

カリキュラムマップ（メディア表現学科）

メディア表現学科のカリキュラムポリシー（教育課程編成・実施の方針）

1. イメージを形象化し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法を学ぶことができる。
2. グラフィックデザイン、写真、アニメーション、映画、広告などの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。
3. 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と批判能力を身につけることができる。
4. 「基礎」、「発展」、「応用・発表」に区分して段階的に習熟させる教育課程を採用し、理論と実践を有機的に連結させ、ゼミ活動を重視した実践的教育を行うことができる。
5. 学内に設置したギャラリーなどの展示空間において、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。

メディア表現学科のディプロマポリシー（学位授与の方針）

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。

メディア表現学科のカリキュラム								カリキュラムポリシー・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 △ 履修することが望ましい項目			
授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は必修)	配当年次	開講区分	レベル (低1～4高)	アクティブラーニング※の実施について (具体的にお書きください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創造的思考力(実践力)
メディア論概論	私たちは多様な「メディア」の時代にいる。情報社会とは高度に発達したメディア社会を意味する。ここではメディアの歴史に関して理解を深めると共に、メディアをプロデュースするための基本的な視点を学ぶ。	マーシャル・マクルーハンの『メディア論』における基本的な術語を理解する。『メディア論』で展開された理論を現在の身の回りの環境に置き換えて考えてみる。	2 ○	1	後期	3	—	◎		○	○
メディアリテラシー論	現代社会に生きる私たちは、加工され、編集されたメディアからの情報を通して「現実」を構成しているが、メディアと一体化した日常のなかでメディアの存在を意識し、相対化する機会は少ない。本講義では私たちを取り巻くさまざまなメディアを取り上げ、それらがどのように「現実」を構成し、提示しているのかを考えていく。	私たちの価値観や社会に対する認識にメディアがどのような影響を与えているのかを考え、メディアをクリティカルに分析・評価する主体的な「読み方」を身につけるとともに、メディアを通して新たな表現を発信し、多様なコミュニケーションを創り出す力＝メディア社会を創造的に生きていく力の獲得を目指す。	2 ○	1	前期	1	調査学習	◎		○	○
デジタルメディア論	私たちの身の回りにあふれる情報を構成するコンピュータとインターネットについての歴史や構造を知り、自分たちが日常的に使っているGoogle、Twitter、Instagramなどが人間の歴史・文化でどのような役割をもつことになるのかを考察できるようになることを目標とする。	コンピュータやインターネットに関する出来事・現象に対して日常的に強い関心をもつこと。 関心を持った出来事・現象を自分の言葉で分析・説明できるようになること。	2 ○	2	後期	2	発見学習	◎		○	○
デジタル表現演習Ⅰ	本授業では、コンピュータグラフィックス制作における標準的な編集ソフトウェアであるAdobe Illustrator / Photoshopを用いて、それぞれのソフトウェア特性を活かしたグラフィックデザインの基礎的なスキルを習得することを目標とする。	1. コンピュータおよび周辺機器の基本的な操作ができるようになること 2. Photoshop, Illustratorそれぞれのソフトウェアの特性を理解すること 3. グラフィックデザインの基礎を習得すること 4. 基本図形を用いたフラットなイラストレーション技法について理解すること	2 ○	1	前期	1	作品制作、発表	◎			○
デジタル表現演習Ⅱ	デジタル表現演習Ⅰで学習したAdobe Illustratorと対になるPhotoshopの操作について学びます。また2つのアプリケーションがそれぞれ持つデザインツールとしての特性を踏まえて、より発展的なグラフィックデザインのための技術習得を目標とします。	1. グラフィックデザインの基礎的なスキルを習得し、社会生活で必要に応じたデザイン制作物を作成できるようになること 2. デザインルールや制約を踏まえた上で、グラフィックデザインを行えるようになること 3. デザイン制作の行程を体験を通じて理解すること	2 ○	1	後期	1	作品制作、発表	◎			○

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
クリエイティブライティング Ⅰ	大学生として自らの見解を明確かつ適切に表現することを目指し、文章表現の基本、およびアカデミックライティングの基礎を学ぶ。また多彩な文章に触れ、書くことへの苦手意識から脱し、多方面に応用できる基礎的な文章表現力、思考力を養うことを目指す。その上で、読み手を意識した客観的な文章を受講生が自らの力で書けるよう、授業内ではほぼ毎週実践的な文章演習を行う。	1. 大学生にとって必要な学術的文章の作法を習得する。 2. 読み手を意識し、わかりやすい構成、適切な文章表現ができる。 3. 自らの考えを論理的に記述できる。	2○	1	前期	1	—	◎		◎	○
クリエイティブライティング Ⅱ	2年生の必修科目となる本授業では「クリエイティブライティングⅠ」に続き、自分の考えをわかりやすく相手に伝えるための文章の書き方を学び、創造的な文章をフレームに沿って記述する能力を伸ばすことを目指します。具体的にはレポートや論文などの論理的な文章の書き方はもちろんのこと、様々な「メディア」における文章の書き方をプロの指導により学んでいきます。	①考えていることを言語化できる能力を養う。 ②様々なフィールドに応じて他者に伝わる力を身につける。 ③きちんとした、もしくはしっかりした文章に「見える」だけの日本語力と「見せ方」を身につける。 ④おざなりになっている日本語の基本ルールを思い出す。漢字、熟語、文法、段落、句読点、原稿用紙の作法など。 ⑤さまざまなクリエイティブ系文章執筆を体験することで、文章を書く楽しさや醍醐味を再発見する。	2○	2	前期	2	発見学習	○	◎	○	◎
メディア表現入門演習Ⅰ	大学での学び、メディア表現学科における学びの導入として、基礎的な学習能力、受講態度、学習習慣を身に着けることを目的とする。メディア表現学科での学びに欠かせない課題図書を読み、学科での学びに必要とされる視点や考え方、知識を学ぶ。読んだ本の内容をレポートにまとめ、報告する作業を繰り返すことで、自分の考えを伝えるための基礎力を養う。	大学での学びについて考え、学ぶ態度と学ぶ習慣を身につけることで、今後の勉学を円滑に行うことができる。メディア表現学科での学びに欠かせない基礎的な知識を身に着ける。課題図書の内容をまとめ、報告し、自分の考えをわかりやすく伝えることができる。	2○	1	前期	1	発見学習、プレゼンテーション	◎		◎	
メディア表現入門演習Ⅱ	大学の導入教育として、基礎的な学習能力、受講態度、学習習慣を身に着ける。ひとつのテーマについてグループで掘り下げ、自分たちの考えをまとめたりして、わかりやすく発表するプレゼンテーション能力の向上を目的として、学年全体でプレゼン大会を行う。メディア表現学科での学びに関連する課題図書を読み、読書レポートを作成する作業を繰り返すことで、次年度からのより専門的な教育に向けて準備を行う。	自己の学習能力を確認することで、目標設定が可能となる。学ぶ態度と学ぶ習慣を身につけることで、今後の勉学を円滑に行うことができる。グループで議論し、自分たちの考えをまとめることができる。自分たちの考えを他者にわかりやすく伝えることができる。日本語の基礎的な運用能力をより高める。	2○	1	後期	2	調査学習、グループワーク、プレゼンテーション	◎	○	○	◎
メディア表現発展演習Ⅰ	メディア表現を理解するための多様な理論、分析方法などを学び、次年度以降のより専門的なゼミでの学びにつなげていく。	メディア表現に対する多様なアプローチを学ぶことを通して、自分の関心はどこにあるのかを掘り下げ、メディア文化に関する理解をさらに深めることを目標とする。	2○	2	前期	2	発見学習・グループワーク		◎	○	○
メディア表現発展演習Ⅱ	複数教員によるオムニバス形式で展開される授業となる。メディア表現を理解するための多様な理論、分析方法などを学び、次年度以降のより専門的なゼミでの学びにつなげていく。	メディア表現に対する多様なアプローチを学ぶことを通して、自分の関心はどこにあるのかを掘り下げ、メディア文化に関する理解をさらに深めることを目標とする。	2○	2	後期	2	発見学習・グループワーク		◎	○	○
メディア表現研究演習Ⅰ	これまで学んできたメディアと表現に関する幅広い分野を基に、特定の視点から視覚文化領域を捉えるため、いくつかの領域ごとのゼミ形式で専門性を高める。メディアの領域は時代に応じて若干流動的ではあるものの、おおむね、写真、映像表現、アートとデザイン、マンガとアニメ、身体表現、インターネット、ニューメディアを基盤とする。	専門性を高めるため、表現論やテキスト分析をはじめ、産業との関わり、読者・視聴者の「読み」について考える受容者分析など、視覚文化分野の作品を読み取る「基礎」学習を行う。また、メディア文化に対する分析的・批評的な見方を身につけることを目指す。	2○	3	前期	3	ゼミによって異なる	◎	○	◎	◎
メディア表現研究演習Ⅱ	メディア表現研究演習Ⅰに続き、領域ごとのゼミ形式で専門性を高める。メディアの特徴を維持するため、ゼミでの授業内容や方法は其々異なる。	できるだけ多くの作品や先行研究に触れ、互いに議論するなかで、視覚文化領域を分析するためのさまざまな視座・方法を身につける。その上で自分なりのテーマを見つけ、専門分野の深化と独自性のある「発展」を深め、次年度の卒業研究の準備を行う。	2○	3	後期	3	ゼミによって異なる	○	◎	◎	◎
メディア表現卒業研究Ⅰ	視覚文化領域のなかで各ゼミで扱うメディアを主軸に、各々が研究テーマを設定し、それについての調査と研究を自ら行い、一定の研究成果としてまとめる。	学習の集大成として研究テーマを各自で設定する。そのテーマについてそれぞれ調査を進め、教員あるいはゼミ生と議論し、様々な意見を取得し、分析する。研究成果の最終形式について、最適なメディアが何であるかの検討を行う。	4○	4	前期	4	ゼミによって異なる	○	○	◎	◎
メディア表現卒業研究Ⅱ	視覚文化領域のなかで各ゼミで扱うメディアを主軸に、各々が研究テーマを設定し、それについての調査と研究を自ら行い、一定の研究成果としてまとめる。	自分自身で設定した研究テーマについてより調査を深め、最終的にその研究成果について論文等にまとめ、口頭と作品等で「発表」する。	4○	4	後期	4	ゼミによって異なる	○	○	◎	◎
写真論	視覚文化の代表である写真。その内容分析と写真行為を取り囲む構造を読み解く。映像に内在する政治性と欲望を具体的な事例を見ながら考察する。	写真映像の意味と作用を考える能力を身につける。	2	1～	前期 2	3	—	◎	○		○

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
映画論	古今東西の魅力的な映画を鑑賞し、映画が時代や社会と向き合いながらどう人間を描いてきたのかを考察する。劇映画、アニメーション、ドキュメンタリーなどジャンルは問わない。普段あまり観ることのない映画を中心に、なるべく多くの作品に触れる。	1. 世界共通の言語と称される映画。その豊かな表現力を理解する。 2. 映画を通して人間の本質について理解する。 3. 映画を通して世界の多様性を理解する。	2	1～	前期	2	—	○	◎		○
映像論	戦争、環境・エネルギー、格差問題…、映像は現代社会が直面する様々な問題と向き合ってきた。問題を提起する映像作品を鑑賞し、グループに分かれて討論を行うことで、世界のあり方を理解するとともに、映像がもつ普遍的な力と危険性について学ぶ。	1. 映像作品の鑑賞を通じて、現代社会が直面する問題とその解決法について答えられるようになる。 2. 映像を多角的な角度から分析することで、その魅力と危険性を理解し、映像と付き合う適切な方法(映像リテラシー)を身につける。 3. グループ討論に参加することによって、異なる考え方の中で自分の意見をしっかりと述べられるようになる。	2	2～	前期	3	グループディス カッション、発表	○	○		◎
出版編集論	本講義は、あまりに身近すぎて実は正確に捉えられていない「雑誌メディア」の特性と構造を認識することを、目的とします。そのためにも机上の雑誌論ではなく、雑誌編集の「現場」視点から「雑誌メディア」を読み解きます。ひいてはその「編集力」が、過剰な情報量に見舞われている我々の現在の生活をセグメントプロデュースするための「鍵」となるのです。	1. 雑誌メディアを通して、出版ジャーナリズムの本質を理解でき、読者の立場からだけでなく、作り手側の視点からも雑誌に接することができる。 2. 雑誌の特集や記事の内容や意図を、自分の価値観で解釈できる。 3. 日常生活場面において、膨大な量の情報をセグメントできる。	2	1～	前期	2	—		◎		△
映像演出論	黒澤明、マーティン・スコセッシ、ジャ・ジャンクーなど、世界の巨匠と称される監督の作品を鑑賞し、現役の映画監督である担当教官の解説によって、その優れた演出法を学ぶ。心を揺さぶる映画とは何か。	1. 脚本、撮影、編集、録音など、映画ならではの表現法を理解する。 2. 映像作家が何にインスピレーションを得ているのかを理解する。 3. 心を揺さぶる演出とは何かを理解する。 4. オリジナリティを大切に演出法とは何かを理解する。 5. 作品世界における演出法の役割を理解する。	2	1～	後期	2	—	△		○	◎
舞台芸術論	総合芸術である演劇を様々な角度(演出、俳優、美術、制作等)から捉えることにより、演劇に対する知識や理解を深め、また、他者の表現を考察することにより、自己の表現の可能性を再認識し、反映することを目的とする。	演劇を多角的に捉えることにより、表現方法に対し、客観性及び主体性を持ち、またプロの視点に触れることによって、表現をより深く理解し、自己の可能性を更に広げ、反映できる。	2	1～	前期	1	グループディス カッション、グルー プワーク、発表	◎	○	△	◎
身体芸術論	「“五感”を磨き、自分の心と身体をいつも“いい状態”に保てるようになる為のレッスンをします。」こう書くと、何だか難しそう？ではなく、最初はゲーム中心となります。自分の魅力を最大限に引き出すには、何を意識したらいいのでしょうか？自分の思いを、他者に伝えるには、ちょっとした表現力が必要です。自分をもっと素敵にするために、一緒に考えていきましょう。	身体を動かしたり、声を出したりしながら、コミュニケーションや表現の基礎を学びます。基本的に演劇の手法を用いたレッスンで、最終的には、チームに分かれて、短いお芝居を作ります。	2	2～	前期	1	発見学習	◎		△	
文化記号論	文化とは何か、記号とは何かを理解し、現代社会の消費構造について考察する。メディア分析モデルに基づいて、映画・アニメ・マンガなどの作品分析を繰り返すことにより、メディアの分析方法およびヴィジュアル・カルチャーに対する理解を深める。	メディア分析モデルを参照しながら、具体的に映画・マンガ・アニメなどの作品分析を行うことを通じて、メディアの分析方法を身につけることを目指す。	2	2～	後期	2	調査学習	◎	○		○
広告文化論	広告表現の仕組みを理解する。広告を能動的に読む方法論を身につける。広告を消費者として受容するのではなく、制作者の立場から、あるいはコミュニケーション活動の視点から再検討を試みる。	広告表現における歴史を理解する。広告表現の創造性とその記号作用を理解する。	2	2～	前期	2	—	◎		△	○
アニメーション理論	「アニメーションの原則」をベースに、「動いて見える」アニメーションの原理と「動き」の基礎を、クレイ(粘土)や手描きアニメーション制作実習を通して実践的に学ぶ。(クロッキー帳、クレイ、ipod、PCを併用)	アニメーションの原理の理解と動画の基本を習得することができる。	2	2～	後期	2	作品制作	◎	○		○
コンピュータグラフィックス	デジタルメディアを介して画像や映像を生成するコンピュータグラフィックス(CG)は、現代においてVR(仮想現実)やAR(拡張現実)など、これまで以上に多様な形態をとるようになってきました。この授業ではCGの歴史的な変遷を踏まえながら、CGに関する基本概念を理解することを目標とします。授業内では適宜2Dおよび3DCGの概念説明をソフトウェアを用いて行います。また、コンピュータグラフィックスの歴史において代表的な作品を紹介します。	・CGに関する基本概念の理解 ・CG-ARTS境界の「CGクリエイター ベーシック」の合格に対応する知識習得	2	2～	後期	2	—	◎		○	
アニメ・マンガ文化論	わたしたちを取り巻くマンガ・アニメ文化に関して、それぞれのメディアとしての特徴を理解したうえで、自分自身のマンガ・アニメ体験を見つめ直す作業を行う。	制作・生産・流通など送り手側(=ビジネスの過程)に対する理解、受け手(読者・視聴者)の年齢やジェンダー、文化的背景への注目、それらが社会のなかでどう位置付けられているか——といった視点から、マンガ・アニメに関わる文化を多角的に考察する。	2	2～	前期	2	調査学習	◎		○	
アニメ・マンガ表現論	アニメとマンガ、それぞれの表現形式の特徴を考察する。	「アニメ表現論」と「マンガ表現論」、それぞれの問題意識とその展開について理解を深める。	2	2～	後期	2	調査学習	◎	○	○	

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
キャラクター文化論	本講義では、現代社会において多様な広がりを見せるキャラクター文化に注目する。「キャラクター」に関する理論的な考察や具体的な事例分析などを通して、キャラクター文化を多角的に考察する。	キャラクター文化の特徴を理解し、われわれと「キャラクター」との関わりを自分なりに考察することを通して、メディア文化への理解をさらに深めることを目指す。さまざまな場面で活用されているキャラクターの事例に数多く触れ、その構成要素や特徴について自分なりに分析ができるようになることを目指す。	2	1～	前期	1	調査学習	◎	○	○	
現代美術論	現代美術を、昨今のアート・デザイン・建築の相互関係の中に位置する様々な作品やプロジェクトの実例を通して、作品の多様化、場所の多様化、その社会的背景について学んでいきます。また、本授業ではこれらの学びを通して、受講者の皆さんがいわゆる鑑賞者といった立場のみならず、制作者あるいは、キュレーター・プロデューサー・ディレクターといったそれぞれの立場の役割と、その社会的背景をも学ぶことで、それぞれの今後の活動に役立てることを目指していきます。	①現代美術を通じて、そのおもしろさに触れる。 ②日常生活との関連づけて考える。 ③自身の活動に繋げていく。	2	2～	前期	2	調査学習・発見学習	◎	○	○	◎
デザイン論	デザインは生活の中に密着している。生活者はデザインの影響を受けずにいることはできない。その中でデザインの果たす役割を認識し理解するため、基本的なデザイン素養を身に付けることを目的とする。コミュニケーションデザイン、ライフデザイン、ビジュアルデザイン、キャリアデザインの視点から社会との関わり方の実例を検証し、私たちの生活にデザインがどのように貢献できるかを考察する。さらに自分にとってのデザイン観を編集し、「私的デザインノート」にカタチを示す。	1. 自分の考えを視覚化できるデザイン構成力を養う。 2. 視点を変えた観察によるデザイン思考力を高める。 3. 情報を採集し整理するデザイン編集力を習得する。	2	2～	前期	2	調査学習		○	◎	
サウンドデザイン	サウンドは常に私達を取り巻いているにも関わらず、その場に形として留まることはありません。そのため日常的によく目にするグラフィック分野、例えば、ポスターや雑誌、パンフレットといった媒体に比べ、その存在を見落としがちです。しかし、サウンドが人に与える影響やもたらす効果は大きく、そのことを知ることが音に対する感性を養う第一歩と考えます。	サウンドの基礎知識とサウンドのもたらす効果について理解し、その知識を用いて効果的なサウンドを提示する。 *サウンドデザインは、音をデザインすることであり、楽曲生成・作曲を目的としているわけではありません。	2	2～	後期	2	調査学習	◎		△	○
インテリアデザイン論	今私たちの表面に見えている「インテリアデザイン」には、たくさんの歴史や先人の試行錯誤の足あとが刻まれています。歴史を知り、未来に向けて可能性のあるインテリアとは何なのか、都市景観・エクステリア・建築との関連性からもひもといてみましょう。建築家の講師の講評を交え、実際に優れたデザインや場のしつらえを臨地(まち歩き)で体験・観察し、五感を使ってインテリアデザインの「いま」を探ります。	歴史が物語るインテリアの傑作、風土が培った室内のしつらえなどを知識としてきちんと獲得し、さらに未来に向けたインテリアのあるべき姿を思い描く想像・創造力、を養います。 今を生きる各自が「そこらしさ」を模索し「より良きもの」を求める姿勢を身につけること、インテリアと同様エクステリア・都市を「自分の問題(わがこと)」として捉える視点を得ることも目標とします。	2	2～	後期	2	調査、臨地学習		○		○
都市文化論	本講義では、都市文化を主に社会学・文化研究の方法論によって考察する。特に、現代文化と都市空間に関する諸問題を中心に講義を行う。都市文化を理解するために、大衆文化論、芸術文化論、都市空間論、消費社会論、ポストモダン論、観光文化論などの理論を紹介しながら、具体的な事例により考えていきたい。講義では視聴覚資料なども使用しながら都市文化の理解を深めていきたい。	1. 都市文化についてメディア文化論などの方法論から理解することができる。 2. 都市文化の諸問題を都市空間と文化の領域から理解し、その内容について説明することができる。	2	3～	前期	2	調査学習	◎	○		○
メディアアート論	メディアアートは、新しいメディアテクノロジー、とりわけコンピュータ技術を使って作られる新しいタイプのアートです。コンピュータは、アートとテクノロジーの領域間をゆるやかにするとともに、今までにない新たなアート表現を創出しています。この授業では、様々なメディアを用いたアート表現について、その変遷と最新のメディアアートについて、多くの作品を鑑賞しながら学習します。そして、現代人が要求するアートの存在について考察します。	新しいアート表現についての知識を得て、メディアアート作品の見方を養う。 未来に向けての、新しいアートの提案をする。	2	3～	前期	2	調査学習	◎		△	
イラストレーションA	メディアの中のイラストレーションの意味、役割、面白さを学び、目的を表現できるように、実際に実用イラストレーションを制作する。講義では現代の広告・出版・編集の実情を知り、その時々のアートの情報収集、リサーチをする。	目的に対して、自身のオリジナリティーを表現しつつ、作品を制作する。	2	1～	前期	1	体験学習		○		◎
イラストレーションB	メディアの中でのイラストレーションの影響力を認識することを目的とする。現代アートの知識・感覚も磨く事。	自身のオリジナリティーを元に、実用イラストレーションを製作できる。	2	1～	後期	2	体験学習		○		◎

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
キャラクターデザインA	マンガイラスト・マスコットキャラクター・ミニキャラクタ ーなどを描くときに知っておきたい基礎知識と手 順を、実際に制作しながら身につける事ができま す。 イラストを制作する時に描けると便利な小物やテキス タイル・建築物などの描き方も実施します。	伝える力・表現する力を、マンガキャラクターという ツールを使って身につけることができます。 課題を制作することで、達成感を得ることができま す。	2	1～	前期	1	体験学習		○		◎
キャラクターデザインB	くまモン、はばタン、キティちゃん…「ゆるキャラ」 から企業キャラクターまで、この世はキャラクターに 溢れています。キャラクターの発想、メイキングから ビジネスにつながる商品展開まで実例を学びなが ら、実際にキャラクターを作成します。	説得力のあるキャラクターを生み出すためブランド、 CI構築をロジカルに考えながら制作します。キャラク ターづくりを通して、クライアントの要望に的確に応え らえる提案力と表現力を身につけます。	2	1～	後期	2	作品制作、発表		○		◎
マンガ制作A	企業の商品サービスや事業PRにマンガ広告の手法 を用いることが多くなっている。 デジタル表現によるコミック制作&編集を通して広 告プロモーションを学ぶとともに 個人の体験や身の回りのことをテーマにコミックエッ セイを制作する。	広告コミックの表現方法は多様である。イラスト、マン ガ、図説、文章、写真等を組み合わせた広告メディ アとして抜群の訴求力を発揮する。表現方法は自由。 企業のサービスやオリジナル商品等を題材に、取材 し、企画立案、制作することで総合的な構成力、表 現力を身につけることができる。	2	2～	前期	1	作品制作、発表		◎		○
マンガ制作B	イラスト及びストーリーを伴うコマ割りマンガを作る時 に知っておきたい知識と手順を、実際に制作しなが ら学ぶことができます。 つけペンやスクリーントーンなどのマンガ用画材を 実際に使って課題を制作することで、新たな表現を 身につけることができます。	イメージを形象化して伝達するために、伝える力・表 現する力を、マンガというツールを使って身につける 事が出来ます。 課題を制作することで、達成感を得ることができま す。	2	2～	後期	2	体験学習		◎		○
出版編集A	「出版」を意味する英語である「パブリッシュ」には 「公にする」という意味がある。インターネットととも にある私たちはTwitterでツイート、Instagramで画像 を「パブリッシュ」し続けている。常に自分をパブリッ シュしつづける世界での編集のかたちを考えてい く。	1. 様々なWebサービスを利用して、自分の興味の輪 郭を明確に知る。 2. 様々なWebサービス、アプリを知り、それらを編集 しながら、自分のことをパブリッシュできるようになる。	2	2～	前期	2	プレゼンテーショ ン	△	◎	○	○
出版編集B	インターネットとともにある紙媒体のあり方を考える。 そのためにまず、雑誌はどのような要素でつくられて いるのかを、インターネットとの関係から分析する。 その後、その分析を活かしてひとりひとりの興味に 沿って、Zineを制作する。	インターネットとともにある紙媒体のあり方を考察し、 Zineというひとつのかたちにする。	2	2～	後期	2	プレゼンテーショ ン	△	◎	○	○
写真ワークショップ	1. 一眼レフカメラを使って、写真でアートする。 2. 写真を活用した表現を学ぶ。 3. 写真集(写真作品)を制作する。	フォトコラージュを制作する。フォトモを組み立てる。 写真集を制作する。写真作品を展示する。	2	2～	前期	2	作品制作、発表	○		◎	○
Webデザイン	Webページをブラウザに表示する為の基礎言語で あるHTMLやCSSの習得を軸に学習を進めます。 演習や課題制作を通じて、Webサイトの企画・制作・ 公開という一連の流れの知識を得て、インターネット 利用者に向けていかに情報を発信するかについて 考えていきます。	・Webページの表示に必要な基本技術を理解する。 ・Webサイトの企画から制作、公開までの一連の流れ の知識を得る。 以上により、既存のサービスの利用者としてだけでな く、各サービスの特性を理解した利用者となることを 目標とする。	2	3～	後期	2	作品制作、発表	◎	◎		
グラフィックデザインA	グラフィックソフトウェアを用いながら、デザインの基 礎を学びます。前半は、写真画像を用いコラージュ 手法を駆使しながら自由に表現することの楽しさを 学習します。後半は、レイアウトの演出手法や色彩 の効果による紙面演出を学習しながら、人に見せる ためのデザインを実践します。	グラフィックデザインの基礎知識を習得する。 グラフィックソフト(Photoshop/Illustrator)の特性を学 習し、デジタル画像について理解しながら、他人に わかりやすいデザインを心がける。	2	2～	前期	2	作品制作、発表	◎	○		
グラフィックデザインB	グラフィックデザインは社会の為にあり、個人的な表 現の楽しさだけでは成り立ちません。この授業で は、社会の中から自分なりの課題を発見し、それを 解決するカタチとして独創的なアイデアを膨らませ てグラフィック化してゆきます。まず、主なビジュアル 要素を学習した後、店頭にあるパッケージデザイン を分析し、商品リニューアルの為に企画、試作を行 います。	ターゲットを想定し、それに適した情報を用いたグラ フィックデザインを行う。 伝えるための視覚的な基礎テクニックを学びながら、 誰かの為に表現する楽しみを知ることができる。	2	2～	後期	2	作品制作、発表		○		○
アニメーション制作A	アニメーション制作プロセス(手描きの絵をコマ撮り 技法によって動画化、編集)を通じて、時間芸術、 視聴覚芸術であるアニメーションの基本的な仕組み を学ぶ。 (クロッキー帳使用)	アニメーション、動画の基本的構造を理解することが できる。	2	2～	前期	2	作品制作、講評	○	◎		
アニメーション制作B	ソフトウェアを用いたデジタルによるカットアウトア ニメーション制作を通じ、アニメーション表現で必要 となる基礎的な技術と知識を実践的に学ぶ。	Photoshop, After Effectsなどのソフトウェアを使用し、 動画による表現力を身につけることができる	2	2～	後期	2	作品制作、講評	○	◎		

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
映像制作ワークショップA	オリジナリティにあふれた短編の映像作品を完成させる。フィクションでもノンフィクションでも、自分がいま最も関心のあるテーマを選んで映像制作に取り組む。	1. 撮影に関する基礎的な知識を身につける 2. 編集ソフト(プレミアプロCC)の使い方を習得する 3. 自分がいまもっとも関心のあるテーマを見つけ出す 4. テーマにそった撮影・編集を行い、作品を完成させる 5. 他人にカメラを向けるときの注意など、映像リテラシーを身をもって学ぶ	2	2～	前期	2	作品制作、発表	△	○		◎
映像制作ワークショップB	オリジナリティにあふれた短編の映像作品を完成させる。フィクションでもノンフィクションでも、自分がいま最も関心のあるテーマを選んで映像制作に取り組む。	1. 撮影に関する基礎的な知識を身につける 2. 編集ソフト(プレミアプロCC)の使い方を習得する 3. 自分がいまもっとも関心のあるテーマを見つけ出す 4. テーマにそった撮影・編集を行い、作品を完成させる 5. 他人にカメラを向けるときの注意など、映像リテラシーを身をもって学ぶ	2	2～	後期	2	作品制作、発表	△	○		◎
デジタル音楽編集	1. 音楽ソフトDAWの操作や編集の基礎を習得する。 2. 音楽制作(デスクトップミュージック/DTM)の基本的な用語を理解する。 3. MIDIデータ(演奏データ)を入力するなかで初歩的な音楽理論を学ぶ。 4. 課題曲のスコアをもとに各自がオリジナルのアレンジを加えた楽曲制作を行う。楽器の特徴や楽曲の構成について分析的に理解できるようになる。	1. 音楽ソフトDAWの基本的な操作を学び、簡単な楽曲制作ができる。 2. DTM用語を理解できる。 3. 初歩的な楽典を理解できる。 4. 課題曲にオリジナルのアレンジを加えた楽曲を制作し発表する。	2	3～	前期	2	作品制作、講評	○	◎		◎
コンピュータ造形	近年ウェブメディアの普及とともに、ものづくりに関する知識が共有されるようになり、パーソナル・ファブリケーション(個人によるものづくり)はより身近なものになってきています。この授業では、デジタルファブリケーションツールである3Dプリンタやレーザーカッターを用いて、新しいものづくりの基礎について学びます。	・2D/3Dのモデリングに関する基礎技術を習得すること ・レーザーカッターを使用してモデリングしたデータを出力できるようになること ・パーソナル・ファブリケーションの現状と自分の日常を結びつけて考えられるようになること	2	1～	前期	2	作品制作、発表	○	◎		
プログラミングA	現代の情報社会を支える中心的な技術、プログラミング。この授業ではプログラミングを学習するにあたって、ビジュアルプログラミング環境であるTouchDesignerを用いて、クリエイティブコーディングの基礎を学びます。	・ビジュアルプログラミングという概念について知る ・プログラミングでどのような表現が可能か知る	2	2～	前期	2	作品制作、発表	○			
プログラミングB	ゲームやロボットなどに代表される現代の情報社会を支える中心的な技術がプログラミングです。この授業ではプログラミングを学習するにあたって、Javaをベースとした開発環境Processingを用いて、インタラクティブなアプリケーションや計算によるグラフィックの制作を行います。授業を通じて、インタラクションデザインとプログラミングの基礎について習得します。	以下のコードベースのプログラミングに関連する制作手法や概念について学習します。 ・変数 ・繰り返し ・配列 ・オブジェクト指向プログラミング	2	2～	後期	2	作品制作、発表	○			
インタラクティブデザインA	一般的に絵本は紙メディアですが、この授業ではWebやタブレット端末を想定したデジタル絵本に着目します。絵本とはいえ紙か電子メディアかによって、表現の特性が異なり、それについて、作品制作を通して学習してゆきます。紙メディアでは静的な表現(リニア構造型)を、電子メディアでは動的かつ分岐のある物語(ノンリニア構造型)について学習します。	1. 絵本を題材に、内容(コンテンツ)を、ユーザの目線にたった構造を設計することを目標とします。情報を如何に相手に伝えれば良いか?という視点を持つことが重要です。 2. 表現に応じてAdobeソフトウェアを使用します。冊子制作に適したInDesignやキーフレーム&インタラクティブアニメーションに適したAnimateなどを想定しています。	2	3～	前期	3	作品制作、発表	△	○		◎
インタラクティブデザインB	この授業では、「インタラクティブであること」をアナログな行為と捉え、ユーザが手で動かすアニメーションをデジタルメディアで作成します。相手に楽しんでもらえるコンテンツとはどのようなものか?について考え、最終的な形態としては、例えば、フェナキスティスコープやフリップブックなどの古典的なアニメーション玩具を想定しています。	1. モノが動く面白さ、何がどう動けば面白いかについてユーザの視点から考察することで、相手に楽しんでもらうコンテンツを作り出す。 2. 表現に応じてAdobeソフトウェアを使用します。キーフレーム&インタラクティブアニメーションに適したAnimate、あるいは、動画編集に適したPremiere及びAfterEffectsを想定しています。	2	3～	後期	3	作品制作、発表	△	○		◎
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はコンピュータと人間のこれまでの関係を、従来のマウスやキーボード以外の方法で捉え直すための方法論です。電気的な仕組みやプログラムによってセンサーやアクチュエータ(動作するもの)を制御する必要があります。この授業ではmicro:bitを通じてフィジカルコンピューティングの基礎を学びながら、コンピュータとコミュニケーションするデバイスを開発します。	・フィジカルコンピューティングの基礎を理解する ・電子工作の基礎を理解する ・通信の基礎を理解する	2	3～	前期	3	作品制作、発表	○			◎

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
フィジカルコンピュー ティングB	フィジカルコンピューティングはコンピュータと人間のこれまでの関係を、従来のマウスやキーボード以外の方法で捉え直すための方法論です。電気的な仕組みやプログラムによってセンサーやアクチュエータ(動作するもの)を制御する必要があります。この授業ではシングルボードコンピュータRaspberry PiとそのGPIOを用いてフィジカルコンピューティングの理解を深め、具体的にコンピュータを用いた作品制作や展示方法について学びます。	・フィジカルコンピューティングの概念の理解を深め、作品制作へと応用する ・Raspberry Piを用いて作品展示を行う方法を学ぶ ・Raspberry Piでの様々な操作を学ぶ	2	3～	後期	3	作品制作、発表	○			◎
身体表現	1.「芸」とは何か。伝統芸術における身体を実際に学びながら「芸」の本質を探り社会で活かされる力をつくります 2.「人生」の姿勢を芸道者の名人から学び、夢を実現する方法を考えます。3.日本の伝統芸術「能楽」「歌舞伎」「人形浄瑠璃」から、ワビ、サビ感とは何か。他者との関係性を見る視点を理論と身体で構築する。4.芸術の「虚」を「実」へと転換するその法則を型から学ぶ	古典、伝統が古いものではない、身近である点を理解できれば、日常のさまざまな意義のあるものとして見ることができる、その「見方」を習得し、現代から未来へどのような新しい捉え方を創造するか、新しいアイデア、新たな価値観の提案に到達できることが目標です。	2	1～	前期	1	—	○			○
ダンス・パフォーマンス演 習	身体を使った技術や、体で感情を表現することを身につける。又、その楽しさを知る。複数名で踊ることによって協調性を身につける。	体を使い感情や想像を表現する。全員、またはグループで踊る。	2	1～	前期	1	グループワーク	○			
メディア産業体験	本授業は「事前授業→臨地授業→事後授業」という授業フレームを通して、阪神間の様々な場を訪れ、その場で学び、さらにはその地域の歴史や文化を「文学散歩」と名付けて学ぶ、主として体験型の授業です。	①阪神間の歴史や文化を学ぶことができる。 ②様々な場を訪れ、現地で学ぶことを通して、書物や講義・インターネットでは知ることが難しい「知見」を養うことができる。	2	1～	前期	1	体験学習・発表	○	○	○	○
メディア産業論	本授業では、そういったメディア産業の構造の”今”を読み解くために、不定期にて、様々なメディアに携わる仕事を招き、また、メディア産業の場に向き、その実例から、受講生が自ら考え、メディアの意義やこうした産業について考え、メディアと私たちの生きる社会とのかかわりを、多面的に読み解いていくことを目的とします。	①現代の我が国におけるメディア産業の基礎理解を目標とする。 また、各メディアの発達・展開を考察しながら、そこでの課題や将来像を描くことを身につけていく。 ②メディア産業の発展経緯やデジタル化、ネットワーク化とメディア産業の変容について理解し、その現状と課題について基本的な知識を身につける。	2	1～	前期	2	調査学習・ディス カッション・発表	◎			
プロデュース論A	本授業では社会的背景を踏まえ、近年、「女性が活躍できる社会」の支援と「自律した女性が活躍できる社会」を創るための様々な取組がされていることに着目し、大学生のうちから、近畿圏の「女性活躍推進の取組」に積極的に参加し、また、働き方・生き方を考える輪読形式の授業を通して、受講生の皆さんが、自分らしく生きるためのセルフプロデュース力・なりたい自分になる生きる術を高めていくことを目的とします。	それぞれのキャリア・デザインに沿った「自己実現」を可能にする「自己実現力」を身につけることを目標とした。	2	2～	後期	2	体験学習、グ ループワーク			○	◎
プロデュース論B	本授業では様々な社会課題を解決するための手法として近年、注目されている「ソーシャルデザイン」の概念を用いて、人間の創造力で社会そのものをデザインしていくこと、最終的には、まち・地域・社会をプロデュースしていくこと、について、実例を通して学んでいきます。	自分の生まれ育ったまち、住んでいる地域、興味や関わりのある都市や地域について関心をもち、自分が生きる社会に目を向け、具体的な行動にうつす。	2	2～	後期	2	体験学習、グ ループワーク			○	◎
アートプロデュース	私たちが種々の「アート」に出会うことができるのは、作品をつくるアーティストはもとより、アーティストと私たちをつなぐ様々な職種の人々が存在するためです。美術館の学芸員やエデュケーター、ギャラリーを運営するギャラリスト、特定の組織に属さずに活動するキュレーターなど、アートを届ける場で仕事をする人は、実は少なくありません。この科目では、こうした仕事への理解を深めながら、アートのための場をつくることの理論と実践について学んでいきます。	本科目の到達目標は、(1)アートと出会うための場をつくるという仕事の多様性と意義を理解すること、及び(2)そのような場をつくり、実際に運営していくために必要となる基礎的な知識を身につけることです。	2	2～	後期	2	調査学習			◎	○
アートマネジメント	アートは私たちの社会そして日々の生活にどのような影響をもたらすのか。美術館や劇場といった既存の文化施設だけでなく、地域社会の中で表現の場を開拓するアートプロジェクトや芸術祭などの事例を通して、社会とアートをつなぐアートマネジメントの役割と手法を学び、これからの社会に必要なアートの在り方を想像し思考する力を習得することを目的とする。	アートマネジメントの基礎知識を理解し、生活に根ざし、社会のなかで共存・共生するアートの可能性について考える視座を習得する。	2	2～	後期	2	調査学習	○			○

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
イベントプロデュース	本授業では「イベント」を、昨今の現代社会が抱える「少子高齢・人口減少・若者の流出」といった地域課題・社会課題の解決、すなわち「地域活性化」の手段として捉え、そうした事例に多く触れながら、最終的には、まちの再生や創生を目的とした「イベント」を、行政や地域NPO、民間や住民などと協働で、実践的な体験(企画→立案→実施→運営)を通して学んでいきます。	①身近な「イベント」の事例を通してその実態と取組について学ぶ。 ②自ら「イベント」を企画・立案・実施・運営することを通して、必要な企画・提案及びプロデュースができる基本スキルと実務知識を習得する。 ③昨今の社会課題とその解決の方法について学ぶ。	2	2～	後期	3	体験学習、グループ学習			◎	○
地域文化論	私たちのまちについて良く知り、学び、その特性をさまざまな日本・世界の都市や地域の特性と比べましょう。歴史や習慣、気候、風土…世界にはそのなりたちによって、豊かな文化やユニークな景観を生む都市や地域が数多くあります。「私たちの当たり前が当たり前ではない」ことや、あなたの生まれ育ったまち・地域との違いを客観的に知り、分析することも大切です。特に、建築家としての講師のまなざしをいとぐちに、さまざまな都市・地域のなりたち、文化、人びとの暮らしを観察しましょう。この講義では、実際にまちへ行き、フィールドワークを行う機会も重視しますので、現場へ出かけ、まちを歩き、自由な意見交換を行うワークショップ体験としての臨地授業への参加は必須です。	五感を使い、独自の視点や解釈で都市・地域の個性や特徴を捉え、そのなりたちを推論する力をつちかうことを目標とします。	2	3～	前期	2	調査学習	○		○	
デジタルメディア産業論	どんなにおもしろい映画でもタイムリーで心に響く「宣伝」をしなければヒットしない。観客に「この映画はおもしろい」と思わせ、劇場に足を運ばせる、極めてプロフェッショナルな映画宣伝の仕事。その過程をワークショップ形式の授業で体験することで、産業としての映画を深く理解する。授業は少人数のグループに分けて行う。	1. 映画のおもしろみを伝えて、新聞、雑誌、テレビなどのマスコミに売り込むパブリシティの仕事を理解する。 2. ポスター、フライヤーなど、クリエイティブな宣伝物のつくり方を学習する。 3. 宣伝を通じて作品の背景やオリジナリティを学ぶことで、映画の内容がより深く理解できるようになる。 4. グループ討論を経験することで、異なる意見の中で自分の考えをしっかりと伝えられるようになる。	2	3～	後期	2	グループワーク、討論、発表	○	○		◎
テレビ・ラジオ放送論	放送の役割学び、テレビ、ラジオを受け手としてだけでなく能動的とらえることで、メディアを活用していく力を身につける。	放送のあり方について学び、自らの考えを持てるようになる。ニュースを伝える、解説をする、取材する、編集する、アナウンスメントをする。こうした能力を高めて、放送から得る情報を自分の暮らしや将来の夢つなげていけるようになる。	2	2～	後期	2	-		○	○	
マスコミュニケーション論	本講義では各メディアの特性を解説し、あふれる情報の中から、必要で正しい情報を効率的に得るにはどうしたらいいか、異なる論調からいかに真実に近づくか、というメディアリテラシーを身につけるべく、その時のトピックスを交えながら解説したいと思います。また、メディアを利用するだけでなく、将来マスコミで働きたいという学生さんの参考になるよう、マスコミの仕事の内容、求められる資質、人間像なども、実例を紹介しながらお話しします。	・新聞・テレビ・インターネットなどの報道について、理解するだけでなく、自分の意見を述べられるようになること・ネット上にあふれる情報の中から、効率的に有益な情報を選別できるようになること・マスコミや企業の広報など、情報を発信する側の立場になって、いかに情報を効率的・効果的に広げるかを意識できるようになること	2	2～	後期	2	-			◎	○
インタビュー・レポート	他者の話を聞き、理解を深めて、その内容を多くの他者に伝える。そうしたインタビューとレポートの作業を通じて、コミュニケーション能力を高め、自分の考えを明確に伝えることができるようになることを目的とする。	様々な人にインタビューを試みて、その内容を第三者に明確に伝えることができる。相手の話を的確に聞く、瞬時に理解する、内容をまとめる、書いて伝える、話して伝える。そうした能力を身につける。技術的にも、発声・発音・滑舌の基本を身につけ、豊かな音声表現ができるようになることを目指す。	2	2～	前期	1	体験学習		○		◎
MC・アフレコ	身体を動かしたり、声を出したりしながら、コミュニケーションや表現の基礎を学びます。慣れて来たら、実際原稿を読むなど、より現場に近い内容で進めてゆきます。	MCやアナウンサーをめざす人だけでなく、就職活動などで、ハキハキ受け答えが出来るように訓練したい人にも活用出来ると思います。授業の終わりには、それぞれの成果をまとめた「ラジオ番組風」のデモCDを作ります。最後にアニメーションの声優体験もやります。	2	2～	後期	1	体験学習		○		○
モード論	モードという現象の同時代的および歴史的意味を、可能な限り多様なモノ・サービスを例に具体的に探究する。こと衣服のモード＝ファッションがモードそれ自体と同一視されてきた経緯についても考察する。	(1)現代におけるモードという現象の広がりを理解する (2)モード/そうでないものという対立を超えたモードの外部への想像力を育む	2	1～	前期	1		◎			
ブランド論	ブランドの起源・歴史とその社会的文化的意義を確認し、現代社会において、製品・企業から都市、コミュニティ、個人まで、ブランディングがますます注目されている理由について考察する。授業前半ではブランド戦略・研究について概説し、後半では個別の製品・サービスを事例に、前半の内容の理解を深める。	(1)ブランド戦略・研究の基礎を理解する。(2)身近な製品・サービスのブランドをさらに「賢く」選択できるようになる。	2	1～	後期	2	-	○			○

授業科目名	授業科目のねらい	授業科目の到達目標	単位数 (○印は 必修)	配当 年次	開講 区分	レベル (低1～4高)	アクティブラー ニング※の実施に ついて (具体的にお書き ください)	知識・理解 (基礎力)	汎用的技能 (思考力・実践力)	態度・志向性 (思考力・実践力)	統合的な学習経験と創 造的思考力(実践力)
コスメ・ビューティ論	日本の化粧品産業は2兆円に達し、日本女性は世界で一番化粧好きと言われています。なぜ、私たちはそれほど熱心に化粧をするのでしょうか。この授業ではそんな日本の化粧文化を、化粧が大衆化した江戸時代からコスメブリークが登場した90年代、スマホアプリで顔を遊ぶ現代までをたどることで読み解いていきます。「色白で中高」が「目力」命になるまで。世界も羨むニッポン・ビューティーはどのようにして生まれたのかを知り、人はなぜ化粧をするのかを考えてみましょう。	1日本の化粧文化に関する理解が深まる。2化粧の持つ意味について考えることができるようになる。	2	1～	後期	1	—	◎			○
アニメ・マンガ産業論	アニメ・マンガ産業の特徴を掘り下げ、その現状および抱える課題について考察する。後半はとくに「2.5次元」に関わる文化に注目し、「2.5次元」ビジネスの広がりについて考えていく。	アニメ産業とマンガ産業、それぞれの特徴を理解し、その現状および抱える課題について考えることを通して、メディア文化に関する理解をさらに深める。	2	3～	後期	3	調査学習	◎		○	○
ポピュラー音楽論	本講義は、あくまでもリスナー視点からポピュラーミュージックを捉えます。その対象は洋楽ロックやJ-POPのみならず、AKB48一派に代表される多人数アイドルやジャニーズ系、ヴィジュアル系やK-POPまで拡がり、ビジネススキームや現象も含めた多様な観点から、ポピュラーミュージックを「読み解く」感性と想像力を身につけることが、狙いです。	●ポピュラーミュージックに対する「聴く」以外のアプローチを理解し、実践できる。 ●「自分ならではの」視点を自らの個性と位置づけ、さまざまな表現ジャンルに対してもそれを活用することができる。 ●知的な好奇心、知的妄想力を発揮できる。 ●自分の感性による想像や観察を、文章化できる。	2	3～	後期	3	—			◎	○
広報論	広報は、企業、行政、大学にとって重要な役割を果たしている。広報という行為には、広く知らせる役割と広く聴く役割、すなわち公聴の役割が不可欠である。情報を効率的に分かりやすく伝えるためには、どのような方法が実践されてきたのか、歴史的な脈を踏まえながら、その仕組みを理解していく。	広報と広告の違いを理解する。プロパガンダと情報操作について学ぶ。	2	3～	後期	2	—	◎	○		○
コスプレ文化論	本授業は「イベント」「カルチャー」「ツーリズム」という3つのテーマに基づき、「都市生活学」の観点から、それらの「社会的現象」の意味について探求していく「カルチュラル・スタディーズ」の授業です。現代社会における「文化」の意義、加えて、「創造」の意義について、多面的・多角的にこれらの「社会的現象」を考察していくことで、学際的かつ総合的にそれらを考えていく力を養っていきます。	①「都市生活学」の観点から、それらの「社会的現象」の意味について探求する。 ②「カルチュラル・スタディーズ」に触れながら、自らが学び、考え、同時に発見していく姿勢を身につける。 ③これまでに学修してきたスキルや知識を統合させ、汎用的能力を養うことで、自身の今後の活動に役立てる。	2	2～	後期	2	グループディスカッション・体験学習・調査学習・発表	○	○	○	○
演劇表現A	演劇的手法を取り入れた個人又は集団での作品創作や発表を通じ、自己の表現の可能性を探り、また、抽象的題材から生まれる他者との表現の違いを受け止めながら、表現の発展性を探り、想像力及び創造力を身につける。	自己の表現の可能性の幅を広げる。表現することについて客観性を持ちながら、他者とのコミュニケーションの中で、新たな表現を模索し、実践できる。(抽象的題材を用いて)	2	2～	前期	2	グループディスカッション、グループワーク、作品制作、発表	○	◎		○
演劇表現B	演劇的手法を取り入れた個人又は集団での作品創作や発表を通じ、自己表現の可能性を探り、また、具体性を持つ題材を通じ他者との表現の違いを受け止めながら、表現の発展性を探り、想像力及び創造力を身につける。	自己の表現の可能性の幅を広げる。表現することについて客観性を持ちながら、他者とのコミュニケーションの中で、新たな表現を模索し、実践できる。(具体性を持つ題材を用いて)	2	2～	後期	2	グループディスカッション、グループワーク、作品制作、発表	○	◎		○