

2023年度 東京メディア芸術学部 授業計画

はじめに

本学の東京メディア芸術学部メディア芸術学科は、2007 年度開設以来の教育研究活動の蓄積をもとに、「メディア・コンテンツ」という学問領域を発展的に再解釈し、「メディア芸術」という学問領域として教育研究活動を展開することを志向し、2015 年度より「東京メディア・コンテンツ学部メディア・コンテンツ学科」から学部学科名称を変更しました。東京メディア芸術学部は、学生の興味、関心及び適性などに基づいて体系的な学修が可能であり、学修分野は、「マンガ」「アニメーション」「ゲーム」「イラストレーション」「メディアデザイン」の5分野です。

この制度の導入は、幅広い学修を通して広い視野を身に付けたい、専門分野をより深く学びたい、といったような、学生一人一人の「学び」の要望に応え、なおかつ横断的に学修することを可能とし、加えて、学生の能動的な学修態度の育成を企図しています。

このシラバスは、本学部が2023 年度に開講する授業科目と授業内容について説明したものです。授業科目の概要および目的と、到達目標、当該科目の履修により修得が見込める能力、事前に単位修得が必要な科目名、使用する教科書及び参考文献、予習・復習内容、成績評価方法などが記載されています。

また、全ての科目に対し、学修分野内でのその科目の位置が把握できるように、「科目ナンバー」を付けています。科目ナンバーを見ることで、その科目の専門分野、レベルなどが分かるようになっています。

毎回の授業内容を知り、各自の学修分野にあわせて受講するために、この「シラバス」を活用してください。

近年では、将来の進路を高等学校在学中に決定する方も多いため、受験生のみならず高等学校1、2 年在学生、保護者の方からも本学の「シラバス」を希望されることが多くなりました。そういった方々にもご理解いただけるように、各科目を整理して体系化し、魅力ある詳細なシラバスとなるように心がけました。

2023 年 4 月 1 日

宝 塚 大 学

東京メディア芸術学部

1. 科目分類と卒業要件について

科目分類と卒業要件は以下の通りです。(学則第 25 条規定)

「本学を卒業するためには 4 年間以上在学し、下記の区分にしたがって合計 124 単位以上の単位を修得しなければならない。」

科目分類	卒業要件単位		
	2019年度以降入学生	2018年度入学生	2017年度までの入学生
[基礎科目]	20単位以上	20単位以上	20単位以上
[外国語科目]	6単位以上	6単位以上	6単位以上
[専門科目]	98単位以上	98単位以上	98単位以上
〈学科必修科目〉	10単位	10単位	6単位
〈専門必修科目〉	20単位	16単位	16単位
〈専門選択科目〉	68単位以上	72単位以上	76単位以上
合計	124単位以上	124単位以上	124単位以上

2. シラバスの見方について

今年度のシラバス見本を示します。太線枠部分は、以下の注釈も合わせて確認してください。

注①科目ナンバーについて

体系的履修の指針となるように、全ての授業科目にアルファベットと 3 桁の数字からなる科目ナンバーを付番しています。科目ナンバーは以下の規則に従って付番されています。科目ナンバーを見ることで、その科目の学修分野、レベルなどが分かるようになっています。

科目分野		科目レベル	科目形式
GE=基礎科目	MA=マンガ	1=1年次前期レベル	01-09 =必修
FL=外国語科目	AN=アニメーション	2=1年次後期レベル	10~49 =講義形式
MM=学科共通	GA=ゲーム	3=2年次前期レベル	50-89 =演習形式
	IL=イラストレーション	4=2年次後期レベル	90~99 =特殊 (集中講義・学外活動等)
	MD=メディアデザイン	5=3年次以上レベル	

【科目ナンバーの見方】

例えば、科目ナンバーMM104の「コンピュータデザイン基礎Ⅰ」は、

MM 1 04 ①学科共通科目 ②1年次前期レベル③必修の授業であることが分かります。

① ② ③

※なお科目ナンバーが2つ記載されている場合は、上：2020年度以降入学生用、下：2019年度以前入学生用となります。

注②授業形式について

授業形式は以下の数字で示しています。1~5はオンライン授業です。6は対面授業です。

1【動画型】講義風景の録画（+講義資料）

（例）YouTubeや放送大学等。講義ビデオのストリーミング配信

2【動画型2】PC画面の録画+音声（+講義資料）

（例）PDFを表示しながら喋る、PowerPointのスライドに音声を乗せる等

3【資料型】PowerPointのスライドやワード資料などを提示

（例）通信添削講座

4【自習中心型】学習課題や視聴すべき外部教材を提示し、学生が自習した成果をテストやレポート／提出課題等によって確認

5【同時双方向型】Microsoft Teamsを利用したライブ講義

（例）ビデオ会議

6【対面型】機材等や教育効果を担保するために対面で授業を行うもの

注③アクティブ・ラーニング(AL)について

アクティブ・ラーニング(Active Learning 以下AL)とは、学生自らが主体的に授業へ取り組む学修方法を指します。本学部では、主体的な学修方法を積極的に取り入れることで、協調性や課題解決力を養成します。ALの要素を含む手法を取り入れる授業回については、以下のALの種別をAL欄に記載しています。

A.学生間でディベートをさせる。

B.2人以上のユニットで協働学習、グループ学習をさせている。

C.学生個人または協働でプレゼンテーションを取り入れている。

D.映像を見た後で、感想を述べさせる。学生同士で講評させる。

E.発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等の授業を行う。

F.その他（上記A~Eに当てはまらないアクティブラーニング）

注④ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応について

ディプロマ・ポリシー（以下DP）とは、本学科の教育理念に基づき、どのような力を身に付けた者に卒業を認定し、学位を授与するかを定める基本的な方針を指します。いわば4年

間の学修成果の目標となるものです。本項目では、当該授業科目において、DP に掲げる 6 つの能力のうちどの能力を培うものであるかを図表で示しています。記号の意味は下記の通りです。

◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない

卒業までに、DP に掲げる 6 つの能力を身に付けることを意識し、各自の学修系統に合わせて履修計画を立てるようにしてください。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科
教育に関するポリシー

宝塚大学ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

宝塚大学は、豊かな感性と、深い理解力と、高い実践力を持つ人材を育成するため、所定の期間在学し、所属学部において定める知識・技能・教養を身につけ、所定の単位を修得した学生に学位を授与します。

東京メディア芸術学部 ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

東京メディア芸術学部メディア芸術学科（以下、「本学科」という）は、所定の卒業要件単位を修得し、建学の精神である「芸術と科学の協調」を理解し、次のような能力、資質を備えたうえでメディア芸術の素養を基に、独創的な方法を用いて社会や文化の正常な発展に貢献できる学生に対し、卒業を認定し学位を授与する。

1. 主体的行動力

自身で目標を設定し、それを達成するために主体的且つ意欲的に行動することができる。

2. 表現力

自らの考えを、学修によって獲得した知識や技能を駆使して表現し、
社会の規範を遵守したうえで他者へ発信することができる。

3. 社会貢献力・コラボレーション力

組織や集団の目的を理解したうえで、違う考えや違う専門を有する多様な他者と協働し、
獲得した知識や技能を用いて、社会のために積極的に行動し、貢献することができる。

4. 課題発見力・課題解決力

社会の中にある様々な問題や課題を発見し、その解決のための方法を考え、
主体的に実行することができる。

5. コミュニケーション力

自身の考えを論理的に表現、発信し、他者と考えを交流させることができる。

6. 専門的知識・技能の活用力

学修によって獲得した知識や技能を統合し、社会の中で活用することができる。

東京メディア芸術学部 カリキュラム・ポリシー（教育課程編成の方針）

本学科では、建学の精神に基づき、ディプロマ・ポリシーに掲げた能力や資質及び専門性を修得させるため、次のような方針に従って教育課程を編成し実施する。

1. メディア芸術に関する基礎的知識の修得と職業意識の醸成、コミュニケーション力及びコラボレーション力の育成を行い、実社会で活動するための知識や技能の基礎を築くことを目的に、初年次教育の科目群を設定する。
2. 現代社会の要請を的確に捉え、思考の方法や行動の原理を理解するための基礎となる、汎用的な能力や社会的規範の修得及び多様な文化の理解を目的に、「基礎科目」「外国語科目」の科目群を設定する。
3. メディア芸術の素養を身につけた人材として、社会において活躍するために求められる、体系的な専門的知識や技能を育成することを目的に、「専門科目」の科目群を設定する。
4. 大学での学修を実社会と接続させる実践的体験を通して、学修の意義を認識し、社会において活動する意欲と能力を育成することを目的に、ゼミ活動や学外連携活動を設定し、単位を付与する。
5. 本学科での学修により得た知識や技能を統合し、自らの思考を表現、発信する能力を育成することを目的に、「卒業研究Ⅰ及び卒業研究Ⅱ」を必修科目として設定する。

◆実施の方針

1. 各授業科目において、授業の目的、到達目標、ディプロマ・ポリシーとの関連、各回の授業内容、成績評価基準を明確にして周知する。
2. 主体的に問題を発見し、それを解決するために協働し、自らの思考を他者に伝える力を育成するために、多様な教育方法に対応した教室環境を整備し、アクティブ・ラーニングを積極的に導入するなど授業形態や教育方法を工夫する。
3. 大学での学修が実社会と接続していることを認識させるために、自治体や地域の団体等と連携した活動を積極的に実施する。
4. 授業の双方向性を高めるために、学生から提出された課題や制作物へのフィードバックを積極的に行うよう努める。
5. 教育課程の有効性について、学生の履修状況、単位修得状況、学生への各種アンケート調査及び教職員などへの調査に基づいて点検し、評価する。

◆教育評価

1. 1年次修了時に、自身の興味・関心や学修状況に基づき、2年次以降の専門分野を教員と話し合う専門選択面談を行う。
2. 3年次修了時に学修の到達度や成果に基づき、卒業制作や卒業論文に取り組む基礎能力の修得が完了しているかどうかの到達度評価を行う。
3. 4年次において、本学科での学修の成果を統合する「卒業研究Ⅰ及び卒業研究Ⅱ」を必修とし、評価担当教員において評価基準に基づいて公正に評価する。

東京メディア芸術学部 アドミッション・ポリシー（入学者選抜の方針）

本学科では、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに定める教育を行う条件として、次のような能力や意欲を備えた人物を求める。

1. 高等学校等卒業者としての基本的能力を携え、積極的にメディア芸術を学修したい人
2. 高等学校等の教育課程外（部活動やボランティア活動、社会貢献活動等）においても主体的に活動し、知識や技能を身につけてきた人
3. 明確な目的意識や目標を持ち、社会に貢献する意欲を持つ人
4. 社会の規範を遵守し、メディア芸術分野の知識や技能を用いた表現への意欲を持つ人
5. 計画性をもって他者と協力し、物事に取り組もうとする人
6. 知識や経験を基に理論的に判断し、物事を表現しようとする人

2023年度授業科目・担当者一覧表

<東京メディア芸術学部 メディア芸術学科>

I.基礎科目（GE）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
GE 110	☐ 世界観と人生観 I	前期	中川 明博	2
GE 210	☐ 世界観と人生観 II	後期	中川 明博	2
GE 111	☐ 日本文化史 I	前期	馬場 匡浩	2
GE 211	☐ 日本文化史 II	後期	馬場 匡浩	2
GE 112	☐ 西洋文化史 I	前期	近藤 真彫	2
GE 212	☐ 西洋文化史 II	後期	近藤 真彫	2
GE 113	☐ 芸術教養 I（書道と漢詩）	前期/後期	芹澤 麻美子	
GE 114	☐ 芸術教養 II（茶道・初級）	前期/後期	岩田 明子	2
GE 410	☐ 芸術教養 III（茶道・中級）	後期	岩田 明子	2
GE 115	☐ 心理学への招待 I	前期	小方 涼子	2
GE 213	☐ 心理学への招待 II	後期	小方 涼子	2
GE 116	☐ 音響概論	前期	東川 愛	2
GE 214	☐ 音響心理学	後期	東川 愛	2
GE 117	☐ 生活の中の法律 I	前期	青木 亮祐	2
GE 215	☐ 生活の中の法律 II	後期	青木 亮祐	2
GE 216	☐ 著作権法概論	集中	大和 淳	2
GE 118	☐ 情報と経済 I	前期	加藤 雅夫	2
GE 217	☐ 情報と経済 II	後期	加藤 雅夫	2
GE 119	☐ メディア社会学 I	前期	橋口 静思	2
GE 218	☐ メディア社会学 II	後期	橋口 静思	2
GE 120	☐ 日本と国際情勢	前期/後期		2
GE 121	☐ 新しい美術解剖学 I	前期	櫻木 晃彦	2
GE 220	☐ 新しい美術解剖学 II	後期	櫻木 晃彦	2
GE 221	☐ 社会の中の芸術と科学	後期	櫻木 晃彦	2
GE 122	☐ ヒトと進化	前期/後期	櫻木 晃彦	2
GE 123	☐ 健康科学	前期/後期	真山 葉瑠	2
GE124	☐ メンタルヘルス概論	前期/後期	岩城 晶子	2

II.外国語科目（F L）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
FL 119	☐ 日本語総合表現	前期/後期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 120	☐ 韓国語 I	前期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 219	☐ 韓国語 II	後期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 110	☐ 英会話 I	前期	木戸口聡子	1
FL 110	☐ 英会話 I	前期	伊東 美穂	1
FL 210	☐ 英会話 II	後期	木戸口聡子	1
FL 210	☐ 英会話 II	後期	伊東 美穂	1
FL 310	☐ 英会話 III	前期	秋山まき子	1
FL 410	☐ 英会話 IV	後期	秋山まき子	1
FL 313	☐ ビジネス英語 I	前期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 313	☐ ビジネス英語 I	前期	稲葉麻里子	1
FL 413	☐ ビジネス英語 II	後期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 413	☐ ビジネス英語 II	後期	稲葉麻里子	1
FL 114	☐ 英語講読 I	前期	近藤 真彫	1
FL 214	☐ 英語講読 II	後期	近藤 真彫	1
FL 112	☐ 中国語会話 I	前期	李 春	1
FL 212	☐ 中国語会話 II	後期	李 春	1
FL 311	☐ 中国語会話 III	前期	范 文玲	1
FL 411	☐ 中国語会話 IV	後期	范 文玲	1
FL 312	☐ ビジネス中国語 I	前期	范 文玲	1
FL 412	☐ ビジネス中国語 II	後期	范 文玲	1
FL 113	☐ ドイツ語 I	前期	中川 明博	1
FL 213	☐ ドイツ語 II	後期	中川 明博	1
FL 116	☐ フランス語 I	前期	船岡 美穂子	1
FL 216	☐ フランス語 II	後期	船岡 美穂子	1
FL 117	☐ イタリア語 I	前期	吉澤 早苗	1
FL 217	☐ イタリア語 II	後期	吉澤 早苗	1
FL 115	☐ 日本語文章表現 I	前期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 215	☐ 日本語文章表現 II	後期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 118	☐ 日本語口頭表現 I	前期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1
FL 218	☐ 日本語口頭表現 II	後期	アドゥアヨム・ アヘゴ・希佳子	1

III. 専門科目

1. 学科必修科目 [対象学年: 1 年次]

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
MM 101	☐ 表現実践 I	前期	中村 泰之 他	2
MM 201	☐ 表現実践 II	後期	中村 泰之 他	2
MM 102	☐ 表現思考 I	前期	橋口 静思 他	2
MM 202	☐ 表現思考 II	後期	橋口 静思 他	2
MM 103	☐ 表現とICT	前期	吉岡 章夫 他	2
MM 203	☐ データ分析入門	後期	数実 浩佑 他	2

2. 専門必修科目 (1) [対象学年: 1 年次]

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
MM 104	☐ コンピュータデザイン基礎 I ※1	前期	増田/松浦	2
MM 203	☐ コンピュータデザイン基礎 II ※1	後期	増田/松浦	2

※1 コンピュータデザイン基礎 I・II は2018年度までの入学生は専門選択科目となります。

III. 専門科目

2. 専門必修科目（2）〔対象学年：4年次〕

* 分野順に掲載しています

〔科目ナンバー〕	〔科目名〕	〔授業期間〕	〔担当者〕	〔単位数〕
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	竹内 一郎	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	市野 治美	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	芦谷 耕平	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	古瀬 登	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	井上 幸喜	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	吉岡 章夫	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	増田 宗嶺	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	北見 隆	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	渡邊 哲意	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	中村 泰之	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	近藤 真彫	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	橋口 静思	8
MM501	☐ 卒業研究Ⅰ	前期	神林 優	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	竹内 一郎	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	市野 治美	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	芦谷 耕平	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	古瀬 登	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	井上 幸喜	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	吉岡 章夫	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	増田 宗嶺	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	北見 隆	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	渡邊 哲意	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	中村 泰之	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	近藤 真彫	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	橋口 静思	8
MM502	☐ 卒業研究Ⅱ	後期	神林 優	8

III. 専門科目

3. 専門選択科目（１）（科目ナンバー100番台）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
MM 110	☐ 芸術学 I	前期	平山 敬二	2
MM 111	☐ 西洋美術史 I	前期	近藤 真彫	2
MM 112	☐ 日本美術史 I	前期	吉澤 早苗	2
MM 113	☐ 東洋美術史 I	前期	田辺 理	2
MM 114	☐ ロックミュージック概論 I	前期	伊丹谷良介	2
MM 115	☐ 音楽史	前期	東川 愛	2
MM 104	☐ コンピュータデザイン基礎 I ※2	前期	増田/松浦/青田/和田	2
MA 116	☐ 現代漫画文化論 I	前期	竹内 一郎	2
MA 118	☐ ストーリー創作基礎	前期	市野 治美	2
MA 131	☐ 日本漫画史	前期	竹内 一郎	2
MA 164	☐ マンガ表現基礎	前期	和田 歩美	2
MA 165	☐ マンガ背景美術 I	前期/後期	平敷 隆	2
AN 132	☐ アニメ制作・研究基礎 I	前期	橋本 三郎	2
AN 151	☐ アニメスキル I	前期	古瀬 登	2
AN/MM 130	☐ 現代アニメ文化論 I	前期	月岡 貞夫	2
AN/MM 154	☐ アニメ背景遠近法	前期	松平 聡	2
GA 160	☐ コンピュータグラフィックス I	前期	吉岡 章夫	2
IL 121	☐ 発想表現	前期	北見 隆	2
IL/MD 156	☐ 色彩構成	前期	安田 隆浩	2
IL 157	☐ 空間構成	前期	西岡 悠妃	2
MM/IL 158	☐ デッサン I	前期/後期	西岡 悠妃	2
IL/MM 162	☐ 造形表現演習 I	前期	四宮義幸・清水友乃	2
GA/MD 161	☐ 映像・演出 I	前期	真島ヒロシ	2
MD 166	☐ モーショングラフィックス I	前期	金子 修	2
MD/MM 125	☐ デザイン概論 I	前期	中村 泰之	2
MD 129	☐ 放送概論	前期	田淵 俊彦	2
MM 190	☐ 学外フィールドワーク	—	単位認定科目	2

※2 コンピュータデザイン基礎 I・II は、2019年度以降入学生は専門必修科目となります。

3. 専門選択科目（2）（科目ナンバー200番台）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
MM 210	☐ 芸術学 II	後期	平山 敬二	2
MM 211	☐ 西洋美術史 II	後期	近藤 真彫	2
MM 212	☐ 日本美術史 II	後期	吉澤 早苗	2
MM 213	☐ 東洋美術史 II	後期	田辺 理	2
MM 214	☐ ロックミュージック概論 II	後期	伊丹谷良介	2
MM 215	☐ 非言語コミュニケーション論	後期	竹内 一郎	2
MM 203	☐ コンピュータデザイン基礎 II ※ 2	後期	増田/松浦	2
MM 265	☐ 人物描写基礎	後期	安田 隆浩	2
MA 227	☐ コミックイラスト概論	後期	市野 治美	2
MA 267	☐ マンガ表現研究	後期	和田 歩美	2
AN 229	☐ アニメ制作・研究基礎 II	後期	橋本 三郎	2
AN 253	☐ アニメスキル II	後期	古瀬 登	2
AN 266	☐ アニメデジタル基礎	後期	芦谷 耕平	2
AN/MM 226	☐ 現代アニメ文化論 II	後期	月岡 貞夫	2
AN/MM 290	☐ 水墨画	集中	王 子江	2
GA 256	☐ プログラム基礎	後期	増田 宗嶺	2
GA 268	☐ ゲームシナリオ制作	後期	井上 幸喜	2
GA 255	☐ コンピュータグラフィックス II	後期	吉岡 章夫	2
GA/MD 257	☐ インタラクティブデザイン	後期	増田 宗嶺	2
IL 259	☐ 絵画実習	後期	西岡 悠妃	2
IL 260	☐ 版画表現	後期	四宮義幸・清水友乃	2
IL 219	☐ イラストレーション概論 I	後期	北見 隆	2
IL/MM 261	☐ イラストレーション I	後期	安田 隆浩	2
IL/MD 269	☐ 視覚表現 I	後期	たぶき正博	2
MD/MM 221	☐ デザイン概論 II	後期	中村 泰之	2
MD 270	☐ モーショングラフィックス II	後期	金子 修	2
MD 225	☐ メディアリテラシー	集中	北村伊知郎	2
MD 264	☐ 映像・演出 II	後期	真島ヒロシ	2

※ 2 コンピュータデザイン基礎 I・II は、2019年度以降入学生は専門必修科目となります。

3. 専門選択科目（15）（科目ナンバー300番）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
MM 350	☐ デッサン II	前期/後期	四宮義幸・清水友乃	2
MA 351	☐ ペン画表現研究 I	前期	吉田 光彦	2
MA 352	☐ コミックイラスト演習 I	前期	和田 歩美	2
MA 369	☐ デジタルマンガ表現技法 I	前期	青田 めい	2
MA 372	☐ マンガ背景美術 II	前期/後期	和田 歩美	2
MA 373	☐ ストーリーマンガ制作基礎	前期	深谷 陽	2
MA 374	☐ マンガ制作基礎	前期	青田めい	2
AN 354	☐ アニメ制作 I	前期	古瀬 登・川上 遥	2
AN 355	☐ アニメ撮影技術 I	前期	はとりあゆむ	2
AN 375	☐ アニメスキルIII（中割り）	前期	川上 遥	2
AN 376	☐ アニメ背景美術 I	前期	松平 聡	2
AN/MD 312	☐ アニメ演出論 I	前期	橋本 三郎	2
GA/MD 316	☐ 企画・発想法とプレゼンテーション技法	前期	井上 幸喜	2
GA 356	☐ ゲーム企画演習 I	前期	吉岡 章夫	2
GA 357	☐ ゲームプログラミング入門	前期	森 けい	2
GA 358	☐ ゲームサウンド演習	前期	多和田 吏	2
GA 359	☐ 3DCG I	前期	有富 洋平	2
GA/MD 360	☐ ゲームキャラクターデザイン	前期	井上 幸喜	2
IL 361	☐ 編集デザイン表現 I	前期	城芽ハヤト	2
IL 362	☐ イラストレーション II	前期	西岡 悠妃	2
IL 363	☐ 視覚表現 II	前期	たぶき正博	2
IL 377	☐ 造形表現演習 II	前期	高田 美苗	2
IL/MD 364	☐ グラフィックデザイン演習 I	前期	松吉 太郎	2
IL/MD/MM 313	☐ インデペンデント映像及びアニメーション概論	前期	芦谷 耕平	2
MD 317	☐ 映像表現論	前期	池端規恵子	2
MD 365	☐ 映像制作 I	前期	仁藤 潤	2
MD 371	☐ 撮影技術 I	前期	神林 優	2
MD 378	☐ メディアプログラミング基礎	前期	原田 康	2
MD 379	☐ メディアCG表現 I	前期	有富 洋平	2
MD/MM 367	☐ デザイン基礎演習	前期	川野 智美	2
MM 315	☐ 仕事とキャリアデザイン I	前期	佐藤 宏樹	2

3. 専門選択科目（16）（科目ナンバー400番）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
MA 417	☐ ストーリーマンガ論	後期	竹内 一郎	2
MA 450	☐ マンガ企画制作概論	後期	菊池 優	2
MA 469	☐ デジタルマンガ表現技法Ⅱ	後期	和田 歩美	2
MA 472	☐ コミックイラスト演習Ⅱ	後期	澤田 美樹	2
MA 474	☐ ペン画表現研究Ⅱ	後期	吉田 光彦	2
MA/AN 415	☐ 現代マンガアニメ研究	後期	芦谷 耕平	2
MA/IL/MD 479	☐ コンピュータデザイン演習	後期	瀬戸早苗・松吉太郎	2
AN 454	☐ アニメ制作Ⅱ	後期	古瀬 登・川上 遥	2
AN 455	☐ アニメ背景美術Ⅱ	後期	松平 聡	2
AN 466	☐ アニメ演出論Ⅱ	後期	橋本 三郎	2
AN 467	☐ アニメ撮影技術Ⅱ	後期	はとりあゆむ	2
AN 475	☐ キーフレーム	後期	川上 遥	2
AN 476	☐ アニメ背景水彩表現	後期	松平 聡	2
AN 477	☐ ファンタジーと物語（物語作法）	後期	平野 靖士	2
AN/MD 478	☐ 音響制作	後期	坂口 博樹	2
GA 458	☐ ゲーム企画演習Ⅱ	後期	吉岡章夫・増田宗嶺	2
GA 459	☐ 3DCGⅡ	後期	有富 洋平	2
GA/MD 460	☐ Webデザイン演習	後期		2
IL 411	☐ 視覚伝達論	後期	松吉 太郎	2
IL 412	☐ イラストレーション概論Ⅱ	後期	北見 隆	2
IL/MD 418	☐ 広告表現概論	後期	川野 智美	2
IL/MD 461	☐ 造形表現Ⅰ	後期	高田 美苗	2
MD 419	☐ デザイン企画論	後期	川野 智美	2
MD 465	☐ 映像制作Ⅱ	後期	仁藤 潤	2
MD 473	☐ 撮影技術Ⅱ	後期	神林 優	2
MD 480	☐ メディアCG表現Ⅱ	後期	有富 洋平	2
MD 481	☐ 空間演出演習	後期	山本 圭太	2
MM 416	☐ 展示論	後期	橋口 静思 他	2
MM 414	☐ 仕事とキャリアデザインⅡ	後期	佐藤 宏樹	2

3. 専門選択科目（17）（科目ナンバー17番台）

[科目ナンバー]	[科目名]	[授業期間]	[担当者]	[単位数]
MM 550	☐ ポートフォリオ制作実習	前期	神林優／増田宗嶺	2
MA 511	☐ 物語文化論	前期	市野 治美	2
MA 517	☐ マンガ編集論	前期	菊池 優	2
MA 554	☐ マンガ制作実習 I	前期	芦谷 耕平	2
AN 558	☐ アニメ制作Ⅲ	前期	古瀬登・川上遥	2
AN/MD 551	☐ 音楽（劇場用・TV用・CM用・Web用）	前期	坂口 博樹	2
AN 552	☐ シナリオ原作 I	前期	平野 靖士	2
GA 514	☐ Webデザイン論	前期		2
GA 562	☐ ゲーム企画演習Ⅲ	前期	吉岡章夫・増田宗嶺	2
GA 564	☐ 3DCGⅢ	前期	宮下善成・増田宗嶺	2
IL 557	☐ イラストレーションⅢ	前期	北見 隆	2
IL 561	☐ 絵本表現 I	前期	柴田こずえ	2
IL 578	☐ 挿絵表現	前期	吉田 光彦	2
IL/MD 556	☐ 編集デザイン表現Ⅱ	前期	松吉太郎・瀬戸早苗	2
MD 570	☐ デザインサーベイ	前期	中村 泰之	2
MD 561	☐ CM表現研究	前期	真島ヒロシ	2
MD/IL 571	☐ インフォメーションデザイン	前期	川野 智美	2
MM 516	☐ 就職活動とキャリアデザイン	前期	佐藤宏樹・神林優	2
MA 553	☐ キャラクター造形演習	後期	和田 歩美	2
MA 555	☐ マンガ制作実習Ⅱ	後期	市野治美・青田めい ・和田歩美	2
AN 559	☐ アニメ制作Ⅳ	後期	古瀬 登・川上 遥	2
AN 579	☐ シナリオ原作Ⅱ	後期	平野 靖士	2
GA 563	☐ ゲーム企画演習Ⅳ	後期	井上幸喜・吉岡章夫	2
GA 565	☐ 3DCGⅣ	後期	宮下 善成	2
GA 566	☐ インタラクティブ映像制作	後期	西山 信行	2
IL 567	☐ 絵本表現Ⅱ	後期	城芽ハヤト	2
IL 568	☐ 造形表現Ⅱ	後期	安田 隆浩	2
IL/MD 569	☐ グラフィックデザイン演習Ⅱ	後期	松吉 太郎	2
MD 572	☐ コンテンツデザイン演習	後期	渡邊哲意・中村泰之	2
MD/IL 573	☐ アドバタイジング演習	後期	木村 亮	2

科目レベルの変更により、2020年度以降入学生と2019年度以前入学生で、科目ナンバーが異なる授業科目は、下表の通りです。

授業科目名	科目ナンバー	
	2020年度以降入学生用	2019年度以前入学生用
日本漫画史	MA 131	MA 410
コンピュータグラフィックスⅠ	GA/MD 160	GA/MD 370
マンガ表現研究	MA 267	MA 451
ゲームシナリオ制作	GA 268	GA 159
コンピュータグラフィックスⅡ	GA/MD 255	GA/MD 471
視覚表現Ⅰ	IL/MD 269	IL 155
デッサンⅡ	MM 350	MM 251
ストーリーマンガ制作基礎	MA 373	MA 163
マンガ制作基礎	MA374	MA 252
アニメスキルⅢ（中割り）	AN 375	AN 453
アニメ背景美術Ⅰ	AN 376	AN 152
企画・発想法とプレゼンテーション技法	GA 316	GA/MD 228
造形表現演習Ⅱ	IL 377	IL/MD/MM 262
映像表現論	MD 317	MD 126
ストーリーマンガ論	MA 417	MA 510
ペン画表現研究Ⅱ	MA 474	MA 556
キーフレーム	AN 475	AN 560
アニメ背景水彩表現	AN 476	AN/MM 254
ファンタジーと物語（物語作法）	AN 477	AN 153
音響制作	AN/MD 478	AN/MD 366
コンピュータデザイン演習	MA/IL/MD 479	MA/IL/MD 353
広告表現概論	IL/MD 418	IL/MD 220
音楽（劇場用・TV用・CM用・Web用）	AN/MD 551	AN/MD 456
シナリオ原作Ⅰ（旧シナリオ原作）	AN/MD 552	AN/MD 457
イラストレーションⅢ	IL 557	IL 463
絵本表現Ⅰ	IL 561	IL 464
編集デザイン表現Ⅱ	IL/MD 556	IL/MD 462
CM表現研究	MD 561	MD 413

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2023年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	ページ	実務経験概要	授業内容
芦谷 耕平	専任	AN 266	専門選択	アニメデジタル基礎	2		映像作家・アニメーター。商業アニメーターとして多くの作画監督を務める他、漫画家・映像作家としても作品を発表。	Adobe Premiere/After Effectsを使用し、動画編集ツールの基礎的な使用法を学ぶ。
		IL/MD/MM 313	専門選択	インデペンデント映像及びアニメーション概論	2			世界各国のアート系映像作家の作品から、歴史、映像分野の特性などを解説する。
		MA/AN 415	専門選択	現代マンガアニメ研究	2			「ジョジョの奇妙な冒険」「荒木飛呂彦の漫画術」を主な題材に、現代マンガの制作手法・発表形態・媒体等について学ぶ。
		MA 554	専門選択	マンガ制作実習 I	2			卒業制作に向けアイデアを練る作業と、選考作家・過去作品研究の講義を並行して行う。
有富 洋平	兼任	GA 359	専門選択	3DCG I	2		クリエイターとしてキャラクターモデリング業務やVRイベント空間の構築を行う。	Blenderによるモデリング、マテリアル作成、UV展開、テクスチャ作成、リギング、アニメーション作成などを身につける。
		MD 378	専門選択	メディアCG表現 I	2			Blenderの基本的な使い方を理解し、3Dモデルの制作方法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法などを学ぶ。
		GA 459	専門選択	3DCG II	2			背景モデル制作に必要な基礎知識やテクスチャーの質感を向上させる方法を身につける。
		MD 480	専門選択	メディアCG表現 II	2			Blenderでのアニメーション作成を中心に、パーティクルを使用した効率的な背景モデルの配置や動画として書き出す方法を学ぶ。カメラアニメーションやカメラの切り替える方法を学ぶ。実際にレンダリングの際に起こりがちなトラブルの対処法などを学び、最終的に説得力のある動画を作成することを目的とする
池端 規恵子	兼任	MD 319	専門選択	映像表現論	2		映画スポット編集、ドキュメンタリー番組演出を務める。映像作品が各国にて特別賞を受賞	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
市野 治美	専任	MA 118	専門選択	ストーリー創作基礎	2		漫画家としてファンタジーマンガを発表。その他、漫画原作者、イラストレーターとしても活動。現在は広告系・教育系マンガの企画制作なども手がけている。	オリジナルのストーリー作品を制作することを通じて、自らの意図を相手に伝えるための文章力を身につける。
		MA 227	専門選択	コミックイラスト概論	2			1900年から現在までのコミックイラスト作品を取り上げ、作家、技法を紹介する。
		MA 511	専門選択	物語文化論	2			日本の文芸、芸能の歴史を解説し、各自の創作に活用できる分析手法を修得する。
		MA 553	専門選択	キャラクター造形演習	2			オリジナルキャラクターを自在に創作する実力と、商業的な企画力、プレゼンテクニックを身につける。
伊丹谷 良介	兼任	MM 114	専門選択	ロックミュージック概論 I	2		ミュージシャンとしてアジアを中心に年間300本のライブを敢行。著名人とのコラボレーションも多数。現在HATAKE BANDのヴォーカルとしても活動中。	ロックミュージックの誕生から現在までの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。
		MM 214	専門選択	ロックミュージック概論 II	2			
井上 幸喜	専任	GA 501	専門必修	卒業研究 I	2		ゲームクリエイター、アートデザイナー、シナリオライター。Play Station用ソフト『クーロンズゲート』の企画・アートディレクションを担当。ジェットグラフィクスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。	学びの集大成としてゲーム要素を含む作品を制作し、プレゼンテーションを行う。
		GA 502	専門必修	卒業研究 II	2			
		GA 268	専門選択	ゲームシナリオ制作	2			ゲーム作品特有のシナリオ技法を学ぶ。ゲームシステムの中核となるストーリーを組み立て、ゲーム作品の企画原案まで発展させることを学ぶ。
		GA/MD 316	専門選択	企画・発想法とプレゼンテーション技法	2			ゲームの発想法、アイデアシートの作成法、企画書への落とし込みの手法を学ぶ。また、自ら作成した企画書を基に効果的なプレゼンテーションの手法を学ぶ。
		GA/MD 360	専門選択	ゲームキャラクターデザイン	2			デジタルコンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学ぶ。
		GA 563	専門選択	ゲーム企画演習 IV	2			少人数グループによるゲームのプロトタイプ制作を通じて、UI/UX、スケジューリングやコミュニケーションなどの重要性を理解する。
王 子江	兼任	AN/MM 290	専門選択	水墨画	2		水墨画家。内閣総理大臣賞など受賞歴多数。NHKテレビ水墨画講師経験あり。	水墨画初心者向けの基礎作りの授業。水墨画の画材説明・使い方から入り、水墨画の最も基礎となる「線」の練習と線描を中心として行う。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2023年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	ページ	実務経験概要	授業内容
青田 めい	専任	MA 374	専門選択	マンガ制作基礎	2		商業漫画家。東海大学芸術学研究科芸術専攻修士過程修了。4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。	オリジナル漫画を制作する。プロット、キャラクター作り、ネーム、現行という手順で制作する。
		MA 369	専門選択	デジタルマンガ表現技法Ⅰ	2			PCを使用してモノクロマンガ作品を制作するための基礎を学ぶ。ツールは主にCLIP STUDIO PANTを使用する。
		MA 469	専門選択	デジタルマンガ表現技法Ⅱ	2			CLIP STUDIO PANTにおけるトーンワークなどの基本技術の他、背景作画、特殊効果処理など、マンガ作品のクオリティアップに欠かせない技術を学ぶ。
		MA 267	専門選択	マンガ表現研究	2			マンガの背景として日常に存在する様々なものの描き方を教授し、実際の作画方法について指導する。
加藤 雅夫	兼任	GE 118	基礎	情報と経済Ⅰ	2		(株)テレビ東京上席執行役員等、メディア業界で長年活動。エンタテインメントとスポーツのコンテンツビジネスに従事。	情報メディアやエンタテインメント産業の最新動向を、経済的な側面を中心に紹介・検証しながら学習する。
		GE 217	基礎	情報と経済Ⅱ	2			
金子 修	兼任	GA/MD 160	専門選択	モーショングラフィックスⅠ	2		テレビ番組のディレクターを経て、現在は映像作家として活動。映画祭で数々の賞を受賞	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		GA/MD 255	専門選択	モーショングラフィックスⅡ	2			
川野 智美	兼任	MD/MM 367	専門選択	デザイン基礎演習	2		グラフィックデザイナー。広告の企画立案からプロダクトデザインまで、製品・サービスのトータルデザインを得意とする。	デザインに必要な基礎的要素を講義及び演習で学ぶ。演習ではPhotoshop、Illustratorを使用する。
		IL/MD 418	専門選択	広告表現概論	2			広告の基礎知識を身に着けた後、グループワークの手法で実践的な広告提案のテクニックを学ぶ。
		MD 481	専門選択	デザイン企画論	2			デザイナーとして必要となる企画力や、企画に必要な、調査・発想・表現・伝達を学ぶ。
		MD/IL 571	専門選択	インフォメーションデザイン	2			デザイナーに要求される分析力、情報処理力、編集力を課題を通して理解を深めていく。
		MD/IL 573	専門選択	アドバタイジング演習	2			デザイナー業務の実際の現場について、ディスカッションしながら演習を行い広告の知識、表現について学ぶ。
北見 隆	専任	IL 501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8		イラストレーターとして長年活躍し、作品発表と同時に多数の書籍の装丁・挿画を手がける。	各科目を通して、イラストレーションの基本的な技法、理論から実制作に関する具体的な技術指導まで、一貫して教授する。
		IL 502	専門必修	卒業研究Ⅱ	8			
		IL 121	専門選択	発想表現	2			
		IL 219	専門選択	イラストレーション概論Ⅰ	2			
		IL 412	専門選択	イラストレーション概論Ⅱ	2			
		IL 557	専門選択	イラストレーションⅢ	2			
北村 伊知郎	兼任	MD 126	専門選択	メディアリテラシー	2		国際会議やコンベンションサービスを手がける企業にて、映像やメディア戦略に中心的に携わる。	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
坂口 博樹	兼任	AN/MD 478	専門選択	音響制作	2		作編曲家、音楽プロデューサーとして活動し、様々なジャンルの音楽制作を行っている。	音響制作ソフトなどを用いて、音を使用する作品の制作方法を教授する。
		AN/MD 551	専門選択	音楽	2			
澤田 美樹	兼任	MA 352	専門選択	コミックイラスト演習Ⅰ	2		クリエイティブ企業勤務の後、独立してフリーランスのイラストレーター・漫画家として活動する。	実務経験をもとに、作品制作の具体的な方法論、社会への発信の方法等を教授する。
		MA 472	専門選択	コミックイラスト演習Ⅱ	2			
四宮 義幸	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサンⅠ	2		版画工房を経営。版画表現にとどまらず、多様な表現方法を用いて作品制作を続け、発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL/MM 162	専門選択	造形表現演習Ⅰ	2			
		IL 260	専門選択	版画表現	2			
		MM 350	専門選択	デッサンⅡ	2			
柴田 こずえ	兼任	IL 561	専門選択	絵本表現Ⅰ	2		長年にわたり絵本・画集の編集及び執筆の経験を有する。	表現としての絵本の制作について、実践的に教授する。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2023年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	ページ	実務経験概要	授業内容
清水 友乃	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサンⅠ	2		版画家として多様な表現方法をもとに作品を発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL/MM 162	専門選択	造形表現演習Ⅰ	2			
		IL 260	専門選択	版画表現	2			
		MM 350	専門選択	デッサンⅡ	2			
城芽 ハヤト	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサンⅠ	2		イラストレーターとして作品発表を行うとともに、書籍の装丁や挿画を手がける。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした平面作品の表現方法を扱う。
		IL 259	専門選択	絵画実習	2			
		IL 361	専門選択	編集デザイン表現Ⅰ	2			
瀬戸 早苗	兼任	MA/IL/MD 479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2		デザイナー、DTPオペレーターとしてエディトリアルデザインや広告などを手がける。	DTPの基本から実制作までを、実際の現場の実例も挙げながら詳説する。
		IL/MD 556	専門選択	編集デザイン表現Ⅱ	2			
高田 美苗	専任	IL 157	専門選択	空間構成	2		企業においてデザイナーとして勤務後、フリーランスのイラストレーター・画家・デザイナーとして活動し、多数の作品を発表している。	平面から立体物まで、多様な表現技法を用いた作品制作の方法を教授する。
		IL/MM 261	専門選択	イラストレーションⅠ	2			
		IL 377	専門選択	造形表現演習Ⅱ	2			
		IL/MD 461	専門選択	造形表現Ⅰ	2			
		IL 568	専門選択	造形表現Ⅱ	2			
森 けい	兼任	GA 357	専門選択	ゲームプログラミング入門	2		Webシステム開発やアプリやゲームの開発を行う。Unityを用いたゲーム開発経験あり。	ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作を学習しながら、Unityの基礎知識と技能の習得を行う。
たぶき 正博	兼任	IL/MD 269	専門選択	視覚表現Ⅰ	2		広告代理店にて勤務後、イラストレーターとして活躍。広告や商品パッケージを手掛けている。	製図などに必要な基本的な技術を教授し、イラストやCGなどの作品を制作の指導を行う。
		IL 363	専門選択	視覚表現Ⅱ	2			
田淵 俊彦	兼任	MD 129	専門選択	放送概論	2		テレビ局のプロデューサーとして、TV番組の制作に携わり、本の執筆も行っている。	実例を交えながら、放送の現状や特徴と機能、社会的影響力を教授する。
多和田 吏	兼任	GA 358	専門選択	ゲームサウンド演習	2		作曲家、ピアニストとして活躍し、多くのゲーム音楽の制作に携わっている。	音楽や効果音が、どのように作られるのかを解説し、音源制作の指導を行う。
月岡 貞夫	特任	AN/MM 130	専門選択	現代アニメ文化論Ⅰ	2		アニメーターとして長年活躍し、数多くのアニメ作品を制作、後進の育成も手掛けている。	アニメーションの歴史やアニメーション制作に必要な様々な表現について概説する。
		AN/MM 226	専門選択	現代アニメ文化論Ⅱ	2			
西山 信行	兼任	GA 566	専門選択	インタラクティブ映像制作	2		ゲームプログラマーとして長活躍し、アプリケーションの開発に携わる。	インタラクティブコンテンツ制作に必要な手法と技術を基本から修得する。演習と課題制作を通して、プログラミングによる機能実装の仕組みを学習する。
橋本 三郎	兼任	AN 132	専門選択	アニメ制作・研究基礎Ⅰ	2		企業でのアニメーション業務を経て、アニメーションディレクターの他、TV、コマーシャルの分野で活動している。	アニメ制作の基本となる知識と考え方を学ぶ。アニメの歴史・技術の進化、表現力を研究。 実際のアニメーションの絵コンテを作成を通して、アニメ演出の役割を教授する。
		AN 229	専門選択	アニメ制作・研究基礎Ⅱ	2			
		AN/MD 312	専門選択	アニメ演出論Ⅰ	2			
		AN 466	専門選択	アニメ演出論Ⅱ	2			
はとり あゆむ	兼任	AN 355	専門選択	アニメ撮影技術Ⅰ	2		アニメーション撮影監督、プロデューサーとして、アニメーション撮影の素材提供などに携わっている。	実務経験を基にしたデジタルアニメーションの制作過程と、編集技術の教授を行う。
		AN 467	専門選択	アニメ撮影技術Ⅱ	2			
原田 康	兼任	MD 379	専門選択	メディアプログラミング基礎	2		エンジニア、テクニカルディレクター。インタラクティブコンテンツの領域で10年以上の経験。	TouchDesignerを使用し、様々なメディアを使用したプログラミングを学ぶ。PythonやGLSLと言った言語についても触れる。
平野 靖士	兼任	AN 477	専門選択	ファンタジーと物語(物語作法)	2		シナリオライターとして、アニメーションや映像作品の制作に携わっている。	物語を創る発想力、基本的スキルを教授し、シナリオ制作の指導を行う。
		AN/MD 552	専門選択	シナリオ原作Ⅰ	2			
		AN/MD 579	専門選択	シナリオ原作Ⅱ	2			
深谷 陽	兼任	MA 373	専門選択	ストーリーマンガ制作基礎	2		マンガ家。数多くの単行本を発刊しており、映像化された作品もある。	マンガ独特の表現であるコマ割の手法、そして最も重要と言われるキャラクターについて学び、短編のネームを制作する。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2023年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	ページ	実務経験概要	授業内容
古瀬 登	専任	AN 501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8		アニメーター、作画監督。多数の商業アニメーション作品で作画監督を務める。	アニメーション制作の基本から、作品制作に必要なあらゆる技術を、業界の最新の動向を踏まえながら実践する。
		AN 502	専門必修	卒業研究Ⅱ	8			
		AN 151	専門選択	アニメスキルⅠ	2			
		AN 253	専門選択	アニメスキルⅡ	2			
		AN 354	専門選択	アニメ制作Ⅰ	2			
		AN 375	専門選択	アニメスキルⅢ(中割り)	2			
		AN 454	専門選択	アニメ制作Ⅱ	2			
		AN 475	専門選択	キーフレーム	2			
		AN 558	専門選択	アニメ制作Ⅲ	2			
		AN 559	専門選択	アニメ制作Ⅳ	2			
平敷 隆	兼任	MA 165	専門選択	マンガ背景美術Ⅰ	2		漫画家、アシスタントの業務経験を有する。	マンガを制作する際に必要な背景の技術を、実例を示しながら実践する。
真島 ヒロシ	兼任	GA/MD 161	専門選択	映像・演出Ⅰ	2		ミュージックビデオ・TVCM企画演出の業務経験を有する。	長編映像作品を制作する際に必要な撮影・編集技術を、実例を示しながら実践する。
		MD 264	専門選択	映像・演出Ⅱ	2			効果的な広告表現手法を、実例を示しながら実践する。
		MD 561	専門選択	CM表現研究	2			
松平 聡	兼任	AN/MM 154	専門選択	アニメ背景遠近法	2		アニメーション美術監督の業務経験を有する。	アニメーション制作における背景美術の技術を、実例を示しながら実践する。
		AN 376	専門選択	アニメ背景美術Ⅰ	2			
		AN 455	専門選択	アニメ背景美術Ⅱ	2			
		AN 476	専門選択	アニメ背景水彩表現	2			
松吉 太郎	兼任	IL/MD 364	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅰ	2		グラフィックデザイナー。ブックデザインからポスター、ロゴ、マーク、サイン計画などを手がける。	ポスターやパンフレットをデザインする際に必要なグラフィックデザインの技術を、実例を示しながら実践する。
		MA/IL/MD 479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2			
		IL 411	専門選択	視覚伝達論	2			
		IL/MD 556	専門選択	編集デザイン表現Ⅱ	2			
		IL/MD 569	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅱ	2			
真山 葉瑠	兼任	GE 123	基礎	健康科学	2		宝塚歌劇団・フィットネスクラブインストラクターとして活躍した経験を有する。舞台出演等多数。	身体表現のワークショップを通じて、自己解放やストレスの軽減。身体表現の楽しさ等を学ぶ。
宮下 善成	兼任	GA 564	専門選択	3DCGⅢ	2		CGデザイナー。CG制作会社の代表取締役を務める。	3DCGソフトHoudiniを用いたアニメーションを制作する際に必要な基本技術を、実例を示しながら実践する。
		GA 565	専門選択	3DCGⅣ	2			
安田 隆浩	兼任	IL/MD 156	専門選択	色彩構成	2		イラストレーター。童話の挿絵をはじめとして、本、CDのカバーイラスト、広告など幅広い創作活動を行っている。	表現の基礎的な技術を、実例を示しながら実践する。
		MM 216	専門選択	人物描写基礎	2			
		IL 362	専門選択	イラストレーションⅡ	2			
山本 圭太	兼任	MD 482	専門選択	空間演出演習	2		空間演出・舞台照明演出などの実務経験を有する。	照明演出の歴史、照明機材の特性を解説し、基礎的な証明技術の習得を目指す。
吉岡 章夫	専任	GA/MD 160	専門選択	コンピュータグラフィックスⅠ	2		(株)JETMAN取締役、クリエイティブディレクター。ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画の業務経験を有する。	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		GA/MD 255	専門選択	コンピュータグラフィックスⅡ	2			
		GA 356	専門選択	ゲーム企画演習Ⅰ	2			ゲーム制作に必要な企画発想力、デザイン・プログラムの技術を、実例を示しながら実践する。
		GA 458	専門選択	ゲーム企画演習Ⅱ	2			
		GA 562	専門選択	ゲーム企画演習Ⅲ	2			
吉田 光彦	兼任	MA 351	専門選択	ペン画表現研究Ⅰ	2		漫画家、イラストレーター。劇団のポスター、挿絵、イラストなどを手がける。	ペン画に必要な描写の技術を、実例を示しながら実践する。
		MA 474	専門選択	ペン画表現研究Ⅱ	2			
		IL 515	専門選択	挿絵表現	2			挿絵を描く際に必要な技術を、実例を示しながら実践する。
	実務経験のある教員等による授業科目の単位数(重複科目は除く)				254			

各科目の授業計画は東京メディア芸術学部[web シラバス]で検索してください。

(下記の URL 参照)

<https://unipa.takara-univ.jp/uprx/up/pk/pky001/Pky00101.xhtml>