

カリキュラムマップ

メディア学部					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
No	科目名	講義概要	学年	開講期						
1	情報リテラシー演習	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。 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6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3回は学習内容をポートフォリオとしてまとめる内容を使う。第7回から第12回は以下の3つのテーマを小クラスごとに順不同で実施する。 ・「企画書を作ってみよう」テーマ 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。 ・「映像を世界に配信しよう」テーマ 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。 ・「私のメディア史を作成してみよう」テーマ 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			○	◎		
2	情報リテラシー演習	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			◎	○		○
3	フレッシューズゼミⅠ	前期のフレッシューズゼミに引き続き、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	前期			◎			
4	フレッシューズゼミⅡ	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。ここでは、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	後期			◎	○	○	
5	メディア学入門	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、各講師に率直に語っていただきます。	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、各講師に率直に語っていただきます。	2年	前期			◎	○		

7	先端メディア学I・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があります。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	メディア基礎演習I	メディア学部で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。 [プログラミングの基礎I (4回分)] メディア学部の学生として必要となる基礎的なプログラミング技術を習得する。まず最初にScratchを用いてプログラミングに必要な論理的思考について学んだのち、Processing環境を用いてプログラムを書き、CG画像作成を題材に実践を行う。 [流行を知り物語る (4回分)] 大学の学びにおいて必要な調査法を学ぶとともに、論理的に考える技術を身につける。また、具体的なテーマに基づきディスカッションを行い、プレゼンテーションスピーチ能力を養う。 [サウンド・エクスペリエンス (4回分)] 身近な環境から様々な音を発見し、それをデータとして扱う方法を習得する。音データ処理の学習を通じてメディア処理に慣れ親しむとともに、分析・評価能力や問題解決力を身につける。 [ポートフォリオ化 (第14、15回)] 全てのテーマで実施したことをポートフォリオとしてまとめる。	1年	後期			○	○	◎	○	○
9	メディア基礎演習II	メディア学部で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。 「プログラミングの基礎II (4回分)」 メディア基礎演習Iでの「プログラミングの基礎I」の内容を引き継ぎ、Processing環境を用いてのプログラミングについて学ぶ。特に、フローと変数のスコープ、関数の生成、オブジェクト指向プログラミングの概念と実装、および外部ライブラリの利用による高度なプログラミングに関して重点的に学ぶ。 「ソーシャル・デザイン (4回分)」 社会をより良くするためのデザインを行う。3D地図のスキルを習得、活用し、解決のに向けた提案PRビデオの制作を行う 「映像制作を知る、作る、感じる (4回分)」 ショートフィルムの作成を通じて、企画・撮影・編集などの映像制作の流れを実践的に学習する。 「ポートフォリオ化 (第14、15回)」 全てのテーマについてポートフォリオとしてまとめる。	2年	前期			○	○			
10	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。	1,2年	前後期			◎	○	○	○	○
11	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。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。	1年	前期						◎	
12	視覚情報デザイン入門	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			○	○			○
13	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」での「楽曲構成法」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			○			◎	

14	デジタルコンテンツ創作入門	人間は5万年も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	○	○						
15	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）を見えるモノ（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		◎						○
16	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		◎		○				
17	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		◎	○	○				
18	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を理解し、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		○		○	○			
19	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		◎		○				
20	言語コミュニケーション分析入門	テレビ・ラジオ・新聞といったマスメディアであれ、手紙・電話・電子メールといった特定の個人宛のメディアを介したものであれ、コミュニケーションの中核を支えるものは言語である。本講義では、日常的に人々がコミュニケーションを達成するためにどのように言葉を操っているのかを学ぶ。本講義の科学的目標は、我々が日常何の疑問も持たずに行っている人とのやりとり、挨拶には挨拶を返す、質問されたらそれに答える、代わる代わるに話し手になるといった言語コミュニケーションの背景にある動的な仕組みを理解することにある。	1年	前期				○	○			
21	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マは言うに及ばず、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学的素養が求められている。本講義では、CGやゲームを制作するために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					○			○
22	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					○			○

23	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		◎	○	○	
24	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)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				◎	○
25	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		○		◎	
26	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具体的な信号処理手順を習得できる。	2年	前期		◎		○	
27	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、としばしば語られまたそう考えている。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うなのか。 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」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				○	○
28	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実体化するために、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				○	◎
29	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		○		○	
30	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				○	◎
31	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			○	○	○

32	社会調査法	<p>本授業では、以下の6つを身につけることを目標とする。</p> <p>(1) 会話分析の基本的な考え方を身につける。</p> <p>(2) 会話分析の基本的な方法を理解する。</p> <p>(3) 調査票の作成技法を身につける。</p> <p>(4) 調査票の作成に必要な、仮説の立て方、様々なサンプリング技法を理解する。</p> <p>(5) 調査票に作成に必要な、社会のニュースに目を配るようになる。</p> <p>(6) 調査において重要な社会的倫理を理解する。</p> <p>社会の様々な事柄を理解して、ソーシャルサービスを行うためには、調査を行い、社会事象を把握しなければならない。そして社会調査にも様々な方法がある。私たちが様々な場面で目にするアンケートといわれる量的方法以外にも、インタビューやフィールドワーク、会話分析などの質的方法がある。社会の中の多様な現象を理解するためには、その調査対象や目的に適した調査方法を選ばなければならない。ここでは、代表的な質問紙法(アンケート)調査と会話分析をとり上げる。これらの調査法の特徴を学び、会話分析の方法、また質問紙法における調査の設計と質問紙の作り方を学ぶ。</p>	1年	後期					○	○		
33	統計データ分析	<p>本格的な情報化社会に入り、多種多様なデータが種々のメディアを通じて身近なものとなってきている。しかし、データはただ眺めているだけでは意味がなく、適切な意味解釈を通じて初めて有益な情報資源となる。本講義では、基礎的な確率・統計手法を用いて、収集データの見方や分析の基本を学ぶとともに、その背後にある社会や経済の諸現象などを把握・検証する術について学ぶ。具体的には、授業の前半は、基本統計量などを通じたデータの解釈や初歩的な分析手法を習得する。一方、授業の後半では、調査演習を交えつつ、検定や分散分析の基本的な考え方への理解を深める。</p>	2年	前期				○			◎	
34	インターネットコミュニティ論	<p>人はコミュニティの中で生活を行っている。中でもネットワークを通じたコミュニティのありかたが重要である。では、昨今のインターネットを通じたコミュニティにおいては、ネットワークはどのように成立しているのだろうか。本授業では、社会学や社会心理学において従来議論されてきた内容や概念を元にして、対面的ネットワークのあり方を理解し、そこから現在のインターネットを用いたネットワークとそのコミュニティのありかたを説明する。また、質問紙を作成し、現在の問題を把握する。</p>	2年	前期						○	◎	
35	教育メディア論	<p>教育とは、他者への学習支援活動であり、その教育者たる親や教師、その教具たる教材や教室などが創出するメディア環境全体を表している。昨今、この教育・学習の環境が、ICTの飛躍的な進展により変容しつつある。本講義の前半では、まず教育という普遍的な人間・社会活動において、その時々メディア(各種資料、教具・デバイス等)が、時代の要請に応じてどのように編み出され、そしていかなる役目を果たしてきたのかを概観する。また、学習観の変遷とそれに基づくICTの導入ならびに教授理論について理解する。一方、講義の後半では、まず昨今のICT環境のもとで効率的な教育を展開する上でのプラットフォームやそれを活用した学習支援環境について学ぶ。さらに、この基本的なICTプラットフォーム環境を学校教育の域を超えたインフォーマル教育に活かす試みについて理解を深める。</p>	2年	前期					○		○	
36	メディア専門演習I	<p>メディア専門演習Iは、2年次後期に行われる必修科目である。4年次の卒業研究に向けて、必要となる技術・手法の習得を行っていく。ここでは、メディア学部ならではのテーマを中心に据え、専門的な内容を小人数クラスで学ぶ。メディア専門演習は卒業時のコース修習において、重要な位置付けとなるため、計画を立ててしっかりと学ぶことが求められる。なお、テーマ選抜においては、2年次までの成績なども考慮されることがある。</p>	2年	後期				◎	○	○	○	○
37	メディア専門演習II	<p>メディア専門演習IIは、3年次前期に行われる必修科目である。4年次の卒業研究に向けて、必要となる技術・手法の習得を行っていく。ここでは、メディア学部ならではのテーマを中心に据え、専門的な内容を小人数クラスで学ぶ。メディア専門演習は卒業時のコース修習において、重要な位置付けとなるため、計画を立ててしっかりと学ぶことが求められる。なお、テーマ選抜においては、2年次までの成績なども考慮されることがある。</p>	3年	前期				◎	○	○	○	○
38	創成課題	<p>創成課題では、所属する卒業研究プロジェクトで指導教員の指導のもとに、研究課題を明らかにするための文献調査、卒業研究に必要な準備学習、およびそれらの成果発表を行う。</p> <p>文献調査によって、その研究分野でどのような成果が出されているか、どのような課題や問題があるかを明らかにして、卒業研究テーマを決めるための指針とする。研究を実施するにはその分野における方法論や常識的な成果を把握することが必須であり、文献調査はそのための基本的な手段でもある。</p> <p>卒研に必要な準備学習の対象は、研究分野によって異なる。たとえば、各種調査方法、実験データ収集法、統計分析手法、プログラミング技術、ツールソフト使用方法などである。</p> <p>本科目を履修することにより、配属された研究プロジェクトの分野で要求される基本的な知識・技術を身につけ、研究テーマの方向性を明らかにすることができる。</p>	3年	後期				○	○	○	○	○
39	卒業研究I	<p>卒業研究では4年間の学習の総まとめとして、配属された専任教員の研究室において、一年間の間、研究課題の設定、実行計画の立案・実施・評価を行なう。</p> <p>発表においても、論文においても、問題の提起、問題解決の方法・手順、結果(findings)という一連の研究プロセスを整合的にまとめることが最低限求められる。</p> <p>卒業研究Iでは研究課題の設定と実行計画立案を行う。半年の成果を中間報告書にまとめ、また発表会で中間発表を行う。</p> <p>なお、以下が重要なイベントとなる。</p> <p>1.仮題目申告</p> <p>5月20日頃までに、責任指導教員名と卒業論文仮テーマをWEB上で申告する。テーマ決定にあたっては、責任指導教員や研究室担当教員とよく議論すること。なおこの時点で出されたテーマは変更可能である。</p> <p>2.中間発表</p> <p>7月末に行われる学部主催の発表会で前期の研究成果を発表する。</p> <p>3.中間報告書の執筆</p> <p>半年の成果をA4 5枚程度の中間報告書としてまとめ責任指導教員に提出する。報告書の締切期限は研究室内の指示に従うこと。</p>	4年	前期				○	○	○	○	○

40	卒業研究II	卒業研究では4年間の学習の総まとめとして、配属された専任教員の研究室において、一年間の間、研究課題の設定、実行計画の立案・実施・評価を行なう。 卒業研究IIでは、一年の成果を卒業論文にまとめ、また研究発表会で発表を行う。 なお、以下が重要なイベントとなる。 1.研究題目申告 10月初旬までに、責任指導教員の承認の上、卒業論文テーマをWeb上で申告する。テーマ決定にあたっては、責任指導教員やプロジェクト担当教員とよく議論すること。 2. 卒業論文提出（1月20日ごろ） 3. 卒業研究最終発表会（1月最終週から2月はじめ） 発表会の形式は口頭発表またはポスター発表とする	4年	後期		○	○	○	○	○
41	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I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		◎	○	○	○	○
42	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		◎				
43	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		○	○	○	○	○
44	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		○	○	○	○	○
45	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		◎	○			
46	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					○	◎
47	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習します。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		◎			○	
48	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する。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		○			○	
49	プロダクトデザイン論	デザインとは「形と色を決めることだ」という言い方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ることもあります。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		◎				○

50	ソーシャルコンテンツデザイン	現存する様々な造形の復元から、想像上の造形の創造まで、コンピューターを表現のツールとして活用することが、近年のコンピュータ・グラフィクス技術の進化により可能となっています。本授業では、造形表現に活用されることが多い、3次元コンピュータ・グラフィクスに焦点をあて、3次元空間に於ける造形の表現方法について学びます。前半部では3DCGを制作するための技術、そしてユーザーインターフェイスのデザインと3Dモデルのコントロールの方法を習得します。後半では、それらの技術が社会に於いてどのような活用をされているのかを学びます。具体的には、建築学、教育、文化などの分野に於ける3DCGの活用事例を紹介し、特に、文化遺産の復元と教育に於いて3DCGがどのように活用できるかを中心に3DCGの活用例を紹介し、実際に社会に於いて役に立つコンピュータ造形のデザインを行います。文献調査、企画、共同作業、プロトタイプ制作を行うことにより発想力と技術を身に着けます	3年	前期		◎	○				
51	先端映像創作論	この講義は、前半で技術論を、後半で作品論を展開します。前半では、従来にはない先端的な映像をつくるための素養を身につけます。表現の背後にある撮像や画像処理の原理を理解した上で、既存の各種表現手法のしくみを学修します。後半では、先端的な技術知識を網羅しつつ、映像作品を企画し設計、制作するプロセスで重要なポイントや基本的技術概念を、具体的事例を通じて学習します。 最先端の映像に関する技術、演出的なアプローチから分析、解析、解説していきます。CGI、VFX、アニメ、実写の各分野におけるトピックス、キーワードについて事例を示しながら解説していきます。 [講義内容のポイント] 映像制作のための技術分野（撮影、照明、音響、VFX、ポストプロダクション）を体系的に学びます。 的確なメッセージを伝えるため脚本作り、構成設計のポイント、名作映像作品の事例から学びます。 より高度なVFX技術、CG制作のスキルを身につけるため、映像制作工程のポイントをおさえます。	3年	前期		○	○				
52	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、ヴィ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、事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		○	○				○
53	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、人がコンピューター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ー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ー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ー自体の機能面の要素や設計について知るだけで目的ではありません。コンピューターは登場以来、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ー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、コンピューター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				◎	○		
54	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おけ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、不特定の相手にも、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			○	○			
55	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、コンテンツ制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				○			○
56	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		○		◎			
57	Webプログラミング論	現在ひろく利用されているソーシャルネットワークサービスについての基礎概念を学ぶとともに、SNSの分析や高度な応用を行うための技術を習得する。 SNSの代表としてTwitterならびにFacebookをとりあげ、プログラムをもちい情報を収集することにより、社会的ネットワーク論について、学術論文に述べられている理論を検証する。	3年	前期		◎		○	○		

58	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		○		○		
59	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				○	○	
60	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の設計開発者に至るまで、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、音を理工学的な視点から見るできるようになり、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			○		○	
61	データベースと情報検索技術	この講義では、データベースならびに情報検索についての基本的な概念を理解し活用法を修得するとともに、専門家として情報技術と関連する専門知識について身につける。 まずは、データベースを効率的に利用するために利用されるデータベース管理システムについて理解を深めていく。実例として、データベースを操作する専門の言語であるSQL言語を用いて、実際のデータベースを対象に操作法を修得する。さらにいくつかの事例を用いて、データベースの様々な機能と操作法の実例を使いながら基本的な機能について理解する。 また、情報検索手法や情報検索技術に対する理解を深め、さまざまな情報検索手法を用いて目的の検索結果を得られる技術を習得する。 毎回、講義内容に関連した簡単な演習があり、講義内容の理解に役立てる。	3年	前期			○		○	
62	ニュースメディア論	デジタル化が進み、ソーシャルが取りざたされても、ニュースが多くのメディアにとってコンテンツの核心=キラーコンテンツであることに、変わりはない。ただし、ニュースの信頼性を担保するメディア=ブランドが、多面的に揺さぶられていることは事実だ。「伝えるべきニュースの基準」を死守する「正統的ジャーナリズム論」の射程を越えた、「ポスト・ニュースメディア」の形成過程を追う。	2年	後期			○	○		○
63	グローバルメディア論	20世紀はグローバル・メディアが誕生した世紀です。グローバル規模の通信社の出現や視覚メディアの発達により人類の世界観は変化を遂げ、映像コンテンツは様々なメディア媒体を通じ、国境を超えグローバルに消費されるようになりました。同時に、ソーシャルネットワークサービスなど、個人やローカルなコンテンツの発信も可能となっています。本講義では、グローバル・メディア誕生の歴史、メディアと事実の描写方法、地球規模の課題とメディアの役割などについて考えていきます。特に、グローバル社会が直面する課題を取り上げ、メディア表現の可能性について取り扱います。前半ではグローバルメディアの誕生を世界大戦前まで遡り考察し、現代社会のメディアのあり方を考えます。後半では、グローバル社会が21世紀に直面している課題の数々、特に国際教育開発、貧困問題、多文化共生などのトピックスを紹介しながら、未来に通じる社会と新しいメディアの位置づけについて学びます。本授業では、1)世界史と映像メディア2)地球規模の課題について知る3)グローバルな課題と映像メディアの位置づけについて学ぶことを狙いとしています。	2年	後期	◎		○		○	
64	コンテンツマーケティング論	マーケティングは、価値ある製品やサービスを作り出して市場を創造し、顧客との約束を果たす、企業の中核となる活動である。 この講義では、主要な対象領域として、ゲーム、マンガ、アニメなどのコンテンツおよび、音楽やミュージカルなど舞台芸術を扱う。コンテンツ、舞台芸術に関するビジネスは、21世紀の重要な産業の一つになると予測されている。しかし、「楽しさ」や「感動」を扱うビジネスには、特有の難しさがある。 そこでこの講義ではマーケティングの基礎からはじめて、コンテンツビジネスの実践までを学ぶ。そして、参加者が新たなコンテンツビジネスを立ち上げるために必要な方法を習得することを目標にしている。	2年	後期					○	○
65	情報メディア法	現代の情報メディア社会においては、コンピュータ、ネットワーク、携帯端末などのメディア技術の発達によって、かつては考えられなかったような新しい法律問題が次々と生じるようになってきました。プライバシーや個人情報保護の問題、音楽や画像に関する著作権の保護の問題、コンピュータウィルス、不正アクセス、迷惑メールのようなサイバー犯罪の問題などです。この講義では、このような情報メディア社会における様々な法的問題について、基本的知識から最新の議論動向にいたるまでを講義します。	2年	後期		○	○		○	○
66	インターネットビジネス論	この講義ではインターネット時代のマーケティングを扱う。新たなビジネスモデルの設計・構築と運用、価値の創造と伝達に焦点を当てる。それらの理論と実際を考察していく。授業を通じて参加者がインターネットビジネスを立ち上げるために必要な方法を習得することを目標にしている。インターネットマーケティングは黎明期にあり、体系が確立しているとは言えない。そのため、参加者には新たなマーケティング体系の創造に寄与していく姿勢が求められる。	3年	前期					○	○
67	社会経済論	経済の基本的なメカニズムを理解するための入門的な講義で、経済ニュースや企業の意思決定、政府の経済政策を理解できるようになることを目標にする。前半のマクロ経済統計の分析と、後半の消費者・企業のミクロ的な意思決定原理を理解することが本講義の中心的な2つのテーマになる。上記2大テーマの時間配分については、下記講義計画の通りであるが、本年度の経済情勢等を鑑み、多少の異動がありうる。また、現実の経済社会への問題意識を深め、日本経済の現状を数量的に把握できるような視座を養っていくように、ミクロ・マクロの統計および情報化に関するデータの紹介も適宜行う。	3年	前期			○		○	○

68	社会的相互行為論	<p>本授業は、社会の中での相互行為を捉えることを行う。人間は、赤ちゃんであっても高齢者であっても、人と人の相互行為の中で生きている。保育園での幼児と高齢者、仕事場での会議、友人同士の話し合いだけではなく、人を好きであったり嫌いになったりということもコミュニケーションの中で行っている、本授業では、会話分析を踏まえて最新の研究成果とともに、ソーシャルインタラクションのあり方を学ぶ。</p> <p>本授業では相互行為（インタラクション）を捉えるための方法論を身につける、</p> <p>その為に、以下の4つを学ぶ。</p> <p>(1)人間のコミュニケーションにおける発話を基本とした会話分析の概念と方法論を習得する。</p> <p>(2)人間のコミュニケーションにおける発話と身体の関係を探るために、相互行為分析の行い方を理解する。</p> <p>(3) トランスクリプトの書き方を学ぶ。</p> <p>それらを踏まえて</p> <p>(4)ロボットなどのテクノロジーを媒介としたインタラクションのあり方を学ぶ</p> <p>これにより、インタラクションの調査、分析を論理的に行うこととする。</p>	3年	前期						○	○			
69	サービスイノベーション	<p>AppleやGoogleの快進撃、FaceBookやLINEなどのソーシャルメディアサービスの驚異的な成長、楽天やAmazonの流通サービス革命など、我々の身近な生活からグローバルビジネスの様々な分野でサービスの革新（イノベーション）が進行しています。</p> <p>サービスが価値の源泉となる21世紀の社会経済において、モノづくり以上に、ビジネスや生活シーンにおいて新たなサービスを創出して価値を提供することがますます重要となってきています。アベノミクスの成長戦略もサービスの生産性向上やサービスイノベーションに重点が置かれていることからこのことの重要性は理解できます。</p> <p>また、近年のスマートフォンに代表されるスマートメディアの驚異的な進化と普及、そしてネットワークの「どこでもドア化」がメディア環境として整備されて来たことが起爆剤となり、まさにICTを活用したサービスイノベーションが新しい価値が生み出されてくる最もエキサイティングな分野となってきています。このように、自動車分野も、ICTを駆使して、自動走行の社会実験が、米国ではGoogle社が進めています。自動車においても、ICTを駆使したサービスイノベーションが進行中です。</p> <p>本科目では、こうした新潮流の成長分野に求められる人材ニーズを先取りすることを念頭にサービスイノベーションについての理解とイノベーションのための具体的な方法論について概説するとともに、最新の事例研究を豊富に取り込み、具体的に臨場感のある授業構成としています。</p> <p>映像をより専門的に学ぶ学生にむけて、優れた作品を紹介しその作品の背後にある重要なポイントを体系的に学びます。</p>	3年	前期				◎	○			○	○	
70	映像文化論	<p>映像をより専門的に学ぶ学生にむけて、優れた作品を紹介しその作品の背後にある重要なポイントを体系的に学びます。</p> <p>ひとつひとつに「感動」をとどけるすぐれた映像作品について学び、すぐれた映像の「表現」に必要なものは何かを考えます。脚本とストーリー、原作にかかわる問題を考えてるとともに、その物語世界を実現させる映像技術との関係を知ります。</p>	3年	後期	○			◎				○	○	
71	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リング手法、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				◎				○		
72	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す、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				○						○
73	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				◎				○		
74	インタラクティブデバイス論	<p>コンピューター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				◎				○		
75	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、プログラマー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				○				○		

76	ソーシャルコンピューティング論	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。 口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になっているのか。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。	3年	後期						○	○		
77	情報システム設計論	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。	3年	後期								○	○
78	ソーシャルアントレプレナーシップ	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。 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の引きつけて考える」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。	3年	後期	○	○	○						◎
79	サービスデザイン	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。 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。 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。 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。	3年	後期						○			○
80	社会経済シミュレーション論	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。	3年	後期							○	○	
81	学習支援サービス	“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・ビジネス領域を築いている。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。	3年	後期								○	○