

文学部

メディア表現学科

情報社会で発展するメディアを活用し、
幅広い専門領域から自分らしい表現を学ぶ。

技術が進化し、多くの情報があふれる社会で必要になるのは、

伝える内容を洗練させ、受け手の立場に立って発信する力。

メディア表現学科では多様なメディアの特長を学び、体験を重ねることで、

自分らしい伝え方と他者の表現を受け取る力を伸ばします。

FEATURES 学科の特徴



1 さまざまな表現活動の
基礎となる教養と思考力を
習得する

写真やデザイン、言葉など、さまざまなメディアが持つ役割を理解し、それらの媒体を適切に使用するための基礎的な力を養います。加えて、グループディスカッションなどを通じて、「今表現すべき内容は何か」「自分が表現したい思いは何か」など、伝えるテーマを深く追究する思考力を育成。社会で通用する総合的なクリエイティブ力を身につけます。

2 自分で創り、
情報を発信することで
多彩なメディアの特長を知る

コンテンツの制作に取り組み、メディアによる表現の違いや特徴について体験的に学習。授業で学んだ情報の伝え方を作品に生かしつつ、他の学生と意見を交わす中で、相手のニーズを汲み取って自ら発信する力を育みます。また、さまざまなメディアの活用を通じて表現に対する幅広い視野を養成。あらゆる技術や知識を実践する中で自分らしい表現方法を模索できます。

3 学内外で作品を発表し、
人と社会をつなげる
メディアの役割を実感

展覧会やコンクールなど、学生が制作した作品を発表する機会を用意。自身の創作経験を通じて、人と人、人と社会をつなげるメディア表現の力を体感できます。また、他者からの意見や社会的な評価を受け取ること、自らの表現を客観的にとらえ、技術の向上をめざせるように。メディア表現を介したコミュニケーションの中で、伝え方をより洗練させていきます。

取得可能な資格・免許

■ 司書 ■ 学芸員 ■ レクリエーション・インストラクター など

取得をサポートする資格

☐ マルチメディア検定 ☐ Webデザイナー検定 ☐ Microsoft® Office Specialist
☐ CGクリエイター検定 ☐ ビジネス文書実務検定 ☐ 色彩検定® など

卒業後の進路

[一般企業] ● 放送・広告 ● 出版・印刷 ● ゲーム・アニメーション ● 金融 ● サービス
[資格・専門職] ● 編集ライター ● コピーライター ● グラフィックデザイナー ● アニメーター ● 企画・広報職 ● 学芸員 ● 司書
[その他] ● 大学院進学 など

求める学生像 ※アドミッションポリシー抜粋

☐ 幅広いメディア表現に関心がある人 ☐ 自分の考えを適切なメディアで表現できる人
☐ メディア表現への豊かな感情をもつ人 ☐ 文化と多様性を尊重する豊かな人間性を持つ人

学びの特色 ※カリキュラムポリシー抜粋

☐ イメージを伝達するための思考、コンピュータなどを利用した表現を学ぶことができる。
☐ 視覚文化領域に関する基礎的な知識と制作方法を学ぶことができる。
☐ 視覚メディアをめぐる文化的社会的環境の変化に対する理解を身につけることができる。
☐ 段階的に習熟させる教育課程を採用し、実践的教育を行うことができる。
☐ 作品、研究成果の発表を行い、評価を他者に求めるべく能動的な表現活動ができる。

専任教員紹介

浅田 祥司 [食文化論、包装文化論]
馬場 伸彦 [写真ワークショップ、メディア論概論]
増田 のぞみ [アニメ・マンガ表現論、キャラクター文化論]
八尾 里絵子 [サウンドデザイン、メディアアート論]
本田 千恵子 [舞台芸術論、演劇表現]

池谷 薫 [映像論、映像制作]
寺浦 薫 [博物館実習、アートプロデュース]
水野 勝仁 [出版編集、デジタルメディア論]
高尾 俊介 [コンピュータ造形、プログラミング]
行成 美和 [プロデュース論、メディア産業体験]

2020年3月現在

あらゆるメディアの個性を生かす
心を動かす表現の秘訣を知る
コンクールで学びの成果を発表

CURRICULUM

カリキュラム

4年間で身につく力 ※ディプロマポリシー抜粋

- 広範な知識の獲得と社会への理解はもちろんのこと、メディアを媒介にして交換される記号の作用と人間の情動反応に関する理解が不可欠となる。
- コンピュータを活用したメディア表現、写真・映画などのビジュアルカルチャーなど、立案から制作に至るまで一貫して行い、伝達内容に応じた表現方法を学ぶことができる。
- 表現手段の多様化、メディアの多様化に対応するためには、常に新たな情報ツールに積極的に適応する態度が求められる。しかし批判的な関心を欠いてはならない。
- メディア表現の目的は、情報受信における影響に配慮した表現方法を模索することにある。本学科における学習経験は、良好なコミュニケーション関係を構築する手段となる。

	1 年次 表現を知る	2 年次 表現技術・ジャンルの 体験と発展	3 年次 専門性の追求と ジャンルの融合	4 年次 専門性の高いオリジナリティの 追究と成果の発表
	全学共通科目 ※詳細はP54をご覧ください			
専 門 科 目	基礎科目・演習科目 ■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 ■デジタル表現演習Ⅰ・Ⅱ ■クリエイティブライティングⅠ ■メディア表現入門演習Ⅰ・Ⅱ	CLOSE UP 1 ■デジタルメディア論 ■クリエイティブライティングⅡ ■メディア表現発展演習Ⅰ・Ⅱ	■メディア表現研究演習Ⅰ・Ⅱ	■メディア表現卒業研究Ⅰ・Ⅱ
	メディアスタディーズ領域 □写真論 □出版編集論 □キャラクター文化論 □映画論 □映像演出論 □舞台芸術論 □文化批評論	□文化記号論 □身体芸術論 □広告文化論 □デザイン論 □映像論 □現代美術論 □アニメ・マンガ文化論 □アニメ・マンガ表現論 □アニメーション理論 □コンピュータグラフィックス □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	卒業研究テーマ例 ・映像作品「撮影人生 ～82歳のチャレンジ～」 ・写真集「eternal moments」 ・演劇上演「深淵の空」 ・Instagramでのハワイガイド 「hawaiian memories」 ・エッセイ本「本論に戻る」 ・舞台衣装と色の与える 印象について ・少女マンガにおける 女性像の変化 ・「2.5次元」文化の現在 ・制服とアイドル ～ファンはアイドルの制服に 何を見るのか～ ・三宅一生の衣服デザインと アートの邂逅 ・音の聞こえについての研究 ～サウンドインスタレーション～ ・HEISEI TYPOPS ～平成生まれが選ぶ、 平成の曲のタイポグラフィ～ ・平面における奥行き表現 ～webインターフェイスと絵画～
	メディアクリエイション領域 □ストーリーテリングA・B □キャラクターデザインA・B □デジタルファブリケーション □身体表現 □ダンス・パフォーマンス演習	CLOSE UP 2 □マンガ制作A・B □グラフィックデザインA・B □アニメーション制作A・B □映像制作ワークショップA・B □プログラミングA・B □写真ワークショップ □出版編集A・B	□Webデザイン □モーショングラフィックスA・B □フィジカルコンピューティングA・B □デジタル音楽編集	
	メディ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 □モード論 □ブランド論	CLOSE UP 3 □演劇表現A・B □MC・アフレコ □コスプレ文化論 □アートマネジメント □アートプロデュース □イベントプロデュース □ワークショップデザインA・B □インタビュー・レポート □テレビ・ラジオ放送論 □マスコミュニケーション論	□広報論 □コミュニティデザイン □ポピュラー音楽論 □アニメ・マンガ産業論 □映画宣伝ワークショップ	

■ 必修科目 □ 選択科目

(2020年度入学生用カリキュラム) 科目名は代表的なもののみ掲載しており、一部変更になる場合もあります。

CLOSE UP クローズアップ授業

CLOSE UP 1 デジタルメディア論

インターネットの歴史や構造を学び、
現代社会におけるSNSの役割を見つめ直す

今や生活になくはないインターネットの発展の経緯や社会への影響について学習。Twitter、InstagramなどのSNSが文化の中で持つ役割についても考察します。



CLOSE UP 2 グラフィックデザインA・B

専用ソフトを使い、
人の心を動かすデザイン技法を学ぶ

グラフィックソフトを用いて、人に伝わるデザイン技法を習得します。レイアウトや色彩などの基礎を学んだあとは、知識を生かしてCDジャケットを作成します。



CLOSE UP 3 演劇表現A・B

協力して演劇をつくり上げ、
表現の可能性を模索する

学生同士協力して演劇の創作・発表を行い、想像力・創造力を育みます。より良い舞台にするため行われるコミュニケーションの中で、さまざまな表現の可能性を探ります。



メディア表現学科の特徴的な学び

さまざまな専門分野を横断的かつ自由に学ぶことで、
自分らしい表現方法が身につきます。

写真・ 視覚文化		マンガ・ アニメ	
映像表現		演劇・ 身体表現	
NEW ワーク ショップ		デザイン・ アート	
ニュー メディア		編集・ インター ネット	
NEW 文学			

学びを生かした作品を出展
「メディア表現学科コンクール」
日頃の学びの成果を作品として展示するイベント。出展作品の中で優秀賞・準優秀賞に選ばれたものは大学祭で展示します。

- 他の学生が研究する分野の表現にふれることが大きな刺激になります。
- コンクールでの評価を受けて、自分の表現をさらに磨くことができます。



学生が作ったオリジナル作品を
販売「乙女雑貨店」
学生の感性を生かして制作したキャンパスグッズや雑貨を大学祭で販売。売上金は社会貢献事業に寄付しています。

- 学生主体のイベントとして、商品の企画・考案から制作、販売まで実施。
- 授業の枠を超え、学生の個性が発揮できる表現の場です。



【図】学びの体系

メディア表現学科では、ゆるやかに重なりあう9つのメディアを学び、新たな「メディア表現」の方法を考えます。カリキュラムは基礎知識・思考方法・表現技法・文章表現を学ぶ必修科目とメディアスタディーズ・メディアクリエイション・メディアプロデュース領域の選択科目から構成されています。

活躍中のクリエイターから学ぶ
「クリエイターズフォーラム」
第一線で働くクリエイターを招き、講演会やワークショップを開催。プロの視点から学生の作品に意見をもらう機会もあります。

- 人気クリエイターの創作の技術を直接教わる貴重な機会。
- 作品の批評を受けることで新たな表現の可能性を発見できます。



培った知見を多くの人に届ける
イベントを開催
ゼミで行うプレゼンテーションや公演、学外での卒業制作の展示など、数多くの発表の機会により、自分の表現を磨きます。

- 教員や学生から助言を受け、自分の作品への理解が深まります。
- 発表に向け、ほかの学生と切磋琢磨しながら制作を進められます。



ゼミ紹介 >>

本質をとらえて表現する力を磨いています。

松尾 双葉さん [3年] 大阪／私立 浪速高等学校出身
広告に興味を持ち、メディア表現学科に入学。映像、演劇、イラストなどさまざまなメディアについて学ぶなかで、ありのままの姿を切り取って物事の本質をとらえる「写真」に惹かれ、現在は写真・視覚文化研究ゼミで本格的に撮影技術を学んでいます。カメラを扱うスキルも大切ですが、重要なのは作品で何を表現したいのか、受け取り手がどう感じるのか。これらを常に頭において作品づくりに励んでいます。この夏はゼミ旅行で瀬戸内国際芸術祭を訪れ、各自が撮影した作品の展示会を企画しました。こうした学びの積み重ねにより、表現力だけでなく他者が表現した思いを受け取る力も磨いています。



内定者・卒業生インタビューは5月発行の「大学案内2021 Complete Edition」に掲載！

主な就職先 (2019年3月卒業生)



日本郵便株式会社／吉本興業株式会社／ソニー損害保険株式会社／明治安田生命保険相互会社／株式会社山口フィナンシャルグループ／住友電気工業株式会社／パナソニックホームズ株式会社／エン・ジャパン株式会社／クリナップ株式会社／ゴディバジャパン株式会社／シャネル株式会社／株式会社トゥモロランド／株式会社ユナイテッドアローズ／株式会社ディーエイチシー／有限会社映像企画イデア／株式会社クリエイターズマネジメント／株式会社関西スーパーマーケット／株式会社キタムラ／株式会社スタジオアリス など