

CURRICULUM

カリキュラム

	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
	<p>全学共通科目</p>			
	<p>基礎科目・演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 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 	<p>CLOSE UP 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ■ メディア表現研究演習Ⅰ・Ⅱ 	<p>卒業研究テーマ例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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みるのか～ ・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～
専門科目	<p>メディアスタディーズ領域</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 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 □ 文芸批評論 <p>理論を知って、自分の表現に生かそう!</p> 	<ul style="list-style-type: none"> □ 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 	<ul style="list-style-type: none"> □ 都市文化論 □ メディアアート論 <p>幅広い学びで、新たに挑戦したいメディアを発見!</p> 	
	<p>メディアクリエーション領域</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 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 	<p>CLOSE UP 2</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 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 	<ul style="list-style-type: none"> □ 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 	
	<p>メディアプロデュース領域</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 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 	<p>CLOSE UP 3</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 演劇表現A・B □ コスプレ文化論 □ アートプロデュース □ 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 □ MC・アフレコ □ アートマネジメント □ イベントプロデュース 	<ul style="list-style-type: none"> □ 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 	