

# 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	
	線形代数学	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)					

学科学目	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		

2026教育課程概要【映像学科キャラクター・ゲームコース】

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(DP)との関連										
	科目名	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(%)	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
								410	380	180	180	630	40	200	90	210	180	
								12	13	6	8	17	2	6	4	4	6	
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、計画的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、学内で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ます。	・映画・映像表現が理解できるようになる。(40%) ・作り手としても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。進捗確認対象とし、映像表現を深く学ぶ上での活用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	●	手で描く行為を通してアイデアを可視化し、キャラクターデザインの基礎的な造形力を養う。前半では、用途や目的に応じたキャラクターの描き方を学び、造形の基礎理解を深める。後半では、世界観やストーリーとの関係性を踏まえたキャラクターデザインに取り組み、企画図を視覚的に表現する力を身につける。第一線で活躍するプロ講師からの指導を通して、実践的な制作姿勢を学ぶ。	・世界観やストーリー設定を反映したキャラクターデザインを行うことができる。(30%) ・手描きを通じてアイデアを具体化し、視覚的表現として提示できる。(30%) ・用途に応じたキャラクターの造形方法を理解し、表現に応じて描き分けることができる。(40%)	授業内容に基づく復習ミニレポートにより理解度を評価する。前半の課題ではキャラクターの造形力(形態把握・描写)を、後半の課題では企画力(世界観・ストーリーとの整合性、発想の独自性)を重視し、総合的に評価する。	30	30		40					
映像制作基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●	ゲームエンジンを用いたゲーム開発の基礎を学び、リアルタイム3DCG表現の特性を理解する。プログラミングによるアルゴリズム実装を通して、論理的な思考とインタラクション設計の初歩を身につける。また、3Dモデルとの連携による制作フローを理解し、3Dモデルやアニメーションをリアルタイム環境に適切に取り込む技術を習得する。これらを通して、リアルタイム表現の基礎から応用までの一連のプロセスを学ぶ。	・ゲームエンジンを用いたゲーム開発の基礎的な手法を理解し、簡単なゲーム制作ができる。(30%) ・リアルタイム3DCG表現の特性(処理負荷、ライティング、インタラクション構造など)を理解し、適切に応用できる。(30%) ・プログラミングによる基礎的なアルゴリズムを実装し、動作を検証できる。(40%) ・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%)	最終課題として、①ゲーム制作、②マニュアル制作、③図鑑制作の三つから一つを選択し、制作物の完成度を評価する。あわせて、制作過程での学習状況とゲーム開発に関する理解度を総合的に判断する。	30	30		40					
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、映像と言語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。	・3DCG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%) ・自らの企画に基づき、オリジナルの3Dキャラクターを制作できる。(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、3DCG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					
映像デザイン基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●	3DCG表現の基礎(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養う。最終的には、オリジナルの3Dキャラクターを制作し、3DCG表現の基礎的な制作フローを体験する。	・3DCG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%) ・自らの企画に基づき、オリジナルの3Dキャラクターを制作できる。(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、3DCG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、来年度準備と行動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践1	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を基礎を理解し、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%)	授業内容に基づく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践2	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を行う。あわせて、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可視化することで、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、就職スケジュールを設定できる。(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げられ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くアイデア発想のプロセスを理解し、メディアを横断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	●	ゲームデザインに必要な基礎知識を学び、発想を企画として構造化する力を身につける。日常生活に潜む気づきや体験をゲームのアイデアへと昇華させ、企画書としてまとめる表現力を養う。また、簡易的なプレイアブルコンテンツを制作することで、企画と実装の関係を理解し、体験設計の初歩を学ぶ。	・ゲームデザインに必要な基礎知識を理解し、実際に企画書としてまとめることができる。(40%) ・核心を捉えた企画書を作成し、アイデアを簡潔に整理・提示できる。(30%) ・企画をもとにプレイアブルなコンテンツを制作し、体験として検証できる。(30%)	授業内容の理解を確認するミニレポートを評価に用いる。さらに、企画の独自性と構造化の適切さ、プレゼンテーションにおける説明力を重視し、最終成果物(プレイアブルコンテンツ)については企画との整合性、体験の質、完成度を総合的に評価する。	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を理解し、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、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力、試行準備など協働性を重視し、民話に基づいた映像制作を企画とリサーチ、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む姿勢と表現力、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整理を含めて判断する。	40		40			30		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思を持つ制作に取り組む。	・文化的テーマを深く掘り下げ、社会へ伝える意思を持ち、主体的に制作に取り組む。(40%) ・独自の企画や表現やメディアの活用ができる(30%) ・情報の受け手や考慮した情報発信のデザインができる(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、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力、試行準備など協働性を重視し、民話に基づいた映像制作を企画とリサーチ、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む姿勢と表現力、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整理を含めて判断する。	40			30			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・チ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%) ・企画を基に具体的な映像表現ができる。(30%) ・プロジェクティビティ、制作から発信までを考察できる。(30%)	社会や市場を意識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		30		
メディア実践演習2	演習	4	必修	3	後期	●	グローバルな視点や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ついての問いに関わり、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できる。(40%) ・アイデンティティに関わるテーマを、ビジュアルランゲージを用いた映像表現として形にできる。(30%) ・フィールドワークで得た視点を制作に反映し、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わ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的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が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		30			
アニメーション1	演習	4	選必	2	前期	●												
アニメーション2	演習	4	選必	2	後期	●												
アニメーション3	演習	4	選必	3	前期	●												
ビジュアルデザイン1	演習	4	選必	3	前期	●	メディアアートと映像表現の文脈を理解し、クリエイティブコーディングを用いたリアルタイム映像表現を実践的に習得することを目的とする。既存の作品や表現事例の分析を通じて、表現と技術がどのように結びつき、どのような思想や構造のもとで成立しているのかを読み解き方を養う。アルゴリズムの理解を通じて、表現と技術の関係性を体系的に学ぶ。	・表現とメディアアートを接続した表現の文脈を理解し、作品分析ができる。(20%) ・クリエイティブコーディングの特性を理解し、発想に応じて構造化した表現を設計できる。(20%) ・リアルタイム処理を活かした映像表現を制作できる。(60%)	学生が行った予習内容をもとにした授業内ディスカッションへの参加姿勢を評価する。また、習得した技術をどのように企画へ反映させたか、その構想力を重視する。最終成果物については、コンセプトと技術的整合性の両方、表現としての独自性を総合的に評価する。授業で扱った内容に関する復習レポートを通じて理解度を評価する。	20			20		60			
ビジュアルデザイン2	演習	4	選必	2	後期	●	ゲームエンジンを用いた高度な表現技法を理解し、リアルタイム処理を前提とした映像・インタラクション構築の方法を学ぶ。あわせて、プログラムによるゲーム開発の基礎的な思考・実装方法を身につけ、UIデザインとユーザビリティの関係を理解することで、総合的な体験設計を行う力を育成する。	・リアルタイム表現の構築と実装方法を理解し、適切に応用できる。(20%) ・ゲーム開発の基礎を理解し、インタラクションを実現できる。(20%) ・UIデザインを理解し、ユーザービリティのある画面設計ができる。(60%)	習得した技術をどのように企画へ活かしたか、その構想力と設計の妥当性を重視し、最終成果物については技術的完成度と体験としての質を総合的に評価する。		20		20		60			
ビジュアルデザイン3	演習	4	選必	3	前期	●	コンセプトを起点として、ビジュアルライズやメディアアートをはじめとする多様な表現手法を用い、作品として具体化することを目的とする。学生は、社会的・文化的背景を踏まえたリサーチを行い、課題やテーマを自ら設定した上で、新規性のある企画を構想する。その過程において、ビジュアルデザインを単なる造形表現としてではなく、課題解決や価値提案のための手法として応用する視点を養う。	・ビジュアルデザインを課題解決のために応用できる(20%) ・リサーチをもとに新規性高い規格を構想できる(20%) ・コンセプトを表現や実装として具体化できる(60%)	課題制作と発表を通じて総合的に評価を行う。最終作品の完成度、ならびにプレゼンテーションによる表現力を評価対象とし、独自の企画をもとにCGやデザインの手法を適切に活用できているかを判断する。また、計画的に制作を進める力と、創造的に取り組む姿勢を重視する。			20	20		60			
ムービーデザイン1	演習	4	選必	2	前期	●												
ムービーデザイン2	演習	4	選必	2	後期	●												
ムービーデザイン3	演習	4	選必	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。少数の研究室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背景や文脈を整理し、卒業制作へつなげる思考の基盤を形成する。	・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%) ・アイデアを研究テーマとして確立し計画を立案できる(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いているかを重視する。	30	30		40					
映像研究1	卒研	4	必修	4	前期	●	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構築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た上で、卒業制作の企画を具体的な形としてまとめる。完成形を見据え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。	・卒業制作のテーマ・コンセプトを構想し、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%)	仮説を検証する力、表現と技術を統合する力、リサーチと計画力、そして表現を社会へ発信する力を基準とし、独自性や新規性を備えた高い水準の作品を構想・制作・発表する力を評価する。			30	30		40			
映像研究2	卒研	6	必修	4	後期	●	卒業制作および卒業研究を完成させ、社会に向けて発信することを目的とする。前期に確立した企画をもとに、制作スキルをさらに深化させながら、計画的かつ主体的に制作を進め、完成度の高い作品へと昇華させる。制作過程では、独自性や新規性を意識した表現の追求に加え、自身の作品を言語化し、その価値や意義を社会的文脈の中で捉える視点を重視する。あわせて、上映や展示といった発表形態についても構想し、鑑賞者や社会との関係性を意識した発信を体験する。	・制作スキルを深化させ、計画的に制作し、クオリティーの高い作品を制作できる。(30%) ・社会性を視野に入れた上映・展示を構想し、実行することができる。(30%) ・完成度の高いプレゼンテーションができる(40%)	卒業制作・研究を完成させるための総合力を重視し、仮説を検証する力、表現と技術を統合する力、リサーチと計画力、そして表現を社会へ発信する力を基準とし、独自性や新規性を備えた高い水準の作品を構想・制作・発表する力を評価する。				30	30		40		

科目概要					学修レベル		教育概要			学位授与方針(DP)との関連															
科目名	授業形態	単位数	授業区分	履修時期		基礎	応用	発展	科目目的	目指す教育成果と到達度判断		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(96)】													
				学年	学期					到達目標	評価方法・手段	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				
教育美術史(映像)	講義	2	選択	1~4	後期	●			西洋、東洋を通して、美術の成り立ちやその歴史の流れを概観し、芸術やデザインを学ぶ基礎となる基本事項を幅広く理解することを目的とする。 また、中学・高等学校の美術の授業における鑑賞活動を行う意義を踏まえ、美術教員に必要な美術史や美術作品に関する知識を身に付けると共に、「造形的な見方・考え方」を学びます。加えて、美術作品を鑑賞して感受した良さや美しさを理解し、自身が考察したことを論理的に文章や発表で表現する力を身に付ける。 美術史に沿った鑑賞活動を通じて、自然や人間、社会と関わりながら形成されてきた古今東西の様々な美術作品等に親しみながら、美術が果たす役割や影響についての学びを深めていく。	美術史の大きな流れと美術鑑賞の意義を理解することができる。30% 美術作品の解釈についての考え方を理解することができる。20% 美術史の基本的な用語を理解することができる。20% 美術作品の持つ歴史的背景を理解することができる。30%	各授業の振り返り「気づきと学び」の記述内容や提出状況によって学習内容の理解度と主体的に学習に取り組む態度を評価する。(20%) 各授業の「対話型鑑賞ワーク」における発言内容によって主体的に学習に取り組む態度を評価する。(20%) 「研究考察レポート(中間課題)」の記述内容によって学習内容の理解度を評価する。(30%) 【小論文(最終課題)】の記述内容によって学習内容の理解度を評価する。	30				20		20					30		
絵画・デッサン(映像)	演習	2	選択	1~4	後期	●			デッサン力とは、対象を正確に観察・理解したものを、的確に相手に伝える力である。デッサンの基本的造形力である形態・動静・陰影等が空間的・立体的に把握でき、細部描写に取り組める探究心を育む。	・「見る力」と「画面と向き合う力」が充分に身についている。(20%) ・作品について口頭発表が明確にできる。(20%) ・対象の形態、陰影、空間、動静感をしっかりと観察し細部まで描く事ができている。(20%) ・正確に形を捉え、塊としての存在や明中暗の調子を描き分ける事ができている。(20%) ・粘り強く描き込むことができる。(20%)	【課題作品】60% 最終日にスケッチブックとプレゼンテーションカードを回収し採点、評価する。 【口頭発表】20% 最終講評でのプレゼン姿勢で評価する。 【授業姿勢】20% 集中して制作に取り組み、主体的に指導を受ける姿勢を評価する。	20	20			20	20								