア表現の可能性や意義を社会に向けて示すためのテーマをみずから設定し、作品制作、論文執筆、情報発信メディアの制作、ワークショップの企画運営といった制作物を計画する。学科各教員の開くゼミに所属し、資料の精読、先行例のリサーチ、学生同士によるディスカッション、教員による指導を通じて、目的や実現可能性が明確になるよう計画を仕上げる。	
	卒業研究実習 2	「卒業研究実習1」に引き続き、みずから設定したテーマにもとづく卒業制作または卒業論文に取り組む。リサーチやゼミ内でのディスカッション、教員による指導を交えながら、作品や情報発信媒体の制作、論文執筆、イベントといった制作物を準備する。習作や企画の精査、外部協力者との打ち合わせ等を進めながら、計画と実際に行うべきこととの間に齟齬がないかを検証し、必要に応じて計画を修正する。最終回において学科全体で中間報告会を実施し、各教員や外部者による講評を受けて、自身の取り組みを客観的に把握する力を身につける。	
	卒業研究実習 3	「卒業研究実習1・2」に引き続き、みずから設定したテーマにもとづく卒業制作または卒業論文に取り組む。ゼミ内での進捗報告や教員による指導を通じて制作物の水準を高めるとともに、制作物の意義や自身のスキルを客観的に評価できるようになることを目指す。 音楽作品・映像作品や論文の完成、メディアの公開と運営、イベントの実施等によって制作物の実質的部分を完了させるとともに、その成果についてまとめたレポートを作成する。	
	卒業論文・卒業制作	大学4年間の集大成として、みずから設定したテーマにもとづく卒業制作または卒業論文を完成させる。各学生が、「卒業研究実習1・2・3」を通じて制作された作品や論文、ワークショップの記録等を提出する。その際に、制作物の意義や制作過程、得られた成果について解説した資料を添付する（論文の場合は不要）。その上で、提出物を審査するための口頭試問を受け、教員や聴衆に対して制作物の価値を説明する。提出物は複数の教員によって評価され、不完全な点があった場合は指示にもとづき修正の上で改めて審査を受けることが求められる。	
	卒業展示	「卒業研究実習1・2・3」で完成した卒業論文や卒業制作を、メディア表現学科として定めた場において展示する。それぞれの制作物にふさわしい展示方法を計画し、大学外に向けてその価値を理解してもらうための資料をあわせて準備する。展示期間中には、制作物をただ展示するのみならず、メディアとしての機能を来場者に効果的に体験してもらうためのワークショップや解説付き上演会、ゲストによる講評会といったイベントを実施する。展示を通じて得られた反応を知見とすることで、4年間で得られた力を社会へ出たあとも明確に伝える力を獲得する。	
専門講義・演習・実習科目	メディア表現概論 1	この授業では、「メディア」とはどのようなものであるかについて概説する。具体的には、メディアと情報に関する環境と歴史を概観したうえで、メディアをどのように活用し、「イメージ表現」や「音楽表現」などの「コンテンツ」を作成していくかの表現技能について触れる。この授業を入口とし、専門的な学びに触れていく中で、最終的には、新しい価値を創造するための知識・思考力・表現技能を身に付けることで、他者理解や社会の課題解決に寄与する人材の育成を目指す。	
	メディア表現概論 2	メディアのあり方や表現との関わりについて概説する。「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を中心に、作品や媒体、ウェブツール等のサービス、社会的な取り組みといった具体的な事例を取り上げ、メディアの多様なあり方を示しながら、メディアがいかに表現と結びつき社会において活用されているかを論じる。普段身近に接している文化におけるメディアの役割を認識した上で、自身がそこにどのように主体的に関わるかを想像できるようになることを目指す。	
	メディア表現史 1	この授業では、「メディア」を成り立たせている技術と表現の歴史的な相互作用について、人類史の観点から概観する。印刷技術や写真、録音等、情報の記録や複製を可能にするメディア技術は、社会の仕組みを再構成し、現在に至るまで生活の中に深く組み込まれている。そうしたメディアの歴史的背景とメディアの普及とともに生まれた得に大衆に受け入れられた表現を理解することで、現在のメディア環境がもつ表現活動とその活用の可能性についても洞察を深められるようになることを目指す。	

メディア表現史 2	メディアを成り立たせている技術と表現の歴史的な結びつきについて、近現代に焦点を当てて概観する。録音や映像の技術は、レコード産業や映画産業、放送といったかたちで社会に組み込まれ、新たな表現を生み出してきた。さらにそれらのメディア環境が、コンピュータやインターネットの出現によって大きく再編されている。現在まで続くメディアの歴史的発展をたどることで、学生諸君がこれから取り組むこととなる現在や未来のメディア表現についても想像力を発揮できるようにすることを目指す。	
メディア表現リテラシー 1	大学におけるさまざまな授業では多様な機材を使用する。日常的に使用する機器の多くは、取扱説明書を読まなくとも使用できるものも多い。また、ユーザーは使用するうえで支障がなければ、機器の仕様などについても把握せずに使用しているものも多いだろう。しかし、授業で使用する専門的な機材においては、そのスペックを把握し、使用方法を熟知しておくことで格段に完成度が変わるものもある。本授業では、実際に使用する各種機器を使いながらその取扱説明書の読み方、スペックの把握を通じ、それらの機材の性能を100パーセント引き出すための術を身につけることを目的とする。	
メディア表現リテラシー 2	この授業では、授業で使用する機材に関する取扱説明書を作成することに取り組む。取扱説明書はその機材に関する性能や、期待される効果について熟知し、そのうえで、他者にわかりやすく伝えるための資料である。取扱説明書の作成を通じ、使用する機材について「完全に」その性能を理解するとともに、使用中に起こりうるさまざまなトラブルなどを検証する。この授業を通じ、学生は自ら、情報を獲得する術と、使用者の理解、他者へ伝える力を身につけることを目的とする。	
メディア表現特講 1	この授業では、「メディア表現」をめぐる今日的话题を取り上げ、さまざまな事例をもとに、多面的かつ徹底的に論じる。特に、音楽や映像、ゲーム、インタラクティブアートといった領域における先進的な表現に焦点を当て、メディアを駆使したクリエイティビティについて考察する。授業でとりあげるトピックによっては、当事者であるデザイナーやアーティスト自身を授業内でゲストに招き、講演やワークショップ形式による授業を実施する。	
メディア表現特講 2	この授業では、「メディア表現」をめぐる今日的话题を取り上げ、多面的かつ徹底的に論じる。特に、メディアを活用したビジネスやサービス、社会活動といったさまざまな領域における先進的な実践事例に焦点を当て、メディアデザインを通じた社会との関わりについて考察する。授業でとりあげるトピックによっては、実際に事業に取り組む企業などの当事者をゲストにお招きし、講演やグループワーク、ワークショップ形式による授業を実施する。	
基礎演習 1	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、マイク、ケーブル、レコーダーといった電子機器類を適切に操作し、声や楽器音、環境音等を、それぞれの音響特性に応じた適切な音質で録音する方法を習得する。それとともに、現実空間で鳴り響く音と録音物として固定された音との違いを意識し、音という素材をメディア表現へと作り変えるための感覚を養うことを目指す。	
基礎演習 2	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、録音された音素材をコンピュータ上で編集・加工する手法を習得する。トリミングやレベル調整によって録音物をデータとして使用可能な状態へと処理した上で、再生スピードの変更や帯域成分のフィルタリングといった加工、複数の音のミックス等によってもたらされる効果を理解する。録音メディアに固定された音を表現の素材としてとらえ、その特徴や質感を活かした音響作品を制作できるようになることを目指す。	
基礎演習 3	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、太鼓をはじめとする打楽器の合奏を学ぶ。複数の人間の演奏を重ねてリズム・パターンを構成する訓練を通じて、音の組み合わせによって音楽が構成されることを理解し、西洋音楽とは異なる、リズム要素を中心とした音楽表現を発想できる身体感覚を養う。その感覚を活かし、目的に応じた音楽を制作できるようになることを目指す。	
基礎演習 4	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、発声法や歌唱法といったボイス・トレーニングの方法を学ぶ。声という表現手段の繊細さや豊かさについて、身体訓練を通じて理解し、歌というかたちでのパフォーマンス能力を養う。また、みずから歌うことに限らず、歌という表現についてみずからの身体感覚をもって深く理解し、メディアによる音楽の発信に活かせるようになることを目指す。	
基礎演習 5	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、音楽の理論的理解にもとづいて音を組み立てる作曲技法を学ぶ。比較的簡易なハーモニーを伴ったメロディを作る練習を通じて、標準的な形式の曲を制作する技能を身につける。それとともに、音楽を時間的に構成された表現として理解し、映像など他のメディア表現に対応するよう時間的要素をコントロールできるようになることを目指す。	

基礎演習 6	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、標準的なバンド編成による合奏の訓練を通じて、演奏者同士の試行錯誤による集団的な音楽制作を学ぶ。楽器ごとの奏法や音色の特性を把握し、それらの音を適切に組み合わせた音楽を制作する技術を身につける。これに加えて、コンテンツを共同制作するためのコミュニケーションのあり方を理解し、他の表現手段との連携にも活用できるようになることを目指す。	
基礎演習 7	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、ビデオカメラ等の電子機器類を適切に操作し、人物や風景等を適正な画質で撮影する方法を習得する。具体的には、ビデオカメラに加えて、三脚などの撮影に必要な周辺機器の基本的使用方法を撮影演習を通して理解する。また、フォーカス、絞り、ホワイトバランスなどの撮影に必要な基本的な事項を理解する。そして、これらのことを活用して撮影できるようになることを目標とする。	
基礎演習 8	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、撮影された動画素材をコンピュータ上で編集・加工する手法を習得する。具体的には動画編集ソフトの基本的使用方法を学ぶ。また、時間操作、カット編集、トランジション、カットのつなぎ方などの基本的な編集技法と、その効果を演習を通して理解する。そして、これらのことを活用して編集できるようになることを目標とする。	
基礎演習 9	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、スタジオ撮影、録音に必要な基本的技能を習得する。具体的には、レンズ、マイクの種類の違いを理解し、撮影・録音対象に応じて適切に選択し、撮影・録音できるようになること。また、レフ板、照明機器、ドローリー、ブーム、ミキサーなどのスタジオ撮影・録音機器の使用法とその演出技法の基礎を習得する。そして、これらのことを活用してスタジオで撮影・録音できるようになることを目標とする。	
基礎演習 10	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。映像コンテンツのワークフローをコンテンツ制作を通して身につけていく。ここでは、プリプロダクションに相当する、プランニング、シナリオ、絵コンテの基礎を習得する。短編の詩、小説の一部分などを題材にして、作品の視聴対象、目的、メディアなどを設定しプランを作成する。そのプランに従って、シナリオを執筆し、絵コンテを作成する。こうした、演習を通してプリプロダクションの基本的なプロセスを身につける。	
基礎演習 11	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。映像コンテンツのワークフローの制作に関する技術を習得する。この授業では、作品のタイトル制作や商業映像に多く用いられる、文字やイラストなどの静止面に動きをつける映像表現であるモーショングラフィックの基礎的な手法を学ぶ。動画編集ソフトウェアでモーショングラフィックを制作する基本的な手法を演習を通して身につけて、作品のタイトルなどが制作できるようになることを目標とする。	
基礎演習 12	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。映像コンテンツのワークフローのポストプロダクションについて習得する。具体的には、テキスト、映像、静止画、イラストなど様々な素材の合成技法の基礎を身につける。また、制作した映像をネット動画、デジタルシネマなど様々なメディアコンテンツの映像フォーマットの概要を学び、メディア・コンテンツの種類に合わせて作品を完成できることを目標とする。	
基礎演習 13	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる基本スキルについて演習形式で授業する。ここではWeb標準技術であるHTML5、CSS3を用いて、ユーザー体験を考慮したWebコンテンツを設計・制作できるようになることを目指す。更に、スマートフォンや組み込み機器など、様々なデバイスに対応したコンテンツ制作ができるよう、HTML5の可能性を学習する。	
基礎演習 14	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる基本的スキルを習得するために、演習形式の授業を実施する。この授業では、映像、アニメーション、ゲーム、などのメディア・コンテンツで用いられる3次元CG（以下3DCG）制作の基本的な手順ワークフローである、モデリング・アニメーション・レンダリングの基礎を学習する。また、3DCGソフトウェアの基本的な使用法の習得を通して、3DCG制作の基礎知識を習得する。	
基礎演習 15	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる基本スキルを演習形式で授業を実施する。この授業では現代のITの基礎であるリレーショナルデータベースを学ぶ。この授業で扱うリレーショナルデータベースの標準的な言語であるSQL文、特にSELECTを中心に、リレーショナルデータベースの入門を学ぶ。正規化という基本的な概念を修得して、様々なデータベースを作ることを学ぶ。	

基礎演習 1 6	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる基本スキルについて演習形式で授業を実施する。 この授業では主として、現代社会において著しく発展してきたマルチメディアに関連するデジタルコンテンツ、情報技術に関する基本的な知識を身につけるとともに、日常生活や社会におけるマルチメディアの応用、知的財産権などについて、さまざまな事例を紹介し、幅広く講義する。	
基礎演習 1 7	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる基本スキルを演習形式の授業で習得する。この授業では特に、現在においてWeb標準技術となった「HTML5」、「CSS3」に対応した「JavaScript」などのプログラミング手法を中心に学び、PCからスマートフォンやタブレットなど身近なデジタル機器にも対応できるウェブデザインやデータ活用方法を中心に学ぶ。	
基礎演習 1 8	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる基本スキルについて演習形式で授業を実施する。この授業では、「ウェブ」、「CG」、「データベース」などといったウェブデザイン上必要となる知識や技術を学習するとともにそれを組み合わせるための手法に関する基本的な知識を学び、デザイン性はもちろんのこと、ユーザー側に使いやすいウェブとは何かを実践的に構築する中で身につけることを目的とする。	
基礎演習 1 9	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる基本的スキルを習得するために、演習形式の授業を実施する。この授業では、基礎演習14に引き続き、3DCGの基礎を学習する。3DCGソフトウェアの使用法を、演習をとおして実践的に学習する。その中でも、特にモデリング技法の習得を重視する。この授業は、単純な形のモノをモデリングできるようになることを目標とする。	
基礎演習 2 0	「音楽」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断してメディア・コンテンツの制作や発信を行うために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、エディトリアルデザインの考え方と、アプリケーションを用いた印刷物の制作方法を習得する。文章や図版といった情報を、用途に応じて紙面上で適切かつ効果的にレイアウトするために、フォントや段組み、マージンといった構成要素について理解し、冊子のページ構成を練習する。理解したことをもとに、メディアの特性を活かして情報を効果的に発信することを意識し、カタログやリーフレットといった簡易な印刷物を制作できるようになることを目指す。	
基礎演習 2 1	「音楽」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断してメディア・コンテンツの制作や発信を行うために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、写真撮影の手法やカメラの基本的な使い方を習得する。写真を構成する深度、被写界深度、焦点距離といった要素について学び、一眼レフカメラの操作方を練習する。また、撮影した写真の画質を画像編集アプリケーションによって調整する方法も学ぶ。身につけたことをもとに、用途に合わせて適切な写真を撮影できるようになることを目指す。	
基礎演習 2 2	「音楽」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断してメディア・コンテンツの制作や発信を行うために求められる基本スキルを演習形式で獲得する。この授業では、文章を執筆するための情報整理や内容構成の方法を学ぶ。ある主題に沿って文章を書くにあたり必要な情報とそうでないものを区別し、話題ごとに情報をまとめ段落を構成する作文方法を学ぶ。また、図像や物、装置の機能等を文章で適切に描写することを練習する。身につけたことを活かし、ウェブサイトの概要文や解説記事といった実用的な用途において、論理構成が明快で読みやすい文章を書けるようになることを目指す。	
応用演習 1	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、楽器ごとに複数のトラックへと録音された音声データを適切にミックスするためのツールの使い方や音響処理の技法を習得する。音楽制作アプリケーションにおける音響編集の機能および、その機能を用いることで得られる表現効果の関係を学ぶ。理解したことをもとに、作品としての方向性や用途、メディアによる発信形態に合わせて、音楽のもつ印象を細やかに工夫できるようになることを目指す。	
応用演習 2	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、ライブ演奏において音を聴衆へと伝送するPA（パブリック・アドレス）の技法を学ぶ。PAに用いられている音響技術についての講義と、模擬的なライブ会場におけるPAの練習の両面から、簡易なセッティングでPAを担当できる程度まで機器の操作方を身につける。また、人が集まる空間を音によってデザインすることの意義や効果を理解し、飲食店や広場といった公共の場におけるメディア・イベントの企画運営へと活かせるようになることを目指す。	

応用演習 3	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、「基礎演習4」で学んだボイス・トレーニングから発展するかたちで、発声法・歌唱法に加えてリズム感や即興的パフォーマンスの訓練を行う。単に歌唱力を向上させるだけに留まらず、歌うことを身体表現の一環ととらえ、より総合的なパフォーマンス能力を養う。この能力を活かして、自分自身の存在感をコンテンツの構成要素として位置づけ、メディアによって発信できるようになることを目指す。	
応用演習 4	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、ダンスミュージックをはじめとして現在の音楽に多用されている電子音響合成の知識や技法を習得する。シンセサイザーによる音響合成の機能を活用することで、電子音を細やかに変化させ、リズムや音色の側面において多彩な効果を得ることを学ぶ。メロディやハーモニーとは異なる側面から音楽的表現の可能性を理解し、自身の作品制作に活かすことを目指す。	
応用演習 5	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、既存の曲を任意の様式や楽器編成へと編曲する技法を学ぶ。代表的な楽器の物理構造と、それに伴う音色や奏法の特徴を理解し、既存曲を別の楽器編成へと作り変えるにあたって複数の楽器パートを適切に組み合わせることを練習する。典型的な楽器編成への編曲方法を身につけ、目的に応じたコンテンツ制作へと活かせるようになることを目指す。	
応用演習 6	メディア・コンテンツとしての音楽の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、「基礎演習5」で扱った作曲技法をさらに発展させて、より高度な表現を可能にする音楽的要素の構成方法を学ぶ。転調を伴う曲の展開法、モチーフの操作によるメロディのヴァリエーション作成、対旋律の作曲法等、音楽を緻密に作り込むための音の運用法を、習作とそれに対する教員の指導を通じて理解する。身につけた技術を、映像のBGM制作など用途に応じて活かせるようになることを目指す。	
応用演習 7	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。「基礎演習1・7」で習得した基本的撮影、録音を土台に、撮影・録音のより高度な技術を習得する。同時に、カラーマネージメント、スタビライズ、整音（イコライジング、ダイナミクスコントロール）などの撮影、録音後の映像・音声素材の処理技術も習得する。この授業を通して、メディアコンテンツの素材制作が行えるようになることを目標とする。	
応用演習 8	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、「基礎演習11」で習得したモーショングラフィックのより高度な表現を習得する。3DCGの要素を持つモーショングラフィック表現を学ぶ。さらに、実写とモーショングラフィックとの合成技法やSFX（映像特殊効果）としてのモーショングラフィック表現などの、メディア・コンテンツ制作の映像部分制作におけるより実践的な技法を習得することを目標とする。	
応用演習 9	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、VR (Virtual Reality) で重要な要素となる立体映像撮影に関する技術を習得する。具体的には、これまで学んできたカメラ撮影と全天周映像に代表される立体映像の違いを学習し、基本的な全天周映像の撮影技術を習得する。そして、VRコンテンツの内容に適した、立体映像の基本的な撮影ができるようになることを目標とする。	
応用演習 10	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、映像とサウンドの融合した表現を学習する。映像コンテンツのサウンドトラックは、BGM、ナレーション・ダイアログ、効果音などから構成される。ここでは、その中でも映像に合わせて、音を編集しミックスするミキシングするMA (Multi Audio) の技術を学習する。また、ミュージックビデオのように音楽やサウンドに合わせて映像を編集する技術を習得する。	
応用演習 11	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、メディア・コンテンツにおけるリアルタイム映像表現について学習する。映画、ビデオなどのメディアに固定されているメディアコンテンツ以外に、VJ (Visual Jockey) や、コンサートや演劇における映像演出、インターネットによるライブ動画配信など、メディアに固定されないリアルタイム映像の表現がある。これまでの固定メディアのための映像表現技術を踏まえて、リアルタイムな映像表現のため映像合成・SFXなどの技術を習得する。	

応用演習 1 2	メディア・コンテンツの多様なスタイルに対応できるように求められる専門スキルを演習形式で獲得する。メディア・コンテンツには、映像、サウンドとそれらをコントロールするためのGUI (Graphical User Interface)だけでなく、人間の動作を連動させる物理的なユーザインタフェースが重要な要素となっている。この授業は、フィジカルコンピューティングの教育フレームワークにより、各種センサを用いて、映像やサウンドをコントロールする技術を習得する。そして、物理的なユーザインタフェースをメディア・コンテンツ制作に利用できるようになることを目標とする。	
応用演習 1 3	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められるスキルを演習形式の授業で習得する。この授業では、基礎演習の中で学んだWeb標準技術である「HTML5」、「CSS3」、「JavaScript」を用いて、より高度なプログラミングを実践的に学習する。具体的には、地図アプリケーション、カメラ制御アプリケーション、画像処理アプリケーションなどを開発することを目標とする。	
応用演習 1 4	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められる実践的スキルを習得するために、演習形式の授業を実施する。この授業では、基礎演習で習得した3DCG技術を発展させて、より実践的な技術と理論を習得する。具体的には、基礎演習のモデリング技術とともにアニメーション技術を習得し、さらにライティング、カメラワーク、質感の表現の表現手法について学習し、短編の3DCGアニメーションを制作できるようになることを目標とする。	
応用演習 1 5	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められるスキルを演習形式の授業で習得する。基礎演習で学んだリレーショナルデータベースの知識を前提として、データベースの設計技法を学ぶ。データベースとグラフィックスを統合して扱う手法を学習する。この授業では、メディア表現の分野で幅広く、オブジェクト指向技術が使われていることを学び、ソフトウェアの設計に利用できるようになることを学ぶ。	
応用演習 1 6	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められるスキルを演習形式の授業で習得する。この授業では、履修するための前提科目として「メディアデザイン理論」の履修が望ましい。「アニメーション」、「映像」、「ゲーム」、などのコンテンツの制作や、「VR」、「AR」のカスタマイズ、ソフトウェア開発、システム開発を行うための理論的知識を講義で学び、実際に自らその実践を通じ、技術を修得する。	
応用演習 1 7	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められるスキルを演習形式の授業で習得する。この授業では、基礎演習で学んだWeb標準技術であるHTML5、CSS3、JavaScriptを用いて、ブラウザやコマンドラインツールを通じてクラウド上に構築された開発環境にアクセスして、スマートフォンアプリやモバイルアプリを自ら開発できるようにすることを目標とする。	
応用演習 1 8	コンテンツを発信するメディアのデザインの三要素であるウェブ、CG、データベースに携わるために求められるスキルを演習形式の授業で習得する。この授業では、基礎演習を通じて修得したウェブ、CG、データベースを組み合わせたウェブデザインを実践的に学習する。デザイン性はもちろんのこと、ユーザにとって使いやすいウェブサイト構築することを学ぶ。特にその中でもソフトウェア設計の考え方に基づいて、ウェブサイト構築する。	
応用演習 1 9	「音楽」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断してメディア・コンテンツの制作や発信を行うために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、マンガ、アニメ、映像、CGといった動きのある表現を設計するシナリオ・ストーリーボーディングの制作方法を習得する。既存の映像から逆算してコンテを作成することを練習しながら、動きの情報を時間的に構成していくことを理解する。身につけたことを映像制作や配信番組制作に活かせるようになることを目指す。	
応用演習 2 0	「音楽」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断してメディア・コンテンツの制作や発信を行うために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、撮影や展示の際に重要な構成要素となる照明の使い方や光による演出の手法を習得する。光源の種類や光の当て方、強さ等の要素によって物の見え方がどのように変化するかを学ぶ。また、色調や影を操作することで場を演出するライティングの手法を練習する。身につけたことを元に、撮影や展示、インスタレーションといった発信形態に応じて適切に照明を活用できるようになることを目指す。	

応用演習 2 1	「音楽」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断してメディア・コンテンツの制作や発信を行うために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、インタビューの実施方法を習得する。インタビュー対象者についての事前調査や対象者とのやりとりの進め方を理解し、テーマに沿って知りたい情報を適切に引き出すことを学ぶ。また、記録された発言や映像を、元の意味を変えずに編集することを練習する。メディアにおける情報編集の重要性を認識し、目的や発信形態に応じた記事や映像を制作できるようになることを目指す。	
応用演習 2 2	「音楽」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断してメディア・コンテンツの制作や発信を行うために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、映像作品やゲームにおけるフィクション世界の構築方法を習得する。物語に構造があり、それにもとづいて登場人物に役割が与えられることを理解し、テーマに沿って設定を作り込んでいくことを練習する。身につけたことをもとに、自身の作品制作に活かせるようになることを目指す。	
特別演習 1	メディア・コンテンツとしての音楽の制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で獲得する。この授業では、「応用演習4」で扱った電子音楽制作の技法をさらに発展させて、先進的な創作に取り組むためのアプローチを学ぶ。ダンスミュージックをはじめ現在の音楽において試みられている電子音響合成、デジタル・サンプリング、アルゴリズムによるパターン生成等の手法や、そこで用いられるソフトウェアについて、習作とそれに対する教員の指導を通じて理解する。技術を身につけるとともに、新たな表現によって音楽観を更新していくことを意識し、マルチメディア作品やインスタレーション等にも活かせるようになることを目指す。	
特別演習 2	メディア・コンテンツとしての音楽の制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で獲得する。この授業では、映画やビデオゲーム等の映像表現を演出するための音楽表現の手法を習得する。メロディ、ハーモニー、楽器の奏法等の音楽的要素がもたらす心理的効果について学び、その効果を曲の中で活かすことを練習する。また、映像と音とのシンクロナイゼーションの観点から、映像上の出来事に合わせて曲を展開させる方法を学ぶ。理解したことを映像BGM制作等の業務に活かせるようになることを目指す。	
特別演習 3	メディア・コンテンツとしての音楽の制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で獲得する。この授業では、ビデオゲーム等のインタラクティブ表現を演出する音楽や効果音の制作手法および、制作された音声データのゲームへの実装方法を習得する。ゲームにおいて、プレイヤーによるコントローラーの操作とそれに伴うゲーム内の出来事の影響を印象づける効果音の制作を練習する。また、それらの情報に合わせて音楽的要素が部分的に変化するよう、相互の要素を関連づけた作曲方法について学ぶ。その上で、制作した効果音や音楽をミドルウェアを用いて試作用のゲームに実装し、その作用を検証する。視聴覚を総合した観点から音のデザインを構想できるようになることを目指す。	
特別演習 4	メディア・コンテンツとしての音楽の制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で獲得する。この授業では、「音楽表現応用演習5」で学んだ編曲の技法を発展させて、オーケストラをはじめとする大規模な楽器編成にも対応した編曲方法を習得する。弦楽器、金管楽器、木管楽器等、楽器のタイプごとの物理的特性や奏法を学び、曲の中で各楽器に適切な役割を与えるよう編曲することを練習する。身につけたことを活かし、映像作品やゲームのBGM等、多彩な様式が求められる分野の音楽制作を手がけられるようになることを目指す。	
特別演習 5	メディア・コンテンツとしての映像の制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で獲得する。商業ベースの映像コンテンツ制作は、企画がクライアントに採用されてから実制作に入る。そのために、制作能力と共に企画力と企画をクライアントに伝えるプレゼンテーション能力が重要となる。またコストも含めた企画力が必要とされる。この授業では、コンテンツの企画とプレゼンテーションについて実践的に学習する。	
特別演習 6	メディア・コンテンツの多様なスタイルに対応するための専門スキルを演習形式で獲得する。近年、ゲームエンジンと総称される、グラフィック、3DCG、サウンド、映像を統合したマルチプラットフォームの統合開発環境が、ゲームだけでなくVR、ARやスマホアプリの制作に活用されるようになった。この授業では、これまでに習得した、グラフィック、3DCG、サウンド、映像を統合したメディア・コンテンツ制作に、ゲームエンジンを活用できるようになることを目標とする。	
特別演習 7	メディア・コンテンツの多様なスタイルに対応するための専門スキルを演習形式で獲得する。この授業では、オーディオビジュアルプログラミングを習得する。具体的には、ビジュアルプログラミング環境により、映像に反応してサウンドが変化する、サウンドに反応して映像が変化する、センサやネットワークを用いて映像、サウンドを制御することができる技術を習得する。そして、インタラクティブなメディアコンテンツの制作ができるようになることを目標とする。	

	特別演習 8	メディア・コンテンツとしての映像の制作に携わるために求められる実践的スキルを演習形式で獲得する。この授業では、これまでの実習や演習で制作した作品を公開するための方法を習得する。具体的には、制作した映像コンテンツに応じて、適した公開方法をインターネット配信、展覧会、上映会などから選択する。そして、会場あるいは配信サイトの構築法を習得する。また、フライヤー、ポスター、ウェブサイト、SNSなどの公開方法に適した広報宣伝の方法を学ぶ。	
	特別演習 9	メディア・コンテンツとしてのメディア・デザインの制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で学習する。ウェブデザインのコンセプトメイキングなどの準備段階から、Webページデザインなどの実作業、テストや評価、運用まで、Webデザインに必要な多様な事柄を扱う。最終的には、自営業を想定したお店のウェブサイトを構築する。昨今のSNSに対応したサイトを作ることを最終目標とする。	
	特別演習 1 0	メディア・コンテンツとしてのメディア・デザインの制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で学習する。基礎演習、応用演習で身につけた3DCG制作技術を基礎にして、より高度な3DCG表現を習得する。この授業では、3DCGだけでなくVR空間での合成や、モーションキャプチャデータを利用したアニメーション表現などを習得する。最終的な成果物として、VRコンテンツ、ウェブ3Dなどを目標とする。	
	特別演習 1 1	メディア・コンテンツとしてのメディア・デザインの制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で学習する。この授業ではテーブルが10個以上あり、リレーションがかなり複雑になるデータベースの制作を行う。サーバ側のプログラミングの応用も併せて、ライブラリーを利用してログシステムあるいはeコマースの簡単なサイト構築程度は可能になる。3次元CGソフトウェア上でPythonを使えば、もっと高度な表現が可能である。この授業では「3次元CGと造形」を基礎として更に高度な表現を狙っていく。	
	特別演習 1 2	メディア・コンテンツとしてのメディア・デザインの制作にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で学習する。基礎演習、応用演習で身につけた3DCG制作技術を発展させて、より高度な3DCG表現を習得する。3次元CGソフトウェアとJava、Python、Cなどのプログラミング言語を利用することで、より高度な表現や効率的な制作が可能となる。この授業では、3DCGアプリケーションとプログラミングを融合した3DCG表現を習得する。	
	特別演習 1 3	「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断したメディア・コンテンツの制作や発信にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で獲得する。この授業では、社会連携プロジェクトや論文執筆にあたり必要となるフィールドワーク（実地調査）の方法を習得する。現地における調査対象の観察方法やフィールド・ノートのつけ方、聴き取り調査の進め方を練習することを通じて、場の時空間構造や物事の関係性を抽出することを学ぶ。身につけたことを活かし、情報の収集や分析によってみずから設定した仮説や問題解決法を検証できるようになることを目指す。	
	特別演習 1 4	「音楽表現」「イメージ表現」「メディア情報」の3領域を横断したメディア・コンテンツの制作や発信にプロフェッショナルな水準で携わるための専門スキルを演習形式で獲得する。この授業では、ライブ配信番組制作の際に必要な番組構成の手法を習得する。実際に配信される映像の背後にある脚本、舞台セット、照明、カメラワーク、スイッチングといった構成要素の重要性について、それらを組み合わせる番組制作を実践しながら理解する。学んだことを活かし、コンテンツが効果的に視聴者に届くよう番組を構成しライブ配信を遂行できるようになることを目指す。	
	音楽研究概論	人間にとって音楽の存在とは何かを、多角的な観点から明らかにしていく。とりわけポップカルチャー分野を中心に取り上げ、大衆・都市・産業をキーワードにしながら、十九世紀半ば以降のポピュラー音楽の歴史を講義する。日本におけるポピュラー音楽の変遷を中心しつつ、ジャズやワールドミュージック、ヒップホップ、クラブミュージックなどの事例を通して、英米、欧州、中東、アフリカ、アジアなどの様々な地域のポピュラー音楽史にも触れる。	
音楽表現講義科目	音楽理論 1	音楽の制作の中で特に作曲に必要な理論について学ぶ。音楽は、通常リズム、メロディ、ハーモニーから構成されると言われている。この授業では、それぞれの基礎概念である、リズム、音階、音程、和音等を中心に、その仕組みや相互の関係について基礎から学習する。そして、それらが音楽ジャンルとどのように関係しているのかを理解する。また著名な音楽作品の中ではどのように活用されているのかを解説する。音楽理論と実例を学ぶことにより、実際の作曲に活かせるようになることを目指す。	

専門講義・演習・実習科目

音楽表現講義科目

音楽理論 2	こんにちの音楽制作や流通の根底にある録音メディアと音楽の関係について理論的に講義する。録音メディアの変化による音楽産業の仕組みの変遷を論じる。録音メディアの変化は、音楽作品概念にも多大な影響を及ぼしている。また、音響技術の使用とともに新しい楽器が発明され、音楽のサウンドとしての側面に影響を与えるだけでなく、新しい音楽ジャンルが生まれる要因にさえなっている。こうした状況を整理し理解することで、実際の音楽制作や発信に活かせるようになることを目指す。	
音響工学 1	音響工学の観点から音について理解するための土台として、音の物理的性質について講義する。物理現象としての音を理解するために用いられる「周波数」「位相」といった基礎概念を説明した上で、楽器のタイプごとによる発音原理や音色の違いについて解説する。また、音を知覚・認知する聴覚の仕組みを、心理学や認知科学の知見を交えて説明する。この講義を通じて、音楽の特徴についても音の物理的側面からとらえ、表現の可能性を追究できるようになることを目指す。	
音響工学 2	音を電気信号として処理する原理や、そのために使用される電子機器の仕組みについて講義する。また、電気音響信号がデジタル信号に変換される仕組みと原理および、それがどのように音楽制作に利用されているのかを講義する。具体的には、マイク、ミキシングコンソール、エフェクタ、アンプ、スピーカー、電気楽器、電子楽器、オーディオインタフェース、DAW(Digital Audio Workstation)などの音楽制作に用いられる機器の原理を理解し、適切に操作できるようになることを目指す。	
音楽分析 1	音楽作品の形式的な特徴を分析する方法について学ぶ。楽曲からメロディ、和音、ベース音、リズムといった構成要素を抽出する手順を学ぶ。次に抽出した構成要素が、楽曲の中でどのように組み合わせられ、そして曲の進行とともに変化していくのかを分析する。そのためには、その構造を理解することが必要であり、そうした楽曲の構造を読み解く際の考え方について講義する。実際の作品分析を通じて理解したことを自身の音楽制作に活かすことを目指す。	
音楽分析 2	音楽作品における表現の心理的効果を分析する方法について学ぶ。曲の主題や歌詞と、メロディ、和音、ベース音、リズムといった構成要素との関係性を軸にして分析する手法について論じる。また、編曲による演出方法についても解説する。技術の発展にともない多種多様なサウンド表現が可能になっているため、これをふまえてサウンド自体による表現の心理的効果を読み解く手法についても学習する。実際の作品分析を通じて理解したことを自身の音楽制作に活かすことを目指す。	
音響技術論 1	こんにちの音楽環境を構成している音響技術の歴史について講義する。また、その技術が、どのように活用され音楽制作や音楽発信にどのような影響を与えたかについて論じる。音楽の発信方法という観点から、記録メディアとその流通形態が、レコード、カセットテープ、CD、ネット配信と変化してきた経緯について論じる。記録メディアの変化と電気楽器、電子楽器の登場による音楽制作の変化の関係についても取り上げる。こうしたことを、歴史的背景とともに作品例を交えて解説する。	
音響技術論 2	こんにちの音楽環境を変えつつある最新の技術動向について講義する。例えば、ボーカロイドなどの歌唱ソフトウェアによる音声合成、AIによる自動作曲、ネットワーク上の膨大な楽曲から好みの音楽を選曲する音楽探索などについて、それらの仕組みと活用方法そして、将来の可能性について講義する。同時に、音楽探索などの最新技術が音楽配信ビジネスなどの産業へ与える影響、自動作曲の著作権や歌唱ソフトウェアの著作隣接権といった法的問題などについて、多面的に論じる。	
映像研究概論	映像についての本質的理解のために、心理学・歴史・実践事例を中心に講義する。心理学ではとりわけ視聴覚が大きく影響し、それらの感覚が捉えた知覚世界を脳がどのように認知しているかを理解することが重要である。そして、映像が深化発展してきた歴史的背景を理解することで、今後のあるべき姿の映像世界を予測できるだろう。実践例については、エンターテインメント分野のみならず、医療・建築・ウェブといった広範な領域で映像技術が多用されていることを取り上げ、解説する。	
映像理論 1	写真技術の発明に始まり、映画からテレビやビデオ、DVD、コンピュータ、さらにはインターネットによるオンデマンド/ライブ配信までのメディアの発展の歴史に沿いながら、映像表現のあり方の変遷について講義する。次に、そうした各種の映像メディアの代表的な映像作品をとりあげ、講義する。そこで論じたことをふまえ、一般的な商業映画やテレビドラマに代表される物語(演劇ないしドラマ)をベースとしたエンターテインメント作品を中心に鑑賞する。ストーリー性や娯楽性と、映像表現としての芸術性の2つの側面から、その理論的背景を解説する。	
映像理論 2	映像コンテンツ制作に関する多様な理論、技法を、その理論や義本が使われている映像作品を参照しながら、その概要を講義する。こうした理論や技法は、作品制作の異なるワークフローの中で利用されるものであっても、互いに影響を与え合うことも多い。例えば、有名な編集理論としてモンタージュ理論は、撮影時のカメラワークと密接に関連している。この講義では、制作技法や理論を個別に捉えるのではなく、実際の映像作品を例に、その関連性についても考察する。このことにより、映像コンテンツ制作の中でより的確に理論や技法を利用できるようになることを目指す。	

イメージ表現講義科目

イメージ表現講義科目	画像工学 1	デジタル映像機器を用いてコンテンツ制作を行う際に必要となる基礎知識を体系的に講義する。撮影やデジタル映像を扱う上で必要となる以下のような事項を中心に講義する。各種デジタル画像のフォーマットや画像圧縮アルゴリズムの種類、画像フォーマットとそれらを理解するのに必要な様々な単位、色の表記方法などの基礎知識を取り上げる。また立体映像の原理、デジタルカメラの仕組みやレンズの特性などを理解できるようになることを目指す。また、これらの基礎となる光学についても講義する。	
	画像工学 2	映像コンテンツ制作においては、映像編集、映像合成、VFX（映像特殊効果）といった様々なデジタル画像処理が実施される。この授業では、そうしたデジタル画像処理の理論的背景を講義する。編集、合成、特殊効果のソフトウェアや映像機器を、その本質を理解した上で使用することにより、パターン化した使用を繰り返すだけでなく、表現の内容に応じた創意工夫ができるようになる。その理解をもとに、様々な不具合が生じた時に適切に対処できる能力が身につくことを目標とする。	
	映像分析 1	映像作品の変遷を歴史的に概観し、その文化的背景（政治・経済等）との関係を軸に、文学、音楽、美術、演劇などの複数の分野にまたがる統合的な表現芸術としての映像を分析する。具体的には、映像を政治・経済、文学、視覚芸術、音楽といった他の分野との関連性の観点からの分析を行う。また、それらの組み合わせによって生じる、新たな意味や効果について分析する。そして時代とともに変容し、さらに加速して変化する映像コンテンツに対応できる分析力を養う。	
	映像分析 2	映像コンテンツを映像技術とその表現の観点から、技術の発展の歴史に沿って分析する。映像メディアの変化によって映像コンテンツの形式がどのように変化してきたのか。また、新しい映像技術によって、具体的にどのような映像表現が可能になり、結果として制作される映像コンテンツがどのように変化してきたのかを講義する。そして、それぞれの時代の代表的な映像コンテンツを上記の観点から分析する。こうした分析を通して、これからの新しい映像技術に即して、映像コンテンツを制作できる力を養う。	
	映像技術論 1	映像コンテンツ制作を行う際に必要となる撮影、編集技術を中心に講義する。映像コンテンツ制作のワークフローに沿って、それぞれのプロセスにおける制作技術や表現手法について講義する。さらに、そうした制作技術や表現手法が映像コンテンツの中でどのように活用されているかを理解する。具体的には、映像、音響機器の選択、カメラワーク、照明技術、録音技術などの収録技術、モニター・ジュ理論に代表される映像編集理論などである。	
	映像技術論 2	デジタル映像技術と映像表現の関係について講義する。特に、VRに代表される立体映像技術、ARなどで実写映像と3DCGの合成技術などを中心に、デジタル映像技術とその理論的背景とその表現の可能性と問題点について講義する。例えば、実写映像から、カメラの位置や光源を推測し3D映像と合成する技術が挙げられる。また、HMD(Head Mount Display)などの立体映像視聴による映像酔いなどの、映像コンテンツの生理的影響等も取り上げる。	
メディア情報講義科目	メディア研究概論	メディア・デザインを研究するための基本概念について講義する。「メディア」には、テレビ、新聞、本、電話、手紙、電子メール、ウェブ掲示板、ブログ、さらには映画、映像、音楽、ゲーム等、多種多様なものを含められる。コミュニケーションという観点から、これらのメディアを人がどのように用いているかに着目し、研究対象として扱うための論点を解説する。メディアによって情報・知識がどのように生産・流通されるのか、メディアを介してどのような効果がもたらされるのか、そうしたメディアをどのように評価すれば良いのか。これらの問題について研究するための方法論を理解することを目指す。	
	メディアデザイン理論 1	この授業では、メディアを扱うための数学について学習する。座標の考え方を拡張して、簡単なベクトルや行列の計算方法を各自のパソコンにインストールされている一般的な表計算ソフトを使いながら学習する。履修者は、コンピュータグラフィックスや画像処理、サウンド処理をするための計算技術を身につける。この授業では2次元ベクトルや2次元行列を扱うことにする。授業での計算量は、比較的少ないが基礎的な能力が身につくことをめざす。	
	メディアデザイン理論 2	この授業では、「メディアデザイン理論1」につづき、メディアを扱うための数学に取り組む。座標の考え方を拡張して、簡単なベクトルや行列の計算方法を表計算ソフトを使いながら学習する。コンピュータグラフィックスや画像処理、サウンド処理をするための計算技術を身につける。この授業では3次元ベクトルや3次元行列を扱うことにする。次元が一つ上がるだけでかなり複雑な計算になることとなることを理解し、実際に取り組んでもらう。	
	メディア工学 1	この授業では、履修者が専門的に学ぶメディアの扱いにおいては欠かせない「波動」の性質を学ぶ。授業のはじめとして、「音」の波動的性質から学んでいき、まず周波数の違いについて理解することから取り組む。周波数の違いを理解したのち、履修者は、「光」の波動的性質を理解する。これらの知識を学び、理解した後、授業の後半では、簡単な力学的性質について学習し、アニメーションに欠かせない物理シミュレーションについて学習する。	

メディア工学2	この授業では、CGの技術に関する専門的な理解と、ソフトウェアやハードウェア、システムの開発に知識を応用する方法を学ぶ。アニメーション、映像、ゲーム、VR、ARアプリなどさまざまなコンテンツ、メディア技術における、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発を行うための知識を、数式を用いて学習する。高度な数学的な知識は不要だが、「メディアデザイン理論1」、「メディアデザイン理論2」などをあらかじめ履修したうえで本科目を履修することが望ましい。	
メディア分析1	この授業では、ウェブサイトの分析を行う。ほとんどのデジタルエクスペリエンスの中核を成しているウェブ分析は、ウェブサイトの使い勝手において重要な役割をはたしている。デジタルマーケティングとも密接に関わっており、訪問数やページビュー数を集計するだけでは不十分である。本当の意味でウェブサイトの力を活かすためには、閲覧者の行動経路、トラフィックソース、コンテンツの効果および映像効果などを分析する必要がある。実際のウェブサイトを取り上げ、上記の観点から分析する。	
メディア分析2	この授業では、ユーザ・インタフェースのデザインの分析を行う。ユーザ・インタフェースのデザインは、入力に要する労力の量や出力を解釈するのに要する労力の量、さらには使い方の学習にかかる労力に深く関わっている。ウェブサービスを例として取り上げ、ユーザビリティ（使い勝手）、すなわち、特定のユーザインタフェース設計でユーザーの心理学的側面や生理学的側面をどの程度考慮しているかを測り、またそれによってそのシステムを利用する際の効率/効果/満足度を測る尺度について学ぶ。	
メディア技術論1	この授業では、まず前半に、AIの画像生成技術、アニメーション画像の生成、画風を変更する方法などを具体的な事例を挙げながら、AIを活用した画像表現の特徴をつかんでいく。後半では、AIの影響がじわじわとおよんでいる音楽分野について取り扱う。文字を音声に変換して読み上げる音声合成技術や、人間の楽器奏者との息の合った合奏を可能にする自動演奏技術などを扱いながら、AIによる表現技法の特徴と広がり、可能性について考えていく。	
メディア技術論2	VR・AR・MR・SRなどのいわゆるXRと呼ばれる技術は、日々進化し続けている。従来の表現方法を超えるリアルな体験ができるものとして、さまざまなコンテンツが生み出されている。どの技術も現在使われている以外の分野への応用が期待されており、近い未来、我々の暮らしを大きく変えていく可能性について講義する。さらにメディア表現の従来技術であるウェブ、CG、データベース、映像技術、音響技術などの最先端テクノロジーを紹介する。	
コンテンツビジネス1	日本の著作権法の具体的な事例を交えて、解説する。音楽業界の仕組みや、日本と世界の著作権の歴史を学びながら、表現力の裏づけとなる正しい知識とマナーの基本を身につける。著作権の基礎知識から実践的なノウハウについて、具体的な事例を元に検証する。最終的には、JASRACでどのような仕組みで音楽を管理しているのかを考察する。ここで受講生が音楽を利用する場合の著作権料の支払い方とCDを制作した著作権料の分配について考える。	
コンテンツビジネス2	この授業では、日本の著作権法の具体的な事例を交えながら解説する。著作権法で言う映画の著作物に相当する映像についてのビジネスとして、映画、アニメーション、ゲームを中心として扱っていく。特に2000年前後を中心に広がったアニメーションのビジネスモデルである制作委員会方式を深く考察して、商標の調べ方も学習する。さらにAmazon、YouTube、Netflix等のコンテンツビジネスを事例としながら学習する。	
コンテンツビジネス3	この授業では、日本の著作権法の具体的な事例を交えて、解説する。音楽作品や映像作品などの本学科で特に取り組む分野以外に、美術、建築、図形、写真、プログラム、二次的著作物、データベースなどさまざまな種類の著作物に相当するコンテンツのビジネスについて扱う。具体的にはマンガ、電子書籍、画像、コンピュータグラフィックスなどさまざまなメディアのコンテンツビジネスについて個別具体的な事例を紹介しながら考察していく。	
サウンドスケープ論	映像や音楽の聴覚情報である「サウンド（響き）」について考察を深め、それらを加工する際に前提となる問題意識や手法について学ぶ。身の回りのサウンドに耳を澄まし、日常生活の中でそれらがどのように利用されているかについて意識を高める。サウンドスケープの記録や調査の技法を学習しながら、利用者の意識調査などについても触れる。用途やシチュエーション、利用者の意識を考慮に入れることが、サウンドを扱う上での前提となっていることを理解する。	
メディアアート論	メディアアートと呼ばれるジャンルのなかでも、特にビデオアートの歴史を辿ることによって、今日のメディアアートとしての映像作品の在り方について考察する。アナログな電子メディアからデジタル化への発展をとげることによって、どのような創造性や美的特性が映像表現に付与されたのか、またその結果として、映像芸術にどのような変革が生じてきたのかを歴史的かつ理論的に認識する。毎回、テーマに関連した映像作品と映像資料を鑑賞し、それについて解説した上、質疑を通じて理解を深める。	

ゲームデザイン論	この授業では、授業で取り上げる主要な書籍の内容を参考としつつ、アクティブラーニング形式で「楽しいゲームを作る理論」を考えていく。主なテーマは「ゲームとは何か」「ゲームが何を教えてくれるのか?」「何がゲームではないのか?」「おもしろさが人によって違うのはなぜか?」「何が学習の問題となるのか?」「娯楽における倫理はどうあるべきか?」などであり、ゲームをデザインするうえで必要なさまざまな視点を取りあげることで、立体的な視野でゲームを設計するための考え方を身につける。	
ウェブデザイン論	この授業では、情報発信や知識の集積、社会交流を可能にするウェブサイトの仕組みについて、機能やユーザ・インターフェイス、ビジネスモデルといった複数の視点から講義する。日頃から何気なく目にするウェブサイトにも、背景には制作者の理念やクライアントの依頼がある。ウェブサイト自体の良し悪しに留まらず、どのような目的をどのように実現しようとしているかを考察し、ウェブサイトのメディアとしての可能性を論じる。さまざまな事例に触れることで、履修者自身が今後制作するウェブサイトのより良いあり方について構想できるようになることを目指す。	
コンピュータ&ネットワーク論	この授業では、日々めざましく技術が発達するデジタル機材、特に日常的に触れる機会の多いタブレット端末、スマートフォン、ゲーム機などを含めたコンピュータの仕組みとそれらの端末と世界をつなぐネットワークの仕組みを講義する。特にスマートフォンやタブレットで使用するアプリケーションについて焦点をあてる。これらのアプリは、日常的に使用するのは容易だが、その構造を理解するのはきわめて難しい。これらのアプリケーションはどのような仕組みで成立しているのか、その構造について理解し、自身が設計する際の基礎としての知識を習得する。	
サブカルチャーとメディア	メディアによるテクノロジーの発展は、社会に潜む危険性や歪みを露わにしている。とりわけ「サブカルチャー」、社会において主流とされる文化が持つ脆さを表象する現象としてとらえることもできる。このような問題意識をもとに、多様化・複雑化する現代社会の状況を、サブカルチャーの実践に見られる各種メディアの特性を意識しながら理解する。多岐にわたるサブカルチャーの特質を活かしたコンテンツの制作ができるようになることを目指す。	
文化産業論	20世紀初頭、大量複製技術の普及と大衆市場の出現により、「文化」が「商品」として大量生産されるようになった。この授業では、当初の悲観的な見方から、コンテンツ産業・クリエイティブ産業という言葉で示されるような最近の議論に至るまで、産業的な文化の生産およびその消費というものがどのように分析され、理解されてきたかを概観することとする。音楽、出版、ゲーム、放送など、メディアを取り巻くさまざまな産業を取り上げる。	
文化政策論	文化政策を学ぶということは、文化が社会に与える影響の大きさを知ることであり、文化と社会がどのように関わっているのかを学ぶことである。この授業では、そうした文化政策を通して、芸術や文化の世界に生きる人間と政治や行政の世界との接点を学び、そのような世界と適切に関わる能力を身に付け、同時にそれを機縁として、社会人として必要とされる政治や行政に関する一般常識をも習得することを目指す。授業では、文化諸活動を通じ社会で生きていくために必要な各種制度に関する理解につながるような事例も適宜紹介していく。	
広告メディア論	メディアの発達した今日ではかつてのテレビのようなCMというのはほぼ意味をなさない。明示的に「広告」とコンテンツが分かれていると、いわゆるCM飛ばしのように広告をブロックして避ける人も増えているのが現状である。企業などの営利組織が消費者にメッセージを届けるための手段である広告というコンテンツは近年の技術の変化の中で大きくその姿を変えている。これからの広告メディアのあり方について履修者自身の目にするものなどを参考にしながら考え、今、消費者が受容できる広告の姿について考察していく。	
教育メディア論	情報技術が発展し、文字情報だけではなく、映像情報の発信や、双方向でのやりとりなどが多くの地域において可能となった現在において、eラーニングの分野もめざましく発達した。この授業では、一般的に教育メディアと言われている技術を教育工学の観点から講義する。幼児段階から高齢者にいたるまで、世界中のさまざまな分野において求められるあり方について、単に授業が分かりやすいというだけではなく、アクティブ・ラーニングや協調学習なども含めたその形態と、どのような分野で有効かなど、これからの教育分野におけるメディアのあり方について講義する。	
メディアミックス論	この授業では、こんにちのコンテンツビジネスにおいて重要な位置を占めるメディアミックスの概念について講義する。音楽や映像、アニメーション、ゲーム、ウェブサイト、イベントといった多様な表現手段について、単一ではなく、相互的作用によって価値が生じる構造に着目し、消費者側への影響、ビジネスとしての仕組みや、その歴史について解説する。この授業により理解したことをもとに、履修者自身が複数のメディアを複合的に活用する視点を獲得することを目指す。	

専門講義・演習・実習科目	学科共通講義科目	ソーシャルメディア論	この授業では、地域振興や福祉といった社会問題に対してメディアデザインの観点からアプローチする方法や、そこで見出される課題について、具体的な事例を紹介しながら講義する。人間関係を媒介し再編するというメディアの役割に焦点を当て、フリーペーパーやウェブサイト、SNSといったメディアの活用事例を考察する。履修者は理解したことをもとに、社会的な問題解決の手段としてのメディアデザインに携われるようになることを目指す。	
--------------	----------	------------	--	--