

# 映像学科（全コース）2026入学者用カリキュラム表

基盤科目【全学共通】	授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件		
環境・地域	芸術平和学	講義 2単位	必修	1	30 単位 以上	
	東北文化論	講義 2単位	6	2 3 4		
	まちづくり論	講義 2単位	単位	2 3 4		
	クリエイティブ・ローカル論	講義 2単位	以上	2 3 4		
	地球環境論	講義 2単位		2 3 4		
	持続可能な地域論	講義 2単位		2 3 4		
	地域創造演習	演習 2単位		2 3 4		
ICT	ICTリテラシー	演習 2単位	必修	2	1	
	AIテクノロジー論	講義 2単位	単位		2 3 4	
	ICTと社会	講義 2単位	以上		2 3 4	
社会力	スタートアップゼミナール	演習 2単位	必修	6	1	
	デザイン思考基礎	講義 2単位	単位		2 3 4	
	生活と経済	講義 2単位			2 3 4	
	キャリア形成論	講義 2単位	必修	以上	2	
	仕事講座	講義 1単位			2 3	
	キャリア設計論	講義 1単位			3 4	
	スポーツ実技	実技 1単位			1 2 3 4	
	就業実習	実習 1単位			1 2	
	インターンシップ	実習 1単位			2 3	
人文社会	現代社会学	講義 2単位		4	1 2 3 4	
	社会と政治	講義 2単位	単位		2 3 4	
	倫理と社会	講義 2単位			2 3 4	
	日本国憲法	講義 2単位	以上	1	2 3 4	
	知的所有権	講義 2単位			2 3 4	
	地理学概論	講義 2単位			2 3 4	
自然科学	健康科学論	講義 2単位	必修	4	1 2 3	
	アートデザインのための数理	講義 2単位	単位		2 3 4	
	データの科学	講義 2単位			2 3 4	
	環境と心理	講義 2単位	以上		2 3 4	
	生物と自然	講義 2単位			2 3 4	
	線形代数	講義 2単位			2 3 4	
グローバルコミュニケーション	多文化理解	講義 2単位		2	2 3 4	
アート&デザイン	ENGLISH 101	演習 2単位	選択必修	2 単位 以上	1 2 3	
	ENGLISH 102	演習 2単位			1	
	日本語1 ※留学生のみ	演習 2単位				
	Presentation in ENGLISH	演習 1単位			2 3 4	
	Communicative ENGLISH	演習 1単位			2 3 4	
	Academic ENGLISH	演習 1単位			1 2 3 4	
	Practical ENGLISH (for TOEIC test)	演習 1単位			1 2 3 4	
	日本語2 ※留学生のみ	演習 2単位			1	
	総合芸術概論1	講義 2単位			必修	6
総合芸術概論2	講義 2単位	単位		1 2 3 4		
美術史概論	講義 2単位	以上		1 2 3		
デザイン史概論	講義 2単位			1 2 3		
色彩学概論	講義 2単位			1 2 3		
立体造形基礎論	講義 2単位			1 2 3		
編集ディレクション演習	演習 2単位			2 3 4		
絵画・デッサン	演習 2単位			1 2 3		
アート&デザイン	日本美術史	講義 2単位	文保		2 3 4	
	西洋美術史	講義 2単位	文保		2 3 4	
	近現代美術史	講義 2単位	美術		2 3 4	
	文化財保存修復入門	講義 2単位	文保		2 3 4	
	文化遺産マネジメント	講義 2単位	文保		2 3 4	
	歴史遺産学総論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	日本建築史	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	西洋建築史	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	考古学概論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	民俗・人類学概論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	地誌学概論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	アジア文化論	講義 2単位	歴産		2 3 4	
	工芸デザイン入門	講義 2単位	工芸		2 3 4	
	文芸総論	講義 2単位	文芸		2 3 4	
	思想と文学	講義 2単位	文芸		2 3 4	
	プロダクトデザイン入門	講義 2単位	プロ		2 3 4	
	インテリアデザイン論	講義 2単位	プロ		2 3 4	
	応用人間工学	講義 2単位	プロ		2 3 4	
	建築デザイン論	講義 2単位	建環		2 3 4	
	都市空間デザイン	講義 2単位	建環		2 3 4	
	生活とグラフィックデザイン	講義 2単位	グラ		2 3 4	
	映像文化史	講義 2単位	映像		2 3 4	
	メディア文化史	講義 2単位	映像		2 3 4	
	サステナブルデザイン入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	地域デザイン入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	ブランド・マーケティング入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	広告表現入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	商品開発・店舗プロデュース入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	事業計画入門	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	インターネットビジネス論	講義 2単位	企画/食文化		2 3 4	
	現代幸福論	講義 2単位	地域		2 3 4	
	クリエイター起業論	講義 1単位	共通		2 3 4	
	クリエイター起業ゼミナール	演習 1単位	共通		2 3 4	
	イノベーションプロジェクト	演習 1単位	共通		2 3 4	
	(単位互換科目)					

学科科目	授業区分	区分要件	対象年次	卒業要件	
必修	映像文化史	講義 2単位	基礎	1	84 単位
	メディア文化史	講義 2単位	基礎	1	
	コミュニケーションデザイン基礎	講義 2単位	基礎	1	
	ビジュアル・ランゲージ	講義 2単位	応用	2	
	映像制作基礎演習1	演習 4単位	基礎	1	
	映像制作基礎演習2	演習 4単位	基礎	1	
	映像デザイン基礎演習1	演習 4単位	基礎	1	
	映像デザイン基礎演習2	演習 4単位	基礎	1	
	コミュニケーションデザイン応用	演習 4単位	基礎	2	
	コミュニケーションデザイン実践1	演習 4単位	発展	3	
	コミュニケーションデザイン実践2	演習 4単位	発展	3	
	メディア基礎演習1	演習 4単位	基礎	1	
	メディア基礎演習2	演習 4単位	基礎	1	
	メディア応用演習1	演習 4単位	応用	2	
	メディア応用演習2	演習 4単位	応用	2	
	メディア実践演習1	演習 4単位	発展	3	
	メディア実践演習2	演習 4単位	発展	3	
	アニメーション1	演習 4単位	応用	2	
	アニメーション2	演習 4単位	応用	2	
	アニメーション3	演習 4単位	発展	3	
	ビジュアルデザイン1	演習 4単位	応用	2	
	ビジュアルデザイン2	演習 4単位	応用	2	
	ビジュアルデザイン3	演習 4単位	発展	3	
	ムービーデザイン1	演習 4単位	応用	2	
	ムービーデザイン2	演習 4単位	応用	2	
	ムービーデザイン3	演習 4単位	発展	3	
	メディア実習	実習 2単位	発展	3	
	映像研究1	卒研 4単位	発展	4	
	映像研究2	卒研 6単位	発展	4	

科目概要	学修レベル				教育概要	目指す教育成果と到達度判断	学位授与方針(OP)との関連														
	授業形態	単位数	授業区分	履修時期			到達目標	評価方法・手段	身につける能力要素【3つまで選択可(4年必修科目は4つ以上可)・%の数値のみ記載・数値の合計は100(%)】												
				学年					学期	知識・理解	思考力	課題発見力	発想・構想力	表現力	倫理性	実行力	基礎学力	自己管理能力	人間関係形成力		
科目名	授業形態	単位数	授業区分	学年	学期	基礎・応用・発展	到達目標	評価方法・手段	450	325	160	170	555	40	200	90	300	180			
映像文化史	講義	2	必修	1	前期	●	この科目は映像メディアが人や環境にもたらした影響、効果、結果について学び、未来の映像メディアについて論述できることを目的とする。ダイナミックに進化する映像メディアは多岐にわたり、広がり、人と人をつなぐコミュニケーションの媒体である。現在進行形で日々アップデートする映像メディアについて理解を深めると同時にその可能性を見通す力を身につける。主にこの科目では、実写分野(映画、CM)について検証する。	・メディアとは何かを考察し、メディアが人や環境にもたらした影響、効果、結果について理解することができる。(50%) ・メディアの発達と人類進化の関係性を踏まえ、未来のメディア社会について論述することができる。(30%) ・コミュニケーションの媒体としてのメディアの新しい方法論を想像し、説明することができる。(20%)	授業中の積極的な姿勢を重視し、質問や発言を評価の対象とする。また、授業中に回答できなかった質問については後日提出を求め、その対応も評価に含める。さらに、4本のレポート課題の成果を合算し、映像メディアの影響や未来像に関する理解と論述力を総合的に評価する。	50	30						20				
メディア文化史	講義	2	必修	1	後期	●	この科目は映像メディアが人や環境にもたらした影響、効果、結果について学び、未来の映像メディアについて論述できることを目的とする。ダイナミックに進化する映像メディアは多岐にわたり、広がり、人と人をつなぐコミュニケーションの媒体である。現在進行形で日々アップデートする映像メディアについて理解を深めると同時にその可能性を見通す力を身につける。前期とは異なる分野の写真、アニメーション、CGについて検証する。	・メディアとは何かを考察し、メディアが人や環境にもたらした影響、効果、結果について理解することができる。(50%) ・メディアの発達と人類進化の関係性を踏まえ、未来のメディア社会について論述することができる。(30%) ・コミュニケーションの媒体としてのメディアの新しい方法論を想像し、説明することができる。(20%)	4つの課題レポートの合計を主な評価基準とし、映像メディアの影響や未来像を論述する力を測る。さらに、授業中の質問や発言など積極的な参加を加点対象とし、主体的に学ぶ姿勢を評価する。	50	30						20				
コミュニケーションデザイン基礎	講義	2	必修	1	後期	●	大学で学ぶ意義を理解し、自身の学びを計画的に進めるための視点を獲得する。卒業後の進路を具体的にイメージし、キャリア形成に必要な基礎的知識を身につける。ポートフォリオの重要性を理解し、表現者としての自己整理の方法を学ぶとともに、専任教員それぞれの専門領域を知ること、学科全体の学びの構造を把握することを目的とする。	・大学で学ぶ意味を理解し、計画性をもって学修を組み立てることができる。(20%) ・専任教員の専門領域を理解し、学科内の学びの構造を把握することができる。(20%) ・卒業後の進路を具体的に描き、必要となる学びや経験を整理できる。(60%)	授業内容に基づいた復習ミニレポートによって理解度を評価する。あわせて、学びの計画書、キャリアデザインの整理、業界研究の三点について、内容の具体性と整理の質を総合的に評価する。					20		20		60			
ビジュアル・ランゲージ	講義	2	必修	2	前期	●	ビジュアル表現の伝達の仕組みを「ことば」のように、理解できるように学ぶ。脚本、ナレーション、テキストとは異なる、映像作品のビジュアルが発する感情・心理描写、意味合いや、ストーリーテリングを読み解き、映画やドキュメンタリーなど様々な作品をより良く、深く理解する能力を鍛える。	・映画・映像表現が理解できるようになる。(40%) ・作り手として数々のテクニックを使えるようになる。(30%) ・幅広い鑑賞課題の映画をみて教養を身につけることができる。(30%)	出席と受講レポートを中心に、あわせて中間・期末テストで評価する。レポートでは映画や映像表現の理解度や鑑賞の深まりを測り、テストでは構図やカメラワーク、編集などの基礎知識の定着を確認する。遅刻は減点対象とし、映像表現を読み解く力と活用力を総合的に評価する。	40	30		30								
映像制作基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●	アニメーション制作の第一歩。アニメーションの原理と技術を学び、身につけることを目的とし、複数のエフェクトを通して描きアニメーションとコマ撮りアニメーションの基礎的な制作工程を習得する。商業アニメーションとアートアニメーションの両方に触れ、視野を広げアニメーション制作に必要な、プレゼン資料のレイアウト、企画書の作り方、絵コンテと演出についての基礎を学びます。メディアの特性を理解し、ソフトの基本操作と制作工程を修得すると同時に、グループでの作品制作を通して、企画、グループでの相互レビュー、プレゼンテーション、制作、完成作品の発表まで力を身につけることを目的とする。	・アニメーション制作の基本的な流れを理解できる。(50%) ・言葉やセリフを伴わずに、動きで状況や感情を表現することができる。(25%) ・作画、撮影からAfterEffectsのコンポジット、ムービーの書き出しまでを出来るようになる。(40%) ・デザイン、レイアウト、アニメーション、サウンドデザインの基本を理解することができる。(40%) ・グラフィックと編集のソフトを基本操作を習得し、制作することができる。(30%) ・グループで協議し合い制作することができる(30%)	・演習への取り組み姿勢 ・演習内容の理解度 ・提出物への評価	50	25		25								
映像制作基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●	アニメーション制作の第二歩。アニメーションの原理と技術を学び、身につけることを目的とし、複数のエフェクトを通して描きアニメーションとコマ撮りアニメーションの基礎的な制作工程を習得する。商業アニメーションとアートアニメーションの両方に触れ、視野を広げアニメーション制作に必要な、プレゼン資料のレイアウト、企画書の作り方、絵コンテと演出についての基礎を学びます。メディアの特性を理解し、ソフトの基本操作と制作工程を修得すると同時に、グループでの作品制作を通して、企画、グループでの相互レビュー、プレゼンテーション、制作、完成作品の発表まで力を身につけることを目的とする。	・アニメーション制作の基本的な流れを理解できる。(50%) ・言葉やセリフを伴わずに、動きで状況や感情を表現することができる。(25%) ・作画、撮影からAfterEffectsのコンポジット、ムービーの書き出しまでを出来るようになる。(40%) ・デザイン、レイアウト、アニメーション、サウンドデザインの基本を理解することができる。(40%) ・グラフィックと編集のソフトを基本操作を習得し、制作することができる。(30%) ・グループで協議し合い制作することができる(30%)	・演習への取り組み姿勢 ・演習内容の理解度 ・提出物への評価	40	30		30								
映像デザイン基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●	モーショングラフィックスの基礎を理解し、動きの機能性と視覚的効果とを把握する。音楽に合わせたリズム設計やタイミングの取り方を学び、エフェクトを活用した多様な映像表現を身につける。さらに、文字情報を中心としたミュージックビデオのデザインに取り組みすることで、映像と音の統合的な表現力を育成する。After Effectsの基礎操作を習得し、表現を作品としてまとめる力を涵養する。	・モーショングラフィックスの基礎と、動きが持つ機能性を理解することができる。(30%) ・音楽に同期した映像表現を設計し、適切なタイミングで動きを構築できる。(30%) ・After Effectsの基本的な操作・機能を理解し、制作に応用できる。(40%)	授業内の小課題やレポートを通じて、After Effectsに関する理解度および基礎技術の習得状況を評価する。最終成果物については、音と映像の統合性、エフェクト表現の活用度、構成力などを総合的に評価し、作品化する力を測る。	30	30		40								
映像デザイン基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●	3D表現の基礎を学び、モデリング・マテリアル・アニメーションといった主要プロセスを体系的に理解する。Blenderの機能や操作方法を習得し、立体的な造形思考を身につけることで、自身のアイデアを3D空間で具体化する力を高める。最終的には、オリジナルの3Dキャラクターを制作し、3D表現の基礎的な制作フローを体験する。	・3D表現の基礎(モデリング、マテリアル、アニメーション)を理解し、適切に扱うことができる。(30%) ・Blenderの主要機能を理解し、基本操作を用いて造形・調整が行える。(40%)	授業内で提示される小課題やレポートによって、3D表現に関する理解度と基礎技術の習得状況を評価する。最終成果物については、造形の完成度、技術の応用力、キャラクターとしての表現性を総合的に評価する。	30	30		40								
コミュニケーションデザイン応用	演習	4	必修	2	後期	●	ポートフォリオの意義や役割を理解し、目的に応じた効果的な構成・表現方法を学ぶ。自身のキャリアを具体的にデザインするための視点を獲得し、業界研究や自己分析を通じて将来像を言語化する力を養う。また、就職活動のプロセスについて外部講師から学ぶことで、実践的な知識と戦略的な準備方法を身につける。	・ポートフォリオの意義と機能性を理解し、効果的な構成で制作することができる。(20%) ・自身のキャリアを具体的に設計し、将来像を言語化できる。(30%) ・就職活動の全体像とプロセスを理解し、適切な準備と行進に結びつけることができる。(50%)	授業内容に関するミニレポートによって理解度を評価する。加えて、キャリア設計における企画力やプレゼンテーションの表現力を重視し、企業研究の深さおよびポートフォリオの完成度・説得力を総合的に評価する。			20		30			50				
コミュニケーションデザイン実習	演習	4	必修	3	前期	●	自身の専門領域を明確に意識したポートフォリオの構築方法を学び、専門性を伝えるための表現力を高める。加えて、ウェブを活用した情報発信の基礎やウェブデザインの基本原則を理解し、オンライン上で効果的に自己表現を行う力を育成する。さらに、専門領域のゲスト講師との対話を通じて業界の知識を深め、キャリア形成に必要な視野を広げる。	・専門領域を踏まえたポートフォリオを整理し、効果的に構成することができる。(20%) ・ウェブでの情報発信やウェブデザインの基礎を理解し、個人サイト等で表現できる。(50%) ・ゲスト講師との対話を通じて業界研究を行い、進路選択に必要な知見を得ることができる。(30%)	授業内容に基づき復習ミニレポートによって理解度を評価する。さらに、企画構想力およびプレゼンテーション力、企業研究の深さ、そしてポートフォリオの完成度や専門性の打ち出し方を総合的に評価する。				20				50	30			
コミュニケーションデザイン実習	演習	4	必修	3	後期	●	学生が自らの進路を主体的に捉え、将来の就業に向けた具体的なかつ実行可能なキャリアプランを構築することを目的とする。インターンシップや合同企業説明会への参加を通じて就業意識を高めるとともに、業界や職種に関する情報収集・分析を行い、自身の適性や志向を踏まえた進路先候補の選定や、就職活動全体のスケジュールを整理し、段階的な行動計画として具体化する。また、現実的なキャリア形成への理解を深める。	・インターンシップへの参加し就業意識を高めることができる。(20%) ・就業先、進路先候補を選定し、就業先を調査できる。(50%) ・自分の適性に合った職種を捉え、業界を深く研究できる。(30%)	授業参加や合同企業説明会への積極的な取組、就業先・進路先候補のリスト化やスケジュール設定の具体性、キャリアプランの実行計画の妥当性と自己分析の深まりによって行う。主体的に進路を整理し、実行可能なキャリアプランへとつながるかを総合的に評価する。				20				50	30			
メディア基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●	デザイン思考に基づきアイデア発想のプロセスを理解し、メディアを構築した自由な表現の可能性を探求する。映像制作の目的や基本的なルールを学び、適切な制作フローを身につけるとともに、チームで協働しながら企画・制作・発表までを行う力を養う。	・映像制作の目的と基本ルールを理解し、制作に必要な基礎技術を適切に運用できる。(40%) ・アイデア発想を重視したデザイン思考を理解し、表現の基礎的な企画ができる。(30%) ・チームで協働し、役割分担やコミュニケーションを通じて制作・発表ができる。(30%)	授業内容を踏まえた復習ミニレポートによる理解度を評価する。また、企画段階での構想力や、チームワークを含めた制作プロセスの適切さを重視し、最終成果物についてはテーマへの解釈、技術の活用度、表現としての完成度を総合的に評価する。	40			30					30			
メディア基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●	本演習では、日常に溶け込む様々な表現を探求し、その表現が何のために存在し、社会においてどのような役割を果たしているのかを考察する。考察した情報を魅力的かつ効果的に伝えるプレゼンテーション映像を制作し、社会におけるコミュニケーションを向上させる映像デザインを学ぶ。	・身近な表現のリサーチを行い、魅力的な企画ができる。(40%) ・企画を伝えたりやすさや映像表現ができる。(30%) ・チームで計画的に課題を制作できる。(30%)	リサーチ力と企画力、チーム制作による最終課題、プレゼンテーション、授業への参加度を総合的に評価する。身近な表現を調査・考察し、社会における役割を見極めようとして、映像として魅力的に表現する力や、チームで計画的に制作を進める力を重視する。	40			30					30			
メディア応用演習1	演習	4	必修	2	前期	●	民話から物語構造を分析・抽出し、映像表現を学ぶことを目的とする。既存の物語の脚色や再構成を通じて新たな視点を見出し、現代的な映像表現へと展開する力の獲得を目指す。技術的には脚本、撮影準備から演出・撮影・録音・編集の手法・表現応用を学ぶ。	・民話を原案として活用することにより、ナラティブの広がりや理解し、思考力を養うことができる(40%) ・映像制作において、実写・アニメ・CGの各パートごとに、専門的かつ複合的にスキルを深めることができる(30%) ・グループ制作を通じて、社会的コミュニケーション力や人間関係力を習得できる(30%)	評価は、作品、発想力・発見力、グループ制作におけるチームワークの三つの観点から行う。作品では独自の視点や脚本の理解と脚色力、編集や音響を含む仕上げ制作能力、さらに絵コンテや資料作成など総合的な表現力を重視する。発想力・発見力では、プレゼン能力やディスカッションでのアイデア力、資料作成力を評価する。チームワークでは、リーダーシップや役割分担、コミュニケーション、就業意識など倫理性を判断し、民話に基づいた映像制作を企画しリサーチ、制作の姿勢と作品、そしてプレゼンテーションを総合的に評価する。文化とメディアの関係性を多角的に捉えた企画力や調査の深さ、主体的に制作へ取り組み姿勢と表現力、さらに発表を通じて社会へ効果的に発信する力を重視し、チームワークや視聴者を意識した表現実践を含めて判断する。	40			30								
メディア応用演習2	演習	4	必修	2	後期	●	文化的テーマを起点として、現代社会におけるメディアの役割や影響を多角的に捉え、調査・企画・制作・発信までを一貫して実践することを目的とする。学生は、社会や地域、歴史、生活文化などに根ざしたテーマを自ら設定し、リサーチを通じてその背景や課題を深く掘り下げながら、社会へ伝える明確な意志を持って制作に取り組む。	・文化的テーマを深く掘り下げ、社会へ伝える意志を持ち、主体的に制作に取り組む。(40%) ・独自性のある表現やメディアの活用ができる(30%) ・情報の受け手を考慮した情報発信のデザインができる(30%)	社会や市場を意図した企画立案がなされているか、観る人を惹きつける映像表現となっているか、また企画をプロジェクトとして捉え、制作から発信までを構築できているかを総合的に評価する。	40			30								
メディア実践演習1	演習	4	必修	3	前期	●	これまでのメディア演習で培ってきた知識・技術・表現力を統合し、エンターテインメントとしての映像制作を「ビジネス」として成立させるための理論的フレームワークを修得することを目的とする。映像を単なる表現物として捉えるのではなく、社会や市場において価値を生み出すメディアとして位置づけ、その可能性を多角的に検証する。	・エンターテインメントとして成立する企画立案ができる。(40%) ・観る人を惹きつける映像表現ができる。(30%) ・プロジェクト化し、制作から発信までを考察できる。(30%)	社会や市場を意図した企画立案がなされているか、観る人を惹きつける映像表現となっているか、また企画をプロジェクトとして捉え、制作から発信までを構築できているかを総合的に評価する。	40			30								
メディア実践演習2	演習	4	必修	3	後期	●	グローバルな視点と文化的背景を踏まえた映像表現を学び、現代社会における多様な価値観やアイデンティティを主題として扱う力を養うことを目的とする。ジェンダーやマイノリティといったテーマを通じて、映像が社会や個人のあり方にどのように関わり、メッセージを発信し得るかを考察する。あわせて、プロフェッショナルレベルの制作技術を前提とし、その先にある「スタイル」や「作風」を意識した映像制作に取り組む。	・文化的背景や多様な価値観を踏まえた企画が構想できているかを重視するとともに、アイデンティティに関するテーマをビジュアルランゲージを用いた映像表現としての確に具現化できているかを評価する。あわせて、フィールドワークを通じて得た視点や経験を制作に適切に反映され、作品として完成できる。(30%)	グローバルな視点や多様な価値観を踏まえた企画が構想できているかを重視するとともに、アイデンティティに関するテーマをビジュアルランゲージを用いた映像表現としての確に具現化できているかを評価する。あわせて、フィールドワークを通じて得た視点や経験を制作に適切に反映され、作品として完成度の高い形にまとめられているかを評価の対象とする。	40			30								
アニメーション1	演習	4	選必修	2	前期	●	原理と先端の双方から与えられた課題を的確に表現するための技術力・表現力を身につけることを目的とする。複数のエフェクトを行い、アニメーションとCG映像制作の基本的な考え方や制作工程を習得する。CG演習では、プロ、アマ問わず建築、広告、映画など幅広い分野で活用されている3DCGツール「Blender」の基礎を学び、アイデアを具現化するための技術習得を目指す。	・アニメーションとCG映像制作の基本的な流れを理解できる(30%) ・与えられた課題を原理(作画、造形)と先端(3DCG)の双方の表現でイメージした映像を制作することができる。(40%) ・作画からAfterEffectsのコンポジット、Blenderの操作を出来るようになる。(30%)	演習への取り組み、演習内容の理解度、提出物の完成度を基準に総合的に評価する。アニメーションとCG映像制作の基本的な流れを理解し、作画や造形による基礎的な表現からBlenderを用いた3DCG表現までを習得する力を重視する。また、課題に応じた計画的に制作を進め、映像として的確に表現する力を評価する。	30			40						30		
アニメーション2	演習	4	選必修	2	後期	●	アニメーションの基本的な技術を学び、表現力を高める。アニメーションの基本概念「シーンの構成」、表現手法の幅を広げる演習、CGオブジェクトを動かすためのリギング、モーションキャプチャーによるキャラクターアニメーション、CGアニメーションの基礎から応用まで体系的に学習することを目的としています。技術習得のみならず、表現力を高めるためのアプローチも学習し、視覚的に魅力的なアニメーション制作の力を養います。最終的に、学んだ技術を組み合わせ、カット割りを意識したキャラクターアニメーションを制作してまいります。	・アニメーション・3DCGアニメーション制作の基本的な流れを理解し、独自のアイデアを出せる。(30%) ・イメージしたアニメーションを作ることができる。(40%) ・作画からAfterEffectsのコンポジット、Blenderの操作を行うことができる。且つ、表現力を高めると出来る。(30%)	演習への取り組み、演習内容の理解度、提出物の完成度を基準に評価する。アニメーションおよび3DCGアニメーション制作の基本的な流れを理解し、独自のアイデアを活かして表現できる力を重視する。さらに、作画やAfterEffectsによるコンポジット、Blenderを用いた制作を計画的に実行し、多様なアニメーション表現を探究する姿勢と成果を総合的に判断する。				30		40					30	
アニメーション3	演習	4	選必修	3	前期	●	アニメーションの基礎技術を習得した上での応用編。自分の作品を1本作り上げる。オリジナルのある物語や企画を創造し、アニメーション作品として完成度を高めて仕上げ、上映会を行い発表までをやり切る。演出やカメラワークなど完成度の高い表現技術の習得を目的とする。	・アイデアの広げ方を学ぶ(20%) ・各自の自由な発想で物語を作り、時間をかけ1つの作品制作に取り組み完成度を高めて仕上げ(50%) ・スケジュール管理、企画のプレゼンテーション、制作をやりきり、決められた期日に提出する(30%)	課題制作を通じて評価を行う。テーマに基づいた映像作品の完成度、制作過程における計画性と表現意図の反映を総合的に判断し、手描きアニメーションおよび3DCGの表現力を発展的に活用できているかを評価対象とする。また、演出や演技表現の工夫、技術的探究心を持って制作を進める姿勢を重視する。				20		50				30		
ビジュアルデザイン1	演習	4	選必修	2	前期	●															
ビジュアルデザイン2	演習	4	選必修	2	後期	●															
ビジュアルデザイン3	演習	4	選必修	3	前期	●															
ムービーデザイン1	演習	4	選必修	2	前期	●															
ムービーデザイン2	演習	4	選必修	2	後期	●															
ムービーデザイン3	演習	4	選必修	3	前期	●															
メディア実習	演習	2	必修	3	後期	●	卒業制作に向けた準備段階として、自身の関心や問題意識を深く掘り下げ、制作テーマや表現の方向性を見出すことを目的とする。少人数の研究単位でリサーチや作品分析、ディスカッションを行うことで、自らの表現を支える基盤や文脈を整理し、卒業制作へとつながる思考の基盤を築く。卒業制作に向けたリサーチ、仮説立案、企画構想、試作までを行い、最終制作に向けた土台を確立することを目的とする。自ら設定したテーマについて調査・分析を行い、表現の意義や方向性を明確にし、卒業制作の企画を具体的な形としてまとめ、完成形を模した試作制作に取り組むことで、技術的課題や表現上の可能性を検証し、本制作に向けた制作プロセスへの理解と、制作を進めるための視座を獲得する。	・研究に必要なリサーチができる。(30%) ・独自性が高く意義ある課題発見ができる(30%) ・アイデアを整理テーマとして確立し計画を立案できる(40%) ・卒業制作のテーマ・コンセプトを整理し、企画としてまとめることができる。(30%) ・企画を、所定の時間内に、的確かつ説得力あるプレゼンテーションができる。(30%) ・完成形がイメージできる試作を制作できる。(40%)	制作や研究を支えるために必要な文献調査、事例収集、作品分析などが適切に行われているかを評価し、リサーチの量と質、ならびに課題設定に結びつけているかを重視する。卒業制作のテーマ・コンセプトを整理し、企画としてまとめることができる。リサーチと計画力、仮説を検証する力、表現技術を統合する力、リサーチと計画力、企画を、所定の時間内に、的確かつ説得力あるプレゼンテーションができる。完成形がイメージできる試作を制作できる。	30					40						
映像研究1	卒研	4	必修	4	前期	●															

