

文学部メディア表現学科専攻科目のカリキュラムマップ^o

養成する人材像		メディアを活用した表現行為を、発信と受信の双方向的関係のもとに捉え直し、その作用と影響を考察できる能力を身につけた人材を育成する。					
ディプロマ・ポリシー		DP1 知識・理解 (1) イメージをカタチに変えて伝達するための思考方法、およびコンピュータなどを利用した表現技術を身につけている。 (2) メディア表現に関する幅広い素養をもち、得意とする分野の専門的な知識・技能を身につけ、自然・社会・文化と関連させながら理解している。 DP2 汎用的技能 (1) グラフィックデザイン、写真、アニメ、映画、マンガ、文芸、演劇など、視覚文化ならびに身体文化に関する基礎的な知識と制作方法を身につけている。 (2) メディアが社会や人間に与える影響について理解する能力を身につけている。 (3) メディアを効果的に活用し、表現やコミュニケーションをおこなう能力を身につけている。 DP3 態度・志向性 (1) メディア表現をめぐる文化的・社会的環境の変化に対する理解と主体的に取り組む能力を身につけている。 (2) コミュニケーションをデザインする能力と困難な問題に対する解決策を提案できる方法論を身につけている。 DP4 統合的な学習経験と創造的思考力 (1) 理論と実践を有機的に結びつけ、作品や研究成果の発表、公演などの実践により、能動的な表現活動ができる能力を身につけている。 (2) メディアを批判的・主体的に読み解く能力を身につけ、メディアをめぐる諸問題について適切に評価し、問題解決に向けて努力する態度を涵養できる。					
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	ディプロマ・ポリシーを達成するために ◎特に重要な項目 ○重要な項目 △望ましい項目				
			DP1 知識・理解 (基礎力)	DP2 汎用的技能 (思考力・実践力)	DP3 態度・志向性 (思考力・実践力)	DP4 統合的な学習 経験と創造的思考力 (実践力)	
専攻科目	基礎科目	メディア表現入門	○	◎			
	「メディア論」概論	○	○	◎	△		
	メディアリテラシー論	○	◎		○	○	
	デジタルメディア論	○	◎	△	○	○	
	デジタル表現演習I	○	○	◎			
	デジタル表現演習II	○	○	◎			
	クリエイティブライティングI	○	◎	○			
	クリエイティブライティングII	○	◎	○			
	メディア表現入門演習 I	○	◎		◎		
	メディア表現入門演習 II	○	◎	○	○	◎	
	メディア表現発展演習 I	○	○	◎	○	○	
	メディア表現発展演習 II	○	○	◎	○	○	
	メディア表現研究演習 I	○	◎	○	◎	◎	
	メディア表現研究演習 II	○	○	◎	◎	◎	
	メディア表現卒業研究 I	○	○	○	◎	◎	
	メディア表現卒業研究 II	○	○	○	◎	◎	
	メディア領域	写真論		◎	○	△	
	映画論		○	○	◎		○
	映像論		○	○	○	◎	◎
	出版編集論				◎		△
映像演出論				◎		△	
舞台芸術論		○		○	△	◎	
身体芸術論		◎			△		
文化記号論		◎		○		○	
広告文化論		◎		○	△		
文芸批評論		◎		○	○	△	
アニメーション理論		◎		○		○	
コンピュータグラフィックス		◎		△	○		
アニメ・マンガ文化論		◎			○		
アニメ・マンガ表現論		◎		○	○		
キャラクター文化論		◎		○	○		
現代美術論		◎		○	○	○	

科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	ディプロマ・ポリシーを達成するために ◎特に重要な項目 ○重要な項目 △望ましい項目				
			DP1 知識・理解 (基礎力)	DP2 汎用的技能 (思考力・実践力)	DP3 態度・志向性 (思考力・実践力)	DP4 統合的な学習 経験と創造的思考力 (実践力)	
専攻科目	デザイン論			○	◎		
	サウンドデザイン		◎		△	○	
	インテリアデザイン論			○		○	
	都市文化論		◎	○		○	
	メディアアート論		△	○	○	◎	
	メディア アクリ エーシ ョン領 域	ストーリーテリングA		△	◎	○	○
		ストーリーテリングB		○	◎	○	
		キャラクターデザインA			○		◎
		キャラクターデザインB			○		◎
		マンガ制作A			◎		○
		マンガ制作B			◎		○
		出版編集A		△	◎	○	○
		出版編集B		△	◎	○	○
		写真ワークショップ		○		△	◎
		Webデザイン		○	◎		
		グラフィックデザインA		◎	○		
		グラフィックデザインB			○		○
		アニメーション制作A		○	◎		
		アニメーション制作B		○	◎		
		映像制作ワークショップA		△	○		◎
		映像制作ワークショップB		△	○		◎
		デジタル音楽編集		○	◎		○
		デジタルアプリケーション		○	◎		△
		プログラミングA		○		○	◎
		プログラミングB		○		○	◎
	モーショングラフィックスA		○	○		◎	
	モーショングラフィックスB		○	○		◎	
	フィジカルコンピューティングA		○	△	◎		
	フィジカルコンピューティングB		○	△		◎	
	身体表現		○			○	
	ダンス・パフォーマンス演習		○			○	
	メディア アプロ デュース 領域	コミュニティ論		◎	○	○	△
		クリエイティブ産業論		○			◎
		ワークショップデザインA		△		○	◎
		ワークショップデザインB		△		○	◎
		アートプロデュース				◎	○
アートマネジメント			○			○	
イベントプロデュース					◎	○	
コミュニティデザイン			△		○	◎	
映画宣伝ワークショップ			◎		○	○	
テレビ・ラジオ放送論				○	○	○	
マスコミュニケーション論					◎	○	
インタビュー・レポート					◎	○	
MC・アフレコ				○		○	
モード論			◎				
ブランド論			○			○	
アニメ・マンガ産業論			◎		○	○	
ポピュラー音楽論				◎	○		
広報論		◎	○		○		
コスプレ文化論		○	△		◎		
演劇表現A		○	◎		○		
演劇表現B		○	◎		○		