

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 エクステンション科目	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	

2026教育課程概要【映像学科映像クリエイションコース】

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(OP)との関連															
	授業形態	単位数	授業区分	履修時期			基礎	応用	発展	身につける能力要素												
				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	515	245	165	240	615	220	170	155	100	75		
											14	9	5	8	16	6	7	6	4	3		
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。	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総合し、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	25							25			
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実写、アニメーション、CGについて検証する。	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	25							25			
コミュニケーションデザイン基礎	講義	2	必修	1	後期	●			この科目は映像分野の様々な仕事を学び、各自の専攻と結びつけ、幅広い視野、社会性を身につけることを目的とする。	映像界の幅広い業界と仕事を知らることができる(25%) 映像業界の規範と倫理を、自分ごととして理解把握できる(50%) 映像業界を理解する上で重要な基礎学力を身につけることができる(25%)	レポートによる理解力、小課題としての計画書作成、授業参加度を基準に、計画書および進捗シートを用いて総合的に判断する。映像業界の幅広い業界と仕事への理解を深め、自身の専攻と結びつけながら社会性と視野を広げる力を評価する。	25				50			25			
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。	ビジュアルランゲージの知識を身につけることができる(50%) 自らの思考を深めることができる(25%) 自分らしさを表現できる(25%)	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。選別は選別対象とし、映像表現を読み解く力と活用力を総合的に評価する。	50	25		25							
映像制作基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●			この科目は静止画、動画の撮影、照明の基礎知識、撮影機材の使用方法和撮影技術を習得し、過去の名作映画を分析し、撮影技法、編集を習得します。	静止画、動画の撮影機材の構造を理解し、使用することができる(50%) 静止画、動画の撮影の基本テクニックと撮影理論を理解し撮影することができる(25%) 名作映画の撮影技法や手法を分析し、その技術を習得することができる(25%)	レポートによる理解力、小課題としての計画書作成、授業参加度を基準に、計画書および進捗シートを用いて総合的に判断する。映像業界の幅広い業界と仕事への理解を深め、自身の専攻と結びつけながら社会性と視野を広げる力を評価する。	50	25		25							
映像制作基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●			この科目は会話劇(物語)を基に撮影、録音、編集の基本を学び、表現技術を習得することを目的とする。	映像制作における各パートの専門性を理解し、基本的な手法を習得することができる(40%) 映像の構図、照明、編集、音響などの表現技法を考察し、効果的に活用できる(30%) 観察力、聴取力、そして判断力を向上させることができる(30%)	評価は、発想力・発見力、グループでの制作・チームワーク、作品の三つの観点から行う。発想力・発見力では、プレゼン能力やアイデア力、映像制作資料作成力を重視する。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、試写会準備などの協働性を評価する。作品については、完成度よりも独自の視点や独創性を重視し、台本や絵コンテ、映像作品など提出物を含めた総合的な評価を行う。	40				30						
映像デザイン基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●			この科目は映像デザイン(レイアウト、色彩、フォント、構図、デザイン要素)の基本を学び、美しい映像と何かを理解する。アニメーションの基本(描き、立体)を学び、制作工程を習得することを目的とする。	映像デザインとは何かを理解することができる(50%) アニメーションの基本を理解し、制作工程の基礎技術を習得することができる(25%) サウンドデザインの基本を理解し、制作、編集することができる(25%)	評価は、発想力・発見力、グループでの制作・チームワーク、作品の三つの観点から行う。発想力・発見力では、プレゼン能力やアイデア力、映像制作資料作成力を重視する。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、試写会準備などの協働性を評価する。作品については、完成度よりも独自の視点や独創性を重視し、台本や絵コンテ、映像作品など提出物を含めた総合的な評価を行う。	50			25	25						
映像デザイン基礎演習2	演習	4	必修	1	後期	●			この科目は2D、3Dのモーショングラフィックの基本を学び、ソフトの基本操作、制作工程を習得することを目的とする。	映像デザインとは何かを理解することができる(25%) アニメーションの基本を理解し、制作工程の基礎技術を習得することができる(25%) サウンドデザインの基本を理解し、制作、編集することができる(50%)	3DCG課題、2DCG課題、両者を統合した最終課題、そして授業への参加度を総合的に評価する。これらを通じて、2D・3DCGソフトの基礎理解と制作への応用力を判断する。	25			25	50						
コミュニケーションデザイン応用	演習	4	必修	2	後期	●			この科目はキャリアデザイン(エントリーシート、履歴書)とポートフォリオ制作を通して自分の強みを認識すると同時に、他者に伝える術を習得することを目的とする。	自己分析を通じて進路の視野を広げることができる(25%) ポートフォリオの意味を理解し、デザイン、レイアウト力を身につけて制作することができる(25%) 倫理性(50%)	講義関連の提出物やレポートを通して理解度を確認し、計画性や進捗管理を評価する。さらに、グループ活動における協調性を高め、自己分析やポートフォリオ制作を通して進路の視野を広げる力、ならびに自分の強みを効果的に伝える力を総合的に評価する。	25	25			50						
コミュニケーションデザイン実践	演習	4	必修	3	前期	●			この科目は様々な業種の企業研究を通して各自のキャリア設計を行い、インターンシップ先の決定、参加に繋げることを目的とする。	様々な業種の仕事を理解し、進路の視野を広げることができる。(25%) 企業研究をし、インターンシップにエントリーすることができる。(50%) 業界の規範と倫理を、自分ごととして理解把握できる(25%)	授業参加態度や調査課題への取組を重視し、企業研究レポートや発表内容の充実度、さらにキャリア設計やインターンシップ計画の具体性によって行う。主体的な調査と発表を通して進路の視野を広げ、実践的なキャリア設計に結びつけられるかを総合的に評価する。	25				50	25					
コミュニケーションデザイン実践	演習	4	必修	3	後期	●			この科目は合同企業説明会を通して各自のキャリアデザインを深化させる。就業先、進路先の絞り込みとスケジュールを設定し、キャリアプランを実行することを目的とする。	合同企業説明会に参加し、就業意識を高めることができる。(25%) 就業先、進路先候補をリスト化し、スケジュールを設定することができる。(50%) 期日までに妥当性の高いプランを構築できる(25%)	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。主体的な進路を整理し、実行可能なキャリアプランへとつなげる力かを総合的に評価する。		25			50	25					
メディア基礎演習1	演習	4	必修	1	前期	●			フィールドレコーディングによる音の採集と、その視覚化を統合した表現を実践します。環境音の録音を通じて聴覚的な観察力を養い、録音マップやドローイングといった視覚的手法を組み合わせることで、音の体験を客観的かつ芸術的に再構築する力を習得します。グループ独自の視点で多角的な表現を構築し、鑑賞者への空間性や記憶を伝えるための新たなメディア表現の可能性を探求することを目的とします。	目的に応じたフィールドレコーディングができる(25%) 魅力的な音源のアーカイブ構築と、高度なグラフィックによる可視化を実現できる(50%) 伝わりやすいプレゼンテーションを行い、他者の企画や作品に、的確にコメントできる(25%)	個人制作とグループ制作を通じて学業成果を総合的に判断する。個人制作による小課題は進捗シートをもとに、チーム制作による最終課題は作品発表を通じて評価する。さらに、プレゼンテーションおよび授業への参加度を加えて、デザイン思考の理解、映像制作の目的と基本ルールを習得、共同制作・発表の実践力を評価する。	25	50						25			
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究し、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短編ドキュメンタリーを制作し、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(25%) 企画を伝わりやすく課題で表現できる(50%) チームで計画的に課題を制作できる(25%)	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。		25			50			25			
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、映像表現を学ぶ演習」 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(40%) ・オリジナル映像制作に対する意識を高めることができる(20%)	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力、試写会準備など協働性を評価し、民話を通して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。食とメディアの関係性を多角的に捉え、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実践を含めて判断する。	40			40		20					
メディア応用演習2	演習	4	必修	2	後期	●			本授業では、「食とメディア」をテーマに、環境・地域・身体・アート・格差・健康・テクノロジーなどの視点から社会的な課題を探求する。映像制作を通して、食に関する表現力やメディアの活用方法を学び、社会へ発信する力を養う。	食とメディアの関係性を多角的に捉え、新たな視点で表現する力を身につける(25%) 独自の映像表現やメディアの活用を通して、食に関する魅力や問題を発信する力を養う(50%) 自身が選んだ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。(25%)	企画力や発見力、授業での取り組み姿勢と態度、そして作品を総合的に評価する。短編ドキュメンタリーの企画、構成執筆を通じて企画力や構成力を養い、撮影から編集までのプロセスに主体的に取り組む姿勢を重視する。完成作品については、オリジナリティと表現力を評価し、映像を通して社会へ発信する力や、チームで計画的に制作を進める力や作品の完成度を重視して評価する。	25			25	50						
メディア実践演習1	演習	4	必修	3	前期	●			この科目はメディア演習の集大成として企画として人の心をつかむ映像製作の理論的フレームワークを身につける。映像を使った価値創造の可能性を追求し、映像ビジネスをトータルデザインする。	企画立案と独創性、新規性のある作品制作(プロジェクト)をプロデュースするということを身につける(50%) プランを立て社会(世界)に向けて広く発信することができる(25%) 人の心に響く映像を作る(25%)	発想力、発見力そして市場を読む力を総合的に評価する。	25			50		25					
メディア実践演習2	演習	4	必修	3	後期	●			この科目ではプロフェッショナルな制作技術向上を前提にしたさらに先の「スタイル」をもった映像制作を学ぶ、課題の多くの映像作品を鑑賞することによりクリエイターとしての「作風」を分析・獲得することを目的とする。	様々な映像表現や手法を学び自分の作品に取り入れることができる(50%) 作品やテキスト鑑賞、レクチャーやプレゼンテーションを通して、思考と表現する力を養うことができる(25%) 映像作品鑑賞とレクチャーを通じて世界の社会的な問題や課題、その解決法を学ぶことができる(25%)	出席、課題、受講の積極性を含めて判断する。				50		25			25		
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	2	前期	●																
ビジュアルデザイン2	演習	4	選必	2	後期	●																
ビジュアルデザイン3	演習	4	選必	3	前期	●																
ムービーデザイン1	演習	4	選必	2	前期	●			ムービー・デザインの実写系映像における撮影、さらに実写映像制作に不可欠な特殊撮影と合成、VFXのしっかりとした技術習得を目的とする。	・特殊撮影の効果を理解し、制作することができる(50%) ・合成、VFXの技術を理解し、制作することができる(25%) ・スケジュール管理を固りながら課題を進行することができる(25%)	出席を重視し、あわせて授業への積極的な参加姿勢やディスカッション、制作への取り組みを評価する。さらに、課題の完成度や制作に向けた熱心さを判断基準とし、特殊撮影や合成・VFXの技術理解と実践力、計画的な制作遂行力を総合的に評価する。	50			25					25		
ムービーデザイン2	演習	4	選必	2	後期	●			ムービー・デザインの「きほんのキ」 どうしたら、観客の心を震わせる映像作品の企画を考えることができるのか?それはビジネス(起業家精神)、テクノロジー、クリエイティブの思考を行き来し、価値を創造する「越境人材」になることによって可能になります。 本授業では、短編ドキュメンタリーの企画書、撮影前構成執筆という実践とデザイン思考やSECIモデルといった理論フレームワークを同時に学びつつ、映像を使って自分の伝えたいことを伝える技術を習得します。これらを学ぶことで映像表現によって物語を語るための映像構成の基礎を身につけることができます。さらに撮影準備からプリプロ・撮影・ポストプロダクション・完ハケまでの一連のバリュー・チェーンを実践することを通して、ジャンルを超えたムービー・デザインの基本動作を定めます。	映像作品の企画開発する力が身に付く(50%) 映像表現の構成、構築を学ぶことができる(25%) 短編ドキュメンタリーのプロダクション・メカニズムの基礎を学ぶことができる(25%)	発想力や発見力、授業での取り組み姿勢と態度、そして作品を総合的に評価する。短編ドキュメンタリーの企画、構成執筆を通じて企画力や構成力を養い、撮影から編集までのプロセスに主体的に取り組む姿勢を重視する。完成作品については、オリジナリティと表現力を評価し、映像を通して社会へ発信する力や、チームで計画的に制作を進める力や作品の完成度を重視して評価する。	25			50					25		
ムービーデザイン3	演習	4	選必	3	前期	●			ムービー・デザインにおけるストーリーテリングとオリジナル脚本の制作の技術習得。脚本を基に映像制作までのプロセスを習得する。	様々な原作を研究し、構築を理解することができる。(25%) オリジナル脚本から映像制作することができる。(50%) スケジュール管理を固りながら課題を進行することができる。(25%)	脚本におけるアイディア力・構成力・ストーリー創造力・演出力を総合的に評価する。また、授業における取り組み姿勢や態度も重要な判断材料とする。短編映画の脚本・演出を通じて、創造性と魅力ある演出力を養い、撮影から編集までのプロセスに主体的に取り組む姿勢を重視する。完成作品については、オリジナリティと表現力を評価し、映像を通して社会へ発信する力や、チームで計画的に制作を進める力や作品の完成度を重視して評価する。				25	50				25		
メディア実習	演習	2	必修	3	後期	●			この科目は研究室(ゼミ)に分かれて各自で研究テーマを掲げる。表現メディアのリサーチと手法研究を行うと共に卒業制作のプレ作品を制作する。	・専攻するゼミで、リサーチに基づいた課題発見、新規性の高い企画、表現研究を行うことができる(50%) ・スケジュール管理を固りながら、個人またはグループで完成度の高い作品を制作することができる(25%) ・自分の得意・不得意、感情の動きを客観的に捉え、背景、スキルの異なる他者を、否定せずに一つの個性として認めることができる(25%)	課題発見や新規性の高い企画、表現手法の探究を行う。さらに卒業制作のプレ作品を通して研究成果を具体化し、個人またはグループで計画的に制作を進める力や作品の完成度を重視して評価する。	50			25					25		
映像研究1	卒研	4	必修	4	前期	●			この科目は、卒業制作のリサーチ、仮説、企画発表、試作および本制作を行う。卒業制作の企画をFILMし、完成形がイメージできる試作を制作する。制作プロセスを明確と制作のための視点を獲得することを目的とする。	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(50%) 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(25%) 仮説検証がイメージできる視点を獲得できる(25%)	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。				50		25			25		
映像研究2	卒研	6	必修	4	後期	●			この科目は高い目標を自身で設定し、卒業制作及び卒業研究を完成させる。高い表現力を身につけ、独自性や新規性を意識しながら、作品を言語化し、社会に向けて発表することを目的とする。	制作スキルを深化させ、計画的に制作し、クリエイティブの高い作品を制作できる(50%) 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(25%) 仲間とのワークやサポート、各方面との制作交渉を通じてコミュニケーション能力を身につけることができる(25%)	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に、独自性や新規性を備えた高水準の作品を構想・制作・発表する力を評価する。				50		25			25		

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(%)】															
				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	論理性	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								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」が十分に身に付いている。(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