

カリキュラムマップ										
メディア学部										
No	科目名	講義概要	学年	開講期	国際的な教養力	実学に基づく専門能力	コミュニケーション能力	論理的な思考能力	分析・評価能力	問題解決力
1	情報リテラシー	ICT(情報通信技術)が普及した「情報社会」から、「メディア社会」への変革期である現在において、社会や生活の場で必要なる基礎的な知識と技術について学ぶ。このために、まず基本的なコンピュータの仕組みから情報の扱い方、インターネット上のさまざまなサービスなど扱う。そして、情報とは何か、ネット社会での情報の扱い方やこれらの情報を情報社会、メディア社会で活用する考え方、人の生活を豊かにするためのメディアの活用などについての理解を深める。 本講義では、コンピュータ社会・情報社会・メディア社会における広い視野を身につけること、および新しいメディアが登場した際にもそこで扱われる情報を適切に利用・活用する知識とスキルを習得することを目標とする。	1年	前期			○	◎		
2	情報リテラシー演習	メディア学部の講義・演習を受けるに当たって必要となる基礎的な情報関連の見識とスキルの獲得を目的とする。 第1回～第4回は全体に共通となるPC操作に関連した内容を扱う。これにはメールのマナーや学内の教育支援サービスの利用方法が含まれる。最後の2回は学習内容をポートフォリオとしてまとめる内容を扱う。第5回から第13回は以下の3つのテーマを実施する。 ・第1テーマ「企画書を作ってみよう」 企画書を作成する過程を通じて、ワードプロセッサやプレゼンテーションソフトウェアを用いたドキュメント作成手法を習得する。また、データ処理やグラフ化、それらの他のドキュメントでの活用についても学修する。 ・第2テーマ「映像を世界に配信しよう」 撮影・制作した映像を配信サービスを用いて自ら配信できるようにする。 ・第3テーマ「私のメディア史を作成してみよう」 各自のメディアとの接点・影響をメディア史として整理・分析する過程を通じて、基本的なデータ分類・分析手法を習得する。	1年	前期		◎	○		○	
3	フレッシューズゼミI	この授業は、学生各自が規律のある学生生活をし、主体的に学び、授業のみに関わらずさまざまなことに積極的に取り組む姿勢を身につけるように大学生生活の計画の策定を支援するものである。大学の4年間は自らの進むべき道をより明確にする時期であり、近い将来、社会において進もうとする進路を見据えた勉学が求められる。各自の進路を踏まえ、大学4年間で、何を、いつ、どのように、どのくらいの時間、どのレベルまで、学ぶべきかを明らかにして、各自の大学4年間の学業、サークル活動、資格取得やボランティア活動・インターンシップなどの積極的な活動の具体的な目標を立てる。 授業の履修計画はもとより様々な側面において、より充実したキャンパスライフになるよう、1) 自ら考え、2) 計画し、3) 実行し、大学の教員や先輩からのアドバイス・言動も参考にしながら、4) 自らを振り返ること、が1つのサイクルとなります。さらに互いに刺激し啓発し合いながら自らの計画を修正し、このサイクルを繰り返していくことにより、各自の可能性が最大限に引き出され、本当にメディア学部において必要な能力を身につける。なお、1年次から3年次前期まで、このクラスがアドバイザー制度のグループとなる。	1年	前期				◎		
4	フレッシューズゼミII	前期のフレッシューズゼミIIに引き続き、1年次の後期においても、大学の4年間の自らの進むべき道を明確に形成する時期であり、近い将来、社会において進もうとする進路を見据えた勉学が求められます。 前期との大きな違いは、この授業では専門家として必要不可欠な能力である問題発見・解決能力およびコミュニケーション能力を養うためにグループによるフィールドワークを取り入れています。この授業のグループワークにおいては、メディアの活用あるいは自分自身とメディアとの関わりを表現すること、他の人との関わりの中で自分らしさを発揮し、自分が果たすべき役割を務めることが望まれます。ここにおいても、自ら考え、計画し、実行し、そして見直していくという過程が重要です。これらの取り組みを通じて、各自の具体的な取り組みを見直して、より明確かつ適切で、より高いレベルを目指していくよう、教員や先輩、他の学生の言動も参考にしながら、互いに刺激し啓発し合いながら各自の可能性を最大限に引き出して行きましょう。	1年	後期		◎	○	○		
5	メディア学入門	皆さんの身の回りにはインターネット上の映像、音楽、地図情報、文字情報、ニュース記事から広告、そしてレビュー情報などがあふれています。さらには、テレビ放送、ラジオ放送、印刷物としての新聞から本、雑誌、DVDなども常に身近にあります。街には多くの看板から電子掲示板などが目につきます。それらを広くメディアと呼んだりしますが、メディア学入門では、それらメディアがどのようなコンテンツであるのか、そしてそれらのコンテンツがどのようにしてユーザーに届けられているのかを体系的に学びます。そこでは、コンテンツ制作の基本手法を理解し、コンテンツの配信手法を学び、ICT技術を基盤にしたメディア社会の全体像について学習します。その上で、これからのメディア社会の将来像を捉えてもらい、これから始まるメディア学部での学びについて理解してもらいます。	1年	前期		○			○	
6	メディア特別講義I	ゲーム業界・映像業界から第一線で活躍するゲスト講師を招いてお話をいただきます。ここでいう「第一線」とは、直接的な作品制作を行う現場だけを指すわけではありません。作品制作を支える技術の開発やITシステムの提供、作品を世に出すためのプロモーションや組織経営にいたるまで、さまざまな役割が含まれます。実際の仕事の現場では何が行われているのか、最新技術はどうなっているのか、技術や業界がこれまでどう変わりこれからどうなるのか、環境が変わっても活躍し続けるには学生のうちに何を学び経験しどんな能力を身につけておくべきか、各講師に率直に話していただきます。	2年	前期		◎	○			
7	先端メディア学I	メディア学のテーマ別専門分野に関するゼミ形式の授業を行います。本来1年次後期・2年次前期は基礎的な科目を学修する時期ですが、先端メディア学は早い時期から学術研究の素養を身につけることを狙いとした科目と位置付けています。4年次の卒業研究までに学外からも認められる優れた成果をあげることを目標とした科目です。専門分野に特化した約20のテーマから一つ選んで履修します。教員との議論を中心とした週2コマの授業で、上の学年(先端メディアゼミナール履修者)と合同で実施する場合もあります。少人数クラスで集中的に高度な内容を学びますので、直前の学期までの累積GPAによる履修資格の条件があります。学期前の休みにテーマ別説明会がありますので、学内掲示での案内に注意してください。	1年	前後期		○	○	○	○	○

8	先端メディア学II	メディア学のテーマ別専門分野に関するゼミ形式の授業を行います。本来1年次後期・2年次前期は基礎的な科目を学修する時期ですが、先端メディア学は早い時期から学術研究の素養を身につけることを狙いとした科目と位置付けています。4年次の卒業研究までに学外からも認められる優れた成果をあげることを目標とした科目です。専門分野に特化した約20のテーマから一つ選んで履修します。教員との議論を中心とした週2コマの授業で、上の学年（先端メディアゼミナール履修者）と合同で実施する場合もあります。少人数クラスで集中的に高度な内容を学びますので、直前の学期までの累積GPAによる履修資格の条件があります。学期前の休み中にテーマ別説明会がありますので、学内掲示での案内に注意してください。	1年	前後期		○	○	○	○	○
9	メディア基礎演習II[A]	メディア学部の代表的な分野に関連したテーマを通じて、論理的思考と技術的なスキルの獲得を行うと共に、学問分野への広い理解を行う。 =====	1年	後期		○	○	◎	○	○
10	メディア基礎演習III[A]	メディア基礎演習Iに引き続き、メディア学部の代表的な分野に関連したテーマを通じて、共通的な見識とスキルの獲得を行うと共に、学問分野への広い理解を行う。 =====	2年	前期		○	○			
11	プロジェクト演習I～III	プロジェクト演習は、特定の技能を修得すべきテーマについて意欲と熱意のある学生を少数選抜し、早期から演習の機会を与えることを目的とする科目で、1年次から3年次まで半期単位でIからIIIのセメスターにより開講される。開講形態はプロジェクトによって異なり、グループで活動を行うものから個別指導を中心とするものまでさまざまである。いずれのプロジェクトも、履修にあたり主体的な取り組みが強く求められ、履修生は各セメスター終了時に研究・制作の成果を示すことが要求される。	1.2年	前後期		◎	○	○	○	○
12	映像創作入門	映像クリエイターが必要とする基礎知識を学びます。現代のメディア社会では、「映像」を使って表現する能力は「言葉」を使う能力と同じように重要です。映像を創作する上で大事な基礎知識を学び、映像クリエイターとなるための基礎を勉強します。また、映像に関係する、テレビ業界や映像制作会社における、仕事についても学び、実践的な知識を身につけます。	1年	前期					◎	
13	視覚情報デザイン入門	映像の歴史を学ぶ中で、名作映像作品の素晴らしさを知り、現代に通じる重要な知識を習得する。映像を作る技術を体系的に学び、自分自身の力として身につけます。本授業のテーマは「視覚情報デザイン」である。前半は視覚デザイン（グラフィックデザイン）に必要な「文字とタイポグラフィ」、「レイアウト」、および「色彩・配色」の基礎的な知識と技術の習得を目的とし、後半は「Webサイトの制作」のための知識と技術の習得を目的とする。前半の視覚デザインパートでは、グラフィックデザインに必要な上記の基礎理論を学習したあとに、「タイポグラフィ」・「レイアウト」・「配色」それぞれに関連した計4つの課題作品の制作に取り組み、後半のWebデザインパートでは、ひとつのWebサイトを作り上げるために必要な過程について総合的かつ網羅的に解説し、ひとつひとつ手順を踏みながらHTML5とCSSによる制作体験を積んでいく。最終的には「自分のポートフォリオサイト」をHTML5とCSSのコーディングによって制作するという最終課題作品に挑戦する。本授業を通して、グラフィックデザイン、およびWebデザインの専門家とコミュニケーションが可能であり、かつ自らがデザイン提案・制作ができるようになる。	1年	前期		○	○			○
14	音楽入門	私たちの周りには、ポップスやロック、ジャズをはじめとするさまざまなジャンルの音楽が溢れていますが、それらの多くは17～19世紀の西洋音楽（クラシック）の理論を土台にして作られています。その理論の理解には、さらに基礎的な音楽理論や楽譜の読み方・書き方のルールをまとめた「楽典」の知識が必要です。 この授業では、「音楽の三要素」（メロディ、ハーモニー、リズム）を軸に、「楽典」を通して音楽の構築性を学び、楽曲を多角的かつ分析的に聴取できるようになることを目指します。また、講義内容に関連した楽曲やトピックに触れることで、音楽についての幅広い知識を習得します。これら音楽に対する理解や知識を踏まえて能動的に音楽に耳を傾けることは、作曲家やアーティストの意図や表現上の工夫を知るための第一歩です。学ぶ上で作り手の「創意」を探ろうとするこうした姿勢は、音楽以外のクリエイティブな活動や領域にも共通するものですから、音楽以外の分野を専門としたい方々にも是非、積極的に履修してもらいたいと思います。 この授業の内容は、2年次開講「音楽創作論」の理解にも繋がるものです。「音楽創作論」の受講を考えている方は、特に履修を勧めます。	1年	前期		○		◎		

15	デジタルコンテンツ創作入門	人間は5万年前から自分の考えや意思を、メディアを使って表現してきたが、コンピュータとネットワークが加わった現在、メディアを利用して表現し自己発信することは、社会生活をするうえで最も重要な手段となってきた。本講義では、デジタルコンテンツ創作に必要な技能、技術、感性にかかわる全般的な知識を概観する。さまざまなコンテンツを制作するための基本的なメディアである文字、音、画像、映像について解説するとともに、映像制作など表現手法、技術、工程などコンテンツ制作と表現全般、ならびにさまざまな映像コンテンツの工学的な分析とコンテンツ表現における主張の重要性、ならびに過去のドラマ、映画、アニメーション作品とともにプロデューサーやディレクターの考え方を解説する。さらに、コンテンツ制作に関する工学的な分析に基づいた確認・提案・配備・個性化・具体化・調整・仕上げ・運用など段階について紹介する。これらを学ぶことによって、映像コンテンツ制作の工学的な分析と制作手法、コンテンツ制作のために必要な知識を習得する。	1年	後期	○	○						
16	造形デザイン入門	造形という言葉は一般に形を作り出すという意味で使われるが、ここでは、さまざまな分野で必要となる造形表現のための基礎を学びます。そのために、見えないモノ（概念）を見るモノ（実体）として創造した結果を表現伝達するための図法や、自然物に観察できる数理的な造形の規則などに触れ、形に関する理解を深めます。また、造形のための素材やプロセス、芸術とデザインとの関係なども考察しながら、造形に関わる基礎的知識の習得を目指します。	1年	後期	◎							○
17	メディア芸術の基礎	日本におけるメディア芸術の育成と発展は、我が国が取り組むべき課題として、近年大きな着目を受けている。文化庁は、メディア芸術を支える優れたクリエイター等を育成する目標を掲げ、メディア芸術クリエイター等の育成支援、若手アニメーター等の人材育成事業、及び海外クリエイターの招聘事業を実施し、この分野の人材育成を推進している。 本講義では、さまざまなメディア芸術の現状を紹介しつつ、問題点を整理し、未来のメディア芸術を担う新しい若手層を輩出することを最終的な目標とする。	2年	前期	◎	○						
18	CG制作の基礎	CGを制作するに当たって利用する基礎技法を説明し、論理的な思考をもとにした作品制作の演習を通じてCG基礎理論の理解とそれらの技法を習得することを目的とする。 (1) 2次元コンピュータグラフィックスの基本であるデジタル画像、ペイント系システム、ドロー系システム、 (2) 線や曲線の描画方法、 (3) 図形変換の方法、 (4) 形と色、タイポグラフィ、レイアウト、ピクトグラム、 (5) CG制作に重要な形状表現のためのデッサンの基礎、 (6) 投影法と投影変換、 (7) 3次元形状モデリング、 (8) 3次元形状のレンダリング、マテリアルとマッピングによる質感表現、カメラワーク、ライティング手法 (9) プロシージャル・プログラミング（アルゴリズムによる自動生成、アート・デザインへの応用の可能性）を扱う。 このような項目を学ぶことにより、アニメーション、ゲーム、メディアアート、Webコンテンツ、デジタル教科書などデジタルコンテンツのためのCG制作の基礎理論とそのプログラミング、CG作品制作方法を習得することを目標とする。	2年	前期	◎	○	○					
19	コンテンツ制作工程論	コンテンツ制作には、企画から流通に至るまで多くの工程があります。また、完成までには、膨大な時間、資金、人材が必要です。したがってコンテンツをいかに制作するか計画を立てること、そして、その計画を円滑に進めることは極めて重要です。コンテンツの制作工程は、そのジャンル（実写、CG、アニメ、Web、ゲーム、音楽・音響など）それぞれに特徴的な部分が存在します。さらに、近年はデジタル技術の進歩により、完成に至るまでの選択肢が多様化し、また最終的な提供形態も様変わりしています。 本授業では、実際にさまざまなジャンルのコンテンツがどんな工程を経て制作されているのか理解し、コンテンツ制作のみならず知的制作物の工程に関する考え方を体系的に身につけます。これにより、新たな様式のコンテンツの企画やビジネスモデルの構築、新技術の活用などの際に、適切な制作工程と管理手法を設計する能力を身につけます。そのため、コンテンツ制作を希望する学生のみならず、幅広い学生に参加を歓迎します。	2年	前期	○	○	○					
20	インターネットシステム入門	コミュニケーションの基盤となるインターネットを3つの側面から検討し、これらを合わせて全体を理解することを目的とします。インターネットを理解する3つの側面として、「ネットワーク基盤としての側面」、「インターネット応用の側面」、および「インターネットサービスの側面」に整理して学習します。具体的には、ネットワーク基盤としての側面では、インターネットの基本的な仕組みおよび技術の概要を理解することを目的とします。次のインターネット応用の側面では、インターネットによって行われる情報交換の種類と形態を学習します。最後のインターネットサービスの側面では、インターネットを利用する目的である具体的なサービスの概要をシステムの観点から学習します。これらの3つの側面からの学習によってインターネットを広い視野から理解します。	1年	前期	◎	○						
21	言語コミュニケーション分析入門	コミュニケーションの基盤となるインターネットを3つの側面から検討し、これらを合わせて全体を理解することを目的とします。インターネットを理解する3つの側面として、「ネットワーク基盤としての側面」、「インターネット応用の側面」、および「インターネットサービスの側面」に整理して学習します。具体的には、ネットワーク基盤としての側面では、インターネットの基本的な仕組みおよび技術の概要を理解することを目的とします。次のインターネット応用の側面では、インターネットによって行われる情報交換の種類と形態を学習します。最後のインターネットサービスの側面では、インターネットを利用する目的である具体的なサービスの概要をシステムの観点から学習します。これらの3つの側面からの学習によってインターネットを広い視野から理解します。	1年	前期		○	○					
22	CG数学入門	近年のCGやゲームの技術は、高度な数学的処理が多く用いられている。制作現場ではプログラミングは言うに及ばず、コンテンツ構成を考案するゲームデザイナーや、モデリングやアニメーション制作を担当するグラフィッカーにおいても数理的素養が求められる。本講義では、CGやゲームを制作するに当たって必要となる数学や物理の理論を体系的に学習していく。本科目の内容はCG制作、特にプログラミングを行う上で重要となる物体の運動についての理論を理解することを目標とする。 内容は主に三部分に分かれている。まず序盤はベクトルや行列の演算を用いた幾何や座標系に関する事項を学習する。中盤は序盤の内容を踏まえた上での運動記述に関する理論を学ぶ。終盤は力学要素を加え、さらに物体の運動に関する実践的な理論を学ぶ。	1年	後期			○	○				○
23	視聴覚情報処理の基礎	本講義では、人の視聴覚情報処理のしくみについて学ぶ。とりわけ情報システムとして「脳の仕組み」を捉える考え方を知り、それに基づいて、視聴覚独自の特性についての事例を学習する。錯覚などの現象事例だけでなく、生理学的な構成に起因するシステムのモデル化についても学習する。	1年	後期			○					○

24	システム基盤技術の基礎	現代社会ではデジタル情報を中心にメディアは構築されており、その流通経路としてインターネットは欠かすことが出来ない「システム基盤」である。ネットワークを利用したサービスをおこなうためにはインターネットの仕組みを含む情報ネットワークの基礎知識とウェブサービスのような現在利用されているシステムの構成要素の知識を得る必要がある。さらに、これらのシステムが社会的にどのような影響をもち、何に気をつけて利用、提供すべきなのかという問題点についても学ばなくては安心してサービスを利用・運用することは出来ない。 本講義では、将来のサービス提供者としての視点から、サービスの開発や提供を行う時に必要となる基礎知識を網羅することを目標に学習を行う。	1年	後期	◎	○						
25	プログラミングの基礎	プログラミング、すなわちプログラムの作成とは、ソフトウェアが内部で行っている処理を記述することである。メディア学部では1年次後期のメディア基礎演習でプログラミングの演習を行っているが、これを基本に、プログラムの中身の構造について理解を深める。 ソフトウェアを利用して見えている部分はプログラムの一部でしかなく、内部では様々な処理が行われている。これらの処理は様々なロジックやアルゴリズムの組合せによって実現されている。それを自ら組み上げる力を身に付けていく。また、既存のプログラムを理解することもプログラムを作る上では重要な技術である。やみくもにコピー&ペーストするのではなく、何が書かれているのかを読み理解したうえで自分のプログラムに組み込む(コピー&ペーストする)ことはプログラムの再活用という面では重要である。本科目は講義科目ではあるが、実際のプログラミング実践も行っていく。	2年	前期		◎	○					
26	CG数理の基礎	コンピュータグラフィックス (CG) と画像処理のための基礎的数学の知識とアルゴリズムとプログラミングを解説する。 CGのもっとも基礎的な技術を学ぶ。CG・画像の各種技法の多くは他の講義科目に譲り、本科目は少数のテーマを厳選して、各種技法の基礎となる数学やアルゴリズムをきちんと理解することを目的とする。 この科目を受講することによって、デジタル画像やCG映像がどのような原理でつくられているかを深く理解することができる。その後を受講する関連授業や演習の内容を正確に理解する手助けとなる。	2年	前期	○	◎						
27	メディア情報処理の基礎	メディア技術の学習に必要なデジタル信号処理の基礎を学ぶ。 前半はデジタル信号処理の基礎と音信号の処理について解説する。 後半はデジタル画像処理の基本的な処理からインタラクティブな応用について解説する。 本授業は音と画像の基礎的な専門知識および具体的な信号処理手順を習得できる。	2年	前期	◎	○						
28	メディア文化と社会	私たちは「メディア」に取り囲まれて生活している、としばしば語られたりそう考えている。では、「メディア」はどこに存在し、どうやって私たちに影響を与えているのか。そう問うと、必ずしも明確に答えられない。手元のスマホがメディアなのか、その中のニュースアプリがそれなのか、それとも電車で楽しむゲームがそれなのか。 この講義前半では、身の回りから「メディア」を自覚的に発見し、それがどのように組み立てられ、また構造を持っているかを検証する。そこから、そうした「メディア」が歴史的にどんな経過をたどって生まれ、発展してきたかを考え、現在の「メディア」のあり方を知る。後半では、「メディア」の中で語られる言葉と聴衆とのコミュニケーション、そこから生まれる新たなコミュニティについて考える。そして、もう一度私たちに影響を与える仕組みを考えることを通じて、「メディア」相互の関連、「メディア」と人間の関連、「メディア」と人間が混合した過程の現在と未来を展望する。	1年	前期		○	○					
29	ソーシャルコミュニケーション入門	社会の中で、「人々の結びつき」のあり方に注目してみると、この講義をはじめとする「メディア社会コース」の中心となる課題のひとつです。「ソーシャル」という概念の登場は、インターネットがメディアとして急激に進化してきたことに対応しています。しかし、人と人とを結びつける活動はずっと存在してきたのであり、そのデジタル化した展開が、私たちの生活を変容させてきたといえるでしょう。 この科目では、人から人へ影響を与えるメディアの存在を身近なところから探し、それを受け入れている私たち自身の変化に気がつくことからスタートします。従来の「マスメディア」のメカニズムを解き明かし、またSNSなどネットメディアの「影響力」を分析します。そこから「放送と通信の融合」といったキャッチフレーズを具体化するために、コミュニケーションの工学ともいえる方法論の開発現場を紹介し、それはTVの双方向番組であったり、「ニコニコ動画」などIPTVの現在を理解し、やがて開発・制作する側にたつための準備でもあります。	1年	前期		○	◎					
30	音楽産業入門	音楽に関わるビジネスがどのような仕組みになっているのかを、実際の事例をもとに解説します。人類は古くから音楽を奏でていますが、様々な技術の発展と共に音楽ビジネスのあり方は変化を続けています。音楽ビジネスの変遷、レコード会社やプロダクションなど音楽関連企業の役割、著作権や原盤権といった音楽制作者の権利、音楽配信や着信音などのコンテンツ配信技術について学びます。授業では、情報収集、数値分析、資料作成、ディスカッションを行い、ビジネスに必要な初歩的なスキルを身につけます。音楽ビジネスについて学ぶことにより、コンテンツ産業がどのように発展したかを理解し、今後どのような可能性を秘めているかを考える機会となることを目的としています。	1年	後期	○	○						
31	経営数理の基礎	社会や経営・経済に関する問題を認識し、それに対処することは今後ますます重要になってくる。さらにビジネスにも数学的な知識や論理的な理解が必要な事項が増えている。この科目では、メディアやそこから得られる情報を用いて、問題を認識するための方法論と、数理的・論理的な考え方にもとづいて、社会的な問題やビジネス上の課題などに対処するための手法の基礎を学ぶ。また、情報理論やシステム理論と、その社会科学やビジネスへの応用についても学ぶ。	1年	後期		○					◎	
32	広告技術の基礎	本講義では、受講生の皆さんに広告・広報の基礎を理解していただくことを目標にします。 広告・広報には、どのようなものがあるのか。それらは、どのように制作されているのか。近年広告・広報業界でどのような変化が起きているのか、などについて学びます。 また、広告・広報手法について知識を得るだけでなく、できる限り実践的な課題を設定し、実際に自分で考えたりつくったりすることによって、アウトプットを生み出すことの難しさと楽しさを体験できるようにしたいと考えています。	1年	後期		○	○	○				

42	プロジェクト演習Ⅳ～Ⅵ	プロジェクト演習は、特定の技能を修得すべきテーマについて意欲と熱意のある学生を少数選抜し、早期から演習の機会を与えることを目的とする科目で、1年次から3年次まで半期単位でⅣからⅥのセメスターにより開講される。開講形態はプロジェクトによって異なり、グループで活動を行うものから個別指導を中心とするものまでさまざまである。いずれのプロジェクトも、履修にあたり主体的な取り組みが強く求められ、履修生は各セメスター終了時に研究・制作の成果を示すことが要求される。	2.3年	前後期	◎	○	○	○	○
43	メディア特別講義II	現在は音楽業界全体が大きく変化する時代です。音楽産業全体の展開において「ライブ・エンタテインメント」は、新しい市場開拓の中心として、その存在感を非常に強めています。ローリング・ストーンズやマドンナの例に見るように、世界中のアーティストが「CD販売による展開」から「ライブを中心とした360度ビジネス」へと転換を進めています。これは「より直接的な体験としての音楽を求める」観客側のニーズの現れでもあります。 こうした時代状況を受けて本講義では「ライブ・エンタテインメント」に関連するさまざまなテーマを通じて、音楽産業全体のありかたを論じ、新しい時代を築くために必要な情報と知識を解説します。市販されている書籍や雑誌などからは、知ることは出来ない、業界内の新鮮な情報が満載です。	2年	後期	◎				
44	先端メディアゼミナールI	先端メディア学に引き続いて、テーマ別専門分野に関するゼミ形式の授業を行います。先端メディア学を修得していなくても履修可能です。早い時期から学術研究を実施することを狙いとした科目です。本科目で優れた成果が出た場合は、当該専門分野における対外発表を行います。その後続く3年次後期の創成課題、4年次の卒業研究までに学外からも高く評価される優れた成果をあげることを目標とします。本講義は約20の専門テーマから一つ選んで履修します。教員との議論を中心とした週2コマの少人数授業で、下の学年（先端メディア学履修者）と合同で実施する場合があります。直前の学期までの累積GPAによる履修資格の条件があります。学期前の休み中にテーマ別説明会がありますので、学内掲示での案内に注意してください。	2年	後期		○	○	○	○
45	先端メディアゼミナールII	先端メディア学に引き続いて、テーマ別専門分野に関するゼミ形式の授業を行います。先端メディア学を修得していなくても履修可能です。早い時期から学術研究を実施することを狙いとした科目です。本科目で優れた成果が出た場合は、当該専門分野における対外発表を行います。その後続く3年次後期の創成課題、4年次の卒業研究までに学外からも高く評価される優れた成果をあげることを目標とします。本講義は約20の専門テーマから一つ選んで履修します。教員との議論を中心とした週2コマの少人数授業で、下の学年（先端メディア学履修者）と合同で実施する場合があります。直前の学期までの累積GPAによる履修資格の条件があります。学期前の休み中にテーマ別説明会がありますので、学内掲示での案内に注意してください。	3年	前期		○	○	○	○
46	ゲームプロデュース論	ゲーム産業にはいくつかの特徴がある。一つにわずか40年ばかりの新しい産業であり、その進化はコンピュータ、インターネットやスマートフォンなど科学技術の進歩と同期している。二つに日々の生活に不可欠な物やサービスを生み出す産業ではなく、お客様を面白がらせ楽しませるといふ人生の付加価値を提供する産業である。三つに「最新電子技術」と「オリジナルな創作」と「おもてなしの心」という日本以外では相容れないような3つの要素を融合させた日本に優位性のある産業と言える。本講義では、ゲーム産業の歴史や構造の状況、ゲーム制作にかかわるプロデューサーとディレクターの仕事の中身や組織について理解し、それ以降のゲーム関連カリキュラムの基礎としていく。	2年	後期	◎	○			
47	音楽創作論	「音」が一定のまとまりをもって時間軸上にデザインされたとき、そこにはある種のイメージが形づくられ、私たちは「音楽」として認識します。これはジャンルを問わず多くの音楽に言えることであり、それらの楽曲を分析することは作曲者の創意を汲み取ることにほかなりません。このようなことから、J-POPなどのポピュラー音楽を中心に、メロディに比重が置かれた楽曲の分析を通して、楽曲の裏に隠された音楽表現における「仕掛け」を明らかにしていきます。	2年	後期				○	◎
48	デジタル映像表現論	本講義は、CGによる映像コンテンツ制作のプロフェッショナルになるために必要な知識を習得することを目的とします。映像制作技術の基本的な原理と、デジタル映像表現のさまざまな技法を、講義と実習課題による体験を通じて実践的に学びます。メディア学部生にふさわしく、知識と技術の両方をバランスよく身につけることが、本講義のねらいです。 演習授業やサークル活動などで映像コンテンツ制作を実践している方にも、これから制作に挑戦してみたい、という方にもお勧めです。	2年	後期	◎		○		
49	インタラクティブアート論	この授業では、鑑賞者が何らかの形で参加することにより成立する作品「インタラクティブアート」について考え、実際に作品を制作する。インタラクション（相互作用）とひとくちに言っても、その手法や技術的な基盤は多岐に渡っている。この授業では様々なインタラクションの手法とその実現方法を紹介します。開発環境には、C++を使用したクリエイティブコーディングのフレームワークである、openFrameworksを用いる。	2年	後期		○	○		
50	プロダクトデザイン論	プロダクトデザインとは「形と色を決めることだ」という解釈が以前はありました。しかしながら、現代におけるデザインとは「人間が生活の中でモノを見たり使ったりした時に生まれる関わり全般を設計すること」とでも言えるほどに領域は広がり、プロダクトは人・物・空間をつなげるメディアの一つと解釈されます。こうしたことを背景に、この授業は、プロダクトデザインの基礎知識を身につけ、ディスカッションなどによって、さらに理解度を深めることを目的としています。	3年	前期	◎				○
51	ソーシャルコンテンツデザイン論	現在、多くの学生はアニメ、ゲームなどのコンテンツのデザイン、制作に強い興味を持っていると思います。コンテンツは楽しみを多くの人にたえらせるものであり、日本においてコンテンツの産業は拡大しつつあります。一方、コンテンツは社会に大きなインパクトを与えつつあります。たとえば、アニメで登場した街に人があつまり、新しい観光地が生まれています。まさに日本の最大の課題である地域振興に対しコンテンツは大きな貢献をしています。私たちはこのような社会にインパクトを与えるコンテンツをソーシャルコンテンツと呼ぶことにします。本授業ではこのソーシャルコンテンツをどうデザインし、どう制作するかを学びます。 コンテンツのデザイン・制作には2つのことが要求されると思います、一つは技術的な要素であり、もう一つは社会的な応用です。技術面では3DCGを利用した立体の造形を学びます。単に3Dモデルを作る手法だけではなく、3Dモデルの原理・構造を学びます。また、地図SOFTの利用法を学び、地図SOFTの中に新たな3D形状を加える方法を学びます。 社会的な面では、教育、歴史、地域振興に於いて3Dモデルが効果的に使われた事例について学びます。例えば、すでに存在しない歴史的建造物を復元し、その3Dモデルを教育SOFTに利用した例を紹介いたします。このような例をもとに、新たなソーシャルコンテンツのデザインを学生は試みます。	3年	前期	◎	○			
52	先端映像創作論	従来ない先端的な映像をつくるための素養として、まず、従来の映像表現手法の仕組みと、その背後にある撮像や映像処理技術の原理を学びます。これらを理解した上で、先端的な映像に関する技術、演出的なアプローチの具体的な事例を、作品を通して学びます。各回では、CGI、VFX、アニメ、実写の各分野におけるトピックス、キーワードを解説していきます。	3年	前期		○	○		

53	ゲーム制作技術論	本講義では、ゲーム開発のプロフェッショナルになるために必要となる、さまざまな制作技法について学習します。 ゲームコンテンツ開発の工程や産業動向の理解をはじめとして、ゲームデザイナー、ビジュアルアーティスト、エンジニアなどのクリエイターが用いる要素技術および各スタッフの連携について、実例を交えて解説します。また、技術的な側面だけでなく、スケジュール、予算、クオリティの管理などのマネジメント面や、近年のスマートフォン向けのゲーム開発など、さまざまな側面にも触れます。 演習授業やサークル等でゲーム開発を経験している方はもちろん、ゲーム開発に用いられる技術や技法に興味があり、これから理解を深めたい方にもお勧めです。	3年	前期			○	○	○
54	ヒューマンコンピュータインタラクション論	ヒューマンコンピュータインタラクションとは、人がコンピュータを使用するときの相互作用の様々な局面を扱うものです。例えば、マウスやキーボードなどのコンピュータを操作するための装置や、ソフトウェアを操作するための画面のデザインなどをコンピュータのユーザーインターフェースと呼びますが、本講義で扱う大きなテーマの一つです。ただし、ここではそうしたコンピュータ自体の機能面の要素や設計について知ることで目的ではありません。コンピュータは登場以来、サイズや性能の変化と共にその用途も大きく変化してきました。それに伴ってコンピュータと人との関わりかたも大きく変わり、いまやタブレットPCやスマートフォンとして、いつでも、どこでも、色々な用途で利用されるようになりました。このような変化は、コンピュータ自体の変化だけでなく、生活における様々な場面や対象に対する人の意識にも影響を与えています。そうしたものがどのように変遷してきたのか、またどのように進んでいくのかを議論したいと思います。	2年	後期				◎	○
55	コミュニケーション処理論	人対人、あるいは人対ロボットやコンピュータシステム、モバイル端末において交わされるコミュニケーションの全体について学習し、それらの処理システムが如何に人とコミュニケーションを成り立たせているかについて学びます。それにより、増々豊かに発展する様々なシステムの基本となる処理手法を身につけ、メディア社会の今後の展開に追従できる力を養います。 皆さんの身の回りにあるインターネット上の映像、音楽、地図情報、文字情報、ニュース記事から広告、そしてレビュー情報などをどのように利用し、他の人に何を発信しているのか、IoTが浸透する社会において特定の相手でも、不特定の相手でも、様々なコミュニケーションが生まれています。そのようなインターネット時代におけるコミュニケーションの実態を捉え、言葉によるつながりだけでなく、ノンバーバルコミュニケーションについても学び、情報の検索手法から、交流サイトでの情報交換の仕組みなどについて学びます。また、コミュニケーションの基礎となる言語による対話が成り立つ仕組みや社会コミュニケーションが成り立っている原理についても理解してもらいます。	2年	後期			○	○	
56	イメージメディア処理論	デジタル画像処理は、もともと画像を見やすくするための補正技術であった。その後、パターン認識のような画像解析技術が研究され、適用分野が広がった。近年では、映像制作やCG（コンピュータグラフィックス）処理のためのさまざまな要素技術が開発されている。コンテンツ創作に関わる仕事をする者にとって、画像処理の知識は重要な素養である。 本科目では、デジタル画像処理の基本となる各種技術に関して学ぶ。網羅的な内容であるが、コンテンツ創作に関連する項目にやや重点をおく。本科目の内容は最新技術ではないものがほとんどである。流行に左右されず長い間役に立つ技術知識を習得できる。	2年	後期				○	○
57	音声音響メディア処理論	音声音響信号の分析、音声認識、音・音声合成、音響機器や電気音響の基礎理論とその応用技術を学ぶ。聴覚の機能と聴覚心理実験法にも触れる。身近な楽器音や動物の声の分析などの事例を示して具体的に理解できるようにしている。また、毎回講義中に信号処理ソフトを用いてビブラート音などを作成するなどの演習を行い、自ら体験して学習できるようにしている。 本授業により、具体的にコンピュータで音声音響信号処理を行う理論と方法を習得できる。	2年	後期			○	◎	
58	Webプログラミング論	社会においてインターネットの影響が無視できなくなるほどにインターネットはメディア化がすすみ、一般に広く利用される知識、情報、コミュニケーションの場となっている。メディアとしてのインターネットの特徴としてはその膨大な量と揮発性が挙げられる。そのためこれらの情報を収集し、利用するためにはプログラミングによる情報の収集と集約を欠かすことができない。 そこで本講義ではPythonを用いたWebサイトの巡回（クローリング）とデータの収集（スクレイピング）を行い、インターネット上のデータを情報として利用価値の高いものに再加工するための技術を身につける。 講義の前半では主にPythonによるプログラミング一般について学び、後半ではその知識を用いて高度なWebサイトの巡回とデータの収集を行う手法を身につけることとする。	3年	前期			◎	○	○
59	感性情報処理論	益々豊かになるメディア社会では、対象となるコンテンツや情報などがより身近で温かみがあることが求められている。そのような人間の主観的価値観や感性・ニュアンスなどを客観的に捉え、評価することがこれからのメディア社会に望まれる。本講義では、主観的な感性情報を如何に捉え、記述・表現して、さらにその良し悪しを判断できるコンピュータ技法を学ぶ。とくに、個別的・個人的な主観に基づくデータを集積していくことにより、総体としての特性を捉える方法論を習得し、併せて曖昧さを常にもった感性・主観を表現する論理について学ぶ。後半では、品質評価、カラーデザイン・会話の“間”などを例に感性情報処理についての実践的な演習を行う。	3年	前期			○	○	
60	3次元コンピュータグラフィックス論	3次元コンピュータグラフィックス（3DCG）の理論のうち、レンダリング技術を中心として、3次元モデルをリアルに表現する手法を学ぶ。網羅的な内容であるが、一部の項目に関してはプログラムの実装など詳細を説明する。 この科目を受講することによって、3DCG表現で使われる技法を深く理解することができる。流行に左右されない普遍的な技術を解説するので、受講者は長く役立つ知識を身につけることができる。	3年	前期				○	○
61	音響コミュニケーション論	人と人、あるいは人と機械の間でのコミュニケーションを行う際、音による情報のやりとりは、最も重要な構成要素の一つです。また、スマートフォンや各種デジタル機器の普及に伴い、私たちの生活の中でも、音を効果的に使用したコミュニケーションに触れることが多くなっています。そのため、音楽を生み出すアーティストから、音響効果を操るエンジニア、そして音声通話機器や対話システム的设计開発者に至るまで、様々な職業において、音に関する深い理解が求められるようになってきています。本講義では、はじめに音の基本的な性質について学んだ後、音を使ってコミュニケーションを行うための様々な工学的技術について学習します。その際には、最新の製品開発現場の様子など、音についての理解がどのように業務に役立つのかについても、できる限り説明します。これらに加えて、PCを使った実習により音の様々な加工方法について学び、理解を深めていきます。本科目を受講することによって、音を工学的な視点から見ることができるようになり、さらには音以外のメディアも含めたコミュニケーション科学の学習へのステップとなることを期待します。	3年	前期			○		○

72	コンテンツディベロップング論	<p>本講義は、映像制作のための初期段階であるシナリオ制作(第1部) とキャラクターメイキング(第2部) を主に扱う。第1部シナリオ制作においては、シナリオの段階的執筆手法とそれをもとにしたシナリオエンジンをもとに、プロットの書き方、13フェーズなどを扱う。また、完成シナリオの評価や各種の分析手法を紹介する。第2部キャラクターメイキングでは、第1部で制作したプロットに基づいたキャラクター設定、キャラクターをデザインするための画像収集とカラージュ手法、それをもとにしたスケッチなどビジュアル化について説明する。さらに、キャラクターの表情や動き、アニメーション制作や、キャラクターのモデリングなどについて扱う。</p> <p>本講義を履修することにより、映像コンテンツ制作の初期段階の各種手法を、講義と演習によって理解できる。</p>	3年	後期	◎	○						
73	サウンドデザイン論	<p>音は現象にすぎないが、これらを活用することで、メディアとして機能する。本講義では、メディア・コンテンツを中心に据えつつ、「サウンドというメディア」「音を知覚・認知する人間の特性」「デザインするという行為」「これらを実現するための手法」といった総合的な理解を深める。</p> <p>メディア学部では、演習を中心としたアクティブ・ラーニング型学習が特徴であり、特に1、2年次では手を動かす経験によって、広大で複雑なメディア学の概略を把握してきた。</p> <p>本講義では、サウンドを中心に、文系・アート系、さらにはこれらに分類が難しい学術的な内容を中心とした高度な知識を集中的に提供する。これにより、演習・実習における体験学習によって培われた経験に確固たる知的裏付けをもたらし、創成課題および卒業研究におけるテーマ確定に寄与することを目的とする。</p> <p>さらに、サウンド・システムのデザイン力を強化するため、実践的な業務用音響機器やその規格、さらにはこれらに関連する映像・ゲーム等の規格について講義を行う。</p>	3年	後期	○							○
74	情報可視化	<p>ビジュアリゼーション(可視化)は、数値データを図形に変換することにより、視覚的な解析を可能にする技術である。大規模データや複雑な構造をもつ数値データそのものから、意味のある情報を取り出すことは困難であるが、可視化することにより、そこに隠された情報を直感的に見つけ出すことができるようになる。現在、数値計算や実験などで得られる科学技術データから、Web解析や株価変動などの抽象的な時空間構造をもつデータまで、様々な分野で広く可視化が利用されている。しかし、どのように数値データを図形化するかによって、得られる情報量も変化する。また、得られた可視化結果から正しく情報を読み取るためには、対象分野についての知識と問題意識も必要となる。</p> <p>本科目では、情報可視化、科学技術データの可視化、インフォグラフィックスなどの事例を取り上げながら、どのように情報を図形に変換するのか、どのように可視化結果から意義のある知識を引き出すかについて学習する。</p>	3年	後期	◎	○						
75	インタラクティブデバイス論	<p>コンピュータと利用者を結びつけるため、多様なデバイスが存在している。また、これからも新しいデバイスが次々と生み出されていくと考えられる。唯一万能のデバイスは存在しないので、実現可能で適切なデバイスを用いることが求められることとなる。</p> <p>これらは技術の革新によって実現可能になったり、求められるインタラクションの変化に応じて、異なったものが現れる。</p> <p>このようなデバイスについての理解をするため、実現技術、サービスからの要求などについてその歴史的な変遷を含めて網羅的に理解する。</p>	3年	後期	◎	○						
76	ゲームプログラミング論	<p>当科目は、履修者が既にある程度のプログラミング能力を備えていることを前提とし、ゲーム制作に必要なプログラミング技術を学ぶ。ゲーム開発は、高度な数理的理論や最新のプログラミング技術をふんだんに用いるものであり、プログラマに高い素養を要求するものである。当科目では講義と実習を通じて、それらの要素を実践的に学ぶことを目的とする。</p>	3年	後期	○	○						
77	ソーシャルコンピューティング論	<p>インターネットの時代になって以降、情報の流通の仕方に変化が訪れた。マスメディアなどによる一方的な情報を受け取るだけでなく、一般の人が情報発信をすることが簡単になり、それが流通するようになった。携帯電話やスマートフォンなどの機器が普及し、だれもがいつでも情報に接することができるようになり、それが政治体制や社会を変革する原動力の一つとなった事例も現れた。</p> <p>ロコミがインターネット上でも行われるようになり、商品の選択の際にそれを参考にしたり、自らの感想や体験を投稿する人も増えた。メーカーもまたそれらの動向に敏感に反応して商品の開発に活かすようになった。ショッピングサイトではユーザの購入履歴や、選択した商品を購入した他のユーザの購入傾向などに基づく商品推薦が行われている。このようなインターネット上の新たな情報流通や処理の仕組みはどのようなものか。この科目では、これらについて体系的に学び、これからの来るべき変化に対応していく力をつけることを目的としている。</p>	3年	後期		○	○					
78	情報システム設計論	<p>この講義では、情報システムならびにシステム環境についての基本的な概念を理解するとともに、その構築・運用に必要な情報技術、計画技法について身につける。まずは、システムの仕様設計のために必要な要件定義について学ぶ。ここでは、何が必要かを分析し実現が可能かどうかの見極め、さらには要求変更や仕様の追加などを含め、システムの実装に必要な技術の選出するための手順について学ぶ。また、システム構築に必要なさまざまな技術に対する理解を深め、いくつかの技術の組み合わせに関する検討ができるようにする。これらの学習を通して、ユーザ・ベンダ双方の立場から、企画・設計、実装・構築、運用・チェック、改善といった一連のサイクルについて、ミニプロジェクトを通して身につける。</p>	3年	後期							○	○
79	ソーシャルアントレプレナーシップ	<p>ソーシャル・アントレプレナー(社会起業家)とは、社会に山積するさまざまな課題を、ビジネスの手法で解決する起業家(アントレプレナー)のことを指します。経済格差や貧困、地方の衰退、過疎化、福祉サービスの不足など、現代社会には多くの課題があります。ソーシャルアントレプレナー(社会起業家)は、こうした課題の解決に、ユニークな発想で能動的に取り組んでいます。</p> <p>本授業では、こうしたソーシャルアントレプレナー(社会起業家)の実際の活動を学びながら、社会の課題を「他人ごと」、「自分とは無関係なこと」として捉えるのではなく、「自分の暮らしやこれからは引きつけて考える」ことを通じて、受講生自身が「社会起業家精神(ソーシャルアントレプレナーシップ)」を育めるよう意識し、授業を行います。また、社会課題の解決に向けたデザインについて学びます。</p>	3年	後期	○	○	○					◎

80	サービスデザイン	<p>先進国における「サービス」産業は産出額や雇用人数に占める割合は70%以上で、富の源泉となっています。しかし、製品に比べ「サービス」に関しては「経験や勘」に頼る前近代的な状況が続き、科学・工学の知見や方法論を活用した合理的なデザインアプローチではありませんでした。一方、ICTの驚異的な普及につれて、さまざまな分野でICTを駆使した「サービス」が新しい提供価値を創出や生産性の向上が図られる時代になって来ています。</p> <p>こうした背景から、従来の有形の「もの」と異なる「サービス」を如何に「デザイン」し、社会的な革新（イノベーション）を生み出すかが、重要な課題であり、それを担うサービスを創造的にデザインできる人材が求められています。身近な代表的な例は音楽の入手から楽しみ方まで変革したiPod/iTunesサービス、そしてソーシャルメディアサービスなども最先端の事例です。</p> <p>また、サービスについても単なる生産性向上や利便性を高める目的を超えて、ユーザ体験価値（UX:User eXperience）をデザインすることは求められて来ています。</p> <p>本講義では、こうした新しい社会的・ビジネスのニーズを先取りして、新しいユーザ体験価値をデザインする最新の方法論を取り入れ講義の課題として実践的に身につけてもらうことを目的にします。特に、「デザイン思考」という方法論とツールを取り上げます。さらに、サービスの特徴、ICTサービスの特徴、サービスデザインのための方法論、実際のベストプラクティスの事例研究、サービスのビジネスモデルなどについて概説し、サービスデザインとイノベーションのための基本的な知識、実践的な方法論、最新の動向について理解してもらうことを目標としています。</p>	3年	後期				○		○
81	社会経済シミュレーション論	<p>ビジネスにかかわる諸現象を、シミュレーションモデルを構築することにより、解析していくことを目的としている。</p>	3年	後期				○	○	
82	学習支援環境デザイン	<p>“学習”は普遍的な人の成長の営みの一つであるが、昨今のWeb技術を基盤としたICTの進展はその学習環境にさまざまな変革をもたらし、eラーニングという大きな研究・ビジネス分野を築いている。本講義では、まず前半に、その環境の構築を支える基礎理論と、典型的な学習の場である学校における近現代の教育・学習へのICT活用の変遷を概観する。一方、講義の後半では、そうした環境を支えるプラットフォームの基本的な仕組みや各種サービス、生涯学習や海外での取組み事例、ビジネスという観点からの学習支援の重要性などについて学ぶ。</p>	3年	後期				○	○	