

**2020**

## 授業計画

宝塚大学大学院 メディア芸術研究科

## はじめに

宝塚大学大学院メディア芸術研究科は、理論講義と制作・研究のための表現研究との二本を軸に、科目の配置を見直し、各分野に適切に配置しています。原則として、制作・研究を行なうために科目履修は自由に選択できます。ただし、授業のなかでは、一方的に講義を聴くというのではなく、活発な議論や意見交換が行われることを望みます。さらに、大学院で開講される授業を履修しているだけでは、大学院で制作・研究しているとは言えません。専門書、学術書の上、また教室やスタジオ、アトリエの中だけでは、先駆的な作品や研究は生まれません。インターネットが日常的な道具として浸透した現代社会では、手を伸ばすところに世界中の情報が集約できていると錯覚しがちですが、それらは幾重ものフィルターを経たものであり、それらを分別して理解するための受け手のリテラシーが重要なのです。そして、それぞれの「現場」ではもっと生々しい現象やハプニングが起きているはずです。できれば、それらを自らの感覚器官を通して直接受け取り、決して内に閉じるのではなく、外へ発信する作品や研究を高めることを期待します。そのためには、大学院生の身分を大いに活用して、様々な学会や研究会などに参加することも良いでしょう。また、国内外のさまざまな「現場」に出向いてフィールドワークを行なうことを積極的に行なって欲しいと思います。そして、それらを共有する教官が、皆さんに大きな刺激を与えてくれるはずです。

院生にとっては、その両方をどのように活用するかも、本学ならではのキーファクターとなるでしょう。メディア芸術研究科から、能動的な表現者、研究者が登場することを楽しみにしています。

2020年4月1日

宝塚大学大学院  
メディア芸術研究科

### ●大学院の目的

宝塚大学大学院は、美術、デザイン、及びメディア芸術に関する理論及び応用を教授研究し、その深奥を究め又高度の専門性が求められる職業を担うため、深い学識及び卓越した能力を培い文化の進展に寄与することを目的とする。

### ●教育研究上の目的

メディア芸術研究科 メディア芸術専攻：美術、デザイン、メディア芸術に関する理論及び応用を教授研究し、その深奥を究め又高度の専門性が求められる職業を担うため、深い学識及び卓越した能力を培い文化の進展に寄与することを教育研究上の目的とする。

### ●アドミッション・ポリシー

1. 芸術創造活動を通じて社会に役立つ幅広い専門性を探求すること。
2. 芸術的製作に関する総合的な視野を修得し、幅広い社会活動に参加すること。
3. 組織的な芸術制作活動をとおして、社会の活性化に貢献すること。

### ●カリキュラム・ポリシー

修士課程：

大学院メディア芸術研究科修士課程は、美術とデザインおよびメディア芸術の分野における学術的で高度な理論を養い、創造力に富んだ研究活動と創作活動に必要とされる芸術家、または、芸術分野の研究者を養成することを目的とする。学生は、1年次に主専攻における研究分野の理論講義と制作研究のための表現研究を履修して、2年次に主専攻における自主テーマによる制作研究を行う。

### ●ディプロマ・ポリシー

修士課程：

学部で得た能力に加え、さらに専門的知見を深めるとともに、技術を磨き、専門的職業人として社会に貢献できる者に 対して学位を授与する。

1. 芸術学に関して知見、見識を深めたと認められること。
2. 自主的に研究あるいは制作のテーマを設定し、それが成果となって現れたと認められること。
3. 学会発表、公募展への応募などを積極的に行ったと認められること。

## 【修士論文等評価基準】

宝塚大学大学院 メディア芸術研究科

本研究科における「修士論文」または「修士制作及び修士論文」の評価は、大学院設置基準および本研究科のディプロマ・ポリシーに基づいていることを前提とし、以下の観点から総合的に行われる。

- (1) 研究の目的が明確に示されており、独創性や社会的な問題提起、あるいはその両方があること。
- (2) 先行研究や先行作品への調査が的確に行われていること。そこで得た知見が活用され、修士研究の位置づけが行われていること。
- (3) 調査の内容、研究の方法、研究の手順が明確に示されていること。
- (4) 研究結果に基づいた論理の進め方や、制作意図に妥当性、客観性があること。
- (5) 完成した論文や制作物が、学術的あるいは芸術的に優れ、それが社会からの要請に応える可能性を持っていること。
- (6) IT 技術を核とした技術革新を取り入れた、進取の気性に富んだもので社会的発信力を持っていること。
- (7) 修士論文の形式が整えられており、引用・参考文献が明示されていること。

なお、「修士論文」または「修士制作及び修士論文」の審査は、本学大学院教員から主査1名及び副査2名を選任し、学位請求者ごとに審査委員会を組織して行う。

# 目 次

履修要件と修了要件	・ ・ ・ ・ ・	P. 5
研究科目と単位数	・ ・ ・ ・ ・	P. 5
2020年度学年暦	・ ・ ・ ・ ・	P. 6

## ■2020年度 授業科目一覧表

マンガデザイン論	・ ・ ・ ・ ・	P. 7
マンガデザイン表現研究	・ ・ ・ ・ ・	P. 8
アニメデザイン論	・ ・ ・ ・ ・	P. 9
アニメデザイン表現研究	・ ・ ・ ・ ・	P. 10
ゲームデザイン論	・ ・ ・ ・ ・	P. 11
ゲームデザイン表現研究	・ ・ ・ ・ ・	P. 12
コンテンツデザイン論	・ ・ ・ ・ ・	P. 13
コンテンツデザイン表現研究	・ ・ ・	P. 14
イラストレーション論	・ ・ ・ ・ ・	P. 15
イラストレーション表現研究	・ ・ ・	P. 16
人体構造論	・ ・ ・ ・ ・	P. 17
人体機能論	・ ・ ・ ・ ・	P. 18
視覚芸術論	・ ・ ・ ・ ・	P. 19
美術史	・ ・ ・ ・ ・	P. 20
論文基礎ゼミ I	・ ・ ・ ・ ・	P. 21
論文基礎ゼミ II	・ ・ ・ ・ ・	P. 22

■研究要領	・ ・ ・ ・ ・	P. 23～
-------	-----------	--------

# 履修要件と修了要件

## ■目的

本学の造形芸術教育の目的は、美術とデザイン分野を統合し、造形力と計画力のバランスのとれた、創造力豊かな個性ある人材を養成することにある。大学院においては高度な計画策定および造形の教育・研究を実施する。そのことによって社会の要請に対応しうる多彩な人材の養成を目的としている。

政府はメディア・コンテンツを21世紀の日本の重要産業と位置づけ、2003年「e-Japan 戦略 II」のなかで、その重点政策としてコンテンツ制作のクリエイターやプロデューサー養成の必要性を強調している。メディア・コンテンツ専攻では、こうした時代の要請に対応し、映像、マンガ・アニメ、ゲーム、CG制作の高度なクリエイター及びプロデューサーの育成をめざす。

本学大学院教育の目的にしたがい、大学院生は自己の希望する研究分野を主専攻として選択、履修する。2年次においては、主専攻における自主テーマによる研究を行う。

## ■修士課程 研究科目と単位数

授業科目	履修年次	単位数			備考	
		必修	選択	自由		
マンガデザイン論	1～		4		修了要件 (1)論及び表現研究 <u>12 単位選択必修</u>	
マンガデザイン表現研究	1～		2			
アニメデザイン論	1～		4			
アニメデザイン表現研究	1～		2			
ゲームデザイン論	1～		4			
ゲームデザイン表現研究	1～		2			(2)自主テーマによる研究 <u>20 単位必修</u>
コンテンツデザイン論	1～		4			
コンテンツデザイン表現研究	1～		2			
イラストレーション論	1～		4			
イラストレーション表現研究	1～		2			
人体構造論	1～		4			
人体機能論	1～		4			
視覚芸術論	1～		2			
美術史	1～		2			
自主テーマによる研究	2	20				

# 2020年度 学年暦

宝塚大学  
東京新宿キャンパス

		日	月	火	水	木	金	土	備考			日	月	火	水	木	金	土	備考
2020 ・ 4 月					1	2	3	4		10 月					1	2	3	10/10(土)・11(日) 宝翔祭	
	⑤	6	7	8	9	10	11		④		5	6	7	8	9	10	10/12(月) 宝翔祭片付日		
	⑫	13	14	15	16	17	18		⑪		12	13	14	15	16	17	10/14(水) 大学院後期ガイダンス		
	⑰	20	21	22	23	24	25		⑱		19	20	21	22	23	24	10/16(金)後期授業開始		
	⑳	27	28	㉑	30				㉕		26	27	28	29	30	31			
5 月						1	2		11 月	①	2	③	4	5	6	7	11/3(火) 平常授業実施		
	③	④	⑤	⑥	7	8	9			⑧	9	10	11	12	13	14			
	⑩	11	12	13	14	15	16			⑮	16	17	18	19	20	21			
	⑰	18	19	20	21	22	23	5/23(土) 創立記念日		㉒	㉓	24	25	26	27	28	11/23(月) 平常授業実施		
	⑳	25	26	27	28	29	30	5/25(月) 前期授業開始		㉙	30								
	㉓																		
6 月		1	2	3	4	5	6		12 月			1	2	3	4	5			
	⑦	8	9	10	11	12	13			⑥	7	8	9	10	11	12			
	⑭	15	16	17	18	19	20			⑬	14	15	16	17	18	19			
	⑰	22	23	24	25	26	27			⑳	21	22	23	24	25	26			
	㉔	29	30							㉗	28	(29)	(30)	(31)					
7 月			1	2	3	4	7/2(水) 学生健康診断[学部1～3年、修士1年] (授業停止)	202 1 ・ 1 月						①	(2)				
	⑤	6	7	8	9	10	11			③	(4)	(5)	6	7	8	9	1/7(木) 1月授業開始		
	⑫	13	14	15	16	17	18			⑩	⑪	12	13	14	15	16			
	⑰	20	21	22	㉓	㉔	25		7/23(木) 平常授業実施	⑰	18	19	20	21	22	23			
	㉙	27	28	29	30	31				㉔	25	26	27	28	29	30	1/30(土) 1年 中間報告会		
8 月						1		2 月		1	2	3	4	5	6	2/5(金)～2/24(水)後期定期試験・補講期間			
	②	3	4	5	6	7	8			⑦	8	9	10	⑪	12	13	2/10(水) 後期授業終了		
	⑨	⑩	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)		夏季休業 8/11(火)～8/15(土)	⑭	15	16	17	18	19	20	2/11(木)、2/23(火)後期定期試験・補講予備日		
	⑰	17	18	19	20	21	22		8/17(月)～8/19(水) 夏期集中講義(学部のみ)	㉑	㉒	㉓	24	25	26	27	2月中旬 学部3年・修士1年健康診断(予定)		
	㉓	24	25	26	27	28	29			㉘							2/19(金)・20(土) 3月修了公聴会		
	㉙	31															2/27(土)・28(日) 卒業・修了制作展		
9 月		1	2	3	4	5	9/5(土) 9月修了公聴会及び2年予備報告会	3 月		1	2	3	4	5	6				
	⑥	7	8	9	10	11	12			⑦	8	9	10	11	12	13			
	⑬	14	15	16	17	18	19		9/18(金) 前期授業終了	⑭	15	16	17	18	19	㉑	3/16(水) 学位記授与式		
	㉑	㉒	㉓	24	25	26				㉒	22	23	24	25	26	27			
	㉙	28	29	30						㉘	29	30	31						

	日	月	火	水	木	金	土
前期	15	15	15	15	15	15	15
後期	15	15	15	15	15	15	15

	… 授業日
	… 定期試験・補講期間
	… 定期試験・補講予備日
(印)	… 日曜・祝祭日(休業日)
(印)	… 祝祭日(平常授業実施日)
( )	… 休業日(大学施設閉館日)

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
マンガデザイン論	竹内 一郎 市野 治美	演習	前期	2	1～2年 / 選択

#### 科目の概要

非言語コミュニケーションの重要性を認識する。心理学、社会学、漫画、演劇などの技法を通じた概論を講義する。日本の古典文学作品の短編のネーム（約20ページ）を制作する。

#### 科目の目標、ねらい

書物以外から得られる情報に目を向ける習慣を養うきっかけになり、メディア芸術研究の助けとなる考え方を育む。とりわけ、日本文化の情報伝達法に、敏感になってもらいたい。日本文化の中の非言語情報に力点を置きたい。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	非言語コミュニケーション入門
2	仕草の法則
3	目を見て話すとは
4	マンガの伝達力
5	日本人は無口なおしゃべり
6	色と匂い
7	間の効用
8	距離の問題
9	外見と衣服
10	行儀作法とは
11	表情を読む
12	映画の表現技法
13	アニメーションの表現技法
14	メディア芸術と非言語コミュニケーション
15	まとめと講評

#### 受講生への要望・留意点

毎回学生がレジュメを作成し発表する。発表後は全員でディスカッションを行う。発表は全員が行う。情報の発信者、受信者両方を経験することで、コミュニケーション力を養いたい。

#### 教科書および参考文献

「人は見た目が9割」 著者：竹内一郎 出版社：新潮社

#### 成績評価方法及び試験方法

平常点(30%) 発表の態度を評価する。授業内レポート(70%) レジュメの完成度、発表の態度、議論への参加等を評価する。

#### オフィスアワーその他

木曜日(13:00~17:00)  
研究室: 810(竹内) 811(市野)



授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
マンガデザイン表現研究	竹内 一郎 市野 治美	講義	前期	4	1～2年 / 選択

#### 科目の概要

日本漫画の起源と発展の経過を挙げながら実証研究する。特に手塚治虫が果たした役割を考える。明治以降、日本文化は急速に西洋文明を吸収してきた。その最大の功労者が手塚治虫である。手塚の果たした役割を中心に、日本漫画の発展史を概括したい。

#### 科目の目標、ねらい

日本に漫画という文化がなぜ生まれ、世界に通用するコンテンツに成長したのかを考察する。とりわけ、表現技法の発展に注目したい。漫画研究を理論という観点だけでなく、実作者の立場から再考する授業とするのが目的である。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	手塚治虫以前の日本漫画
2	先行する児童文化
3	手塚治虫登場の土壌
4	アニメの影響
5	映画の影響
6	SFの影響
7	演劇の影響
8	手塚の斬新さ
9	マンガ少年の果たした役割
10	劇画との葛藤
11	ストーリーマンガとは何か
12	手塚治虫のアニメ
13	手塚治虫の果たした役割
14	アニメと漫画
15	日本漫画の世界進出

#### 受講生への要望・留意点

毎回、学生がレジュメを作成し発表する。発表後、全員でディスカッションを行う。発表は全員が行う。また、日本文学を題材にした短編マンガを作成する。短編マンガは、英語に翻訳し、アーカイブ化する。

#### 教科書および参考文献

手塚治虫＝ストーリーマンガの起源 著者：竹内一郎 出版社：講談社

#### 成績評価方法及び試験方法

平常点（30％）発表の態度、ディスカッションの積極性を評価する。  
授業内レポート（70％）レジュメの完成度を評価する。

#### オフィスアワーその他

木曜日（13：00～17：00）  
研究室：810(竹内) 811(市野)

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
アニメデザイン論	月岡 貞夫	講義	前期	4	1～2年 / 選択

#### 科目の概要

アニメーションの制作にとって大事なものは何かといえば、まずはシナリオであつたりアニメーションそのものだが、大学院に入った学生が大学でアニメーションを学んだ人とは限らないので、前期はアニメーション技術そのものの指導を行う。技術はアニメーターの職人的なレベルから作家としての高度な技術までであるわけだが、一年次ではアニメーター一般の必要最小限の職人的レベルの技術は習得してもらいたい。

#### 科目の目標、ねらい

大学院を目指す学生はアニメーション作家を目指す人と、プロデューサーを目指す人の2種類が多く見られるので、そこに対応していきたい。我が国におけるプロデューサーの仕事については十分に指導はできるものの、国際マーケットにおける仕事となるファンドの仕組みとリターンなどの提案まで図らなければならない。プロのアニメーション作家には2種類の職種がある。一つは既存のプロダクションとの関係の中で仕事をする作家。それは主に演出面を担当するものであり、いま一つは完全独立型の作家であるから、演出などだけではないアニメーションの制作全般にわたっての技術と知識を得ておく必要がある。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	『ウケル』こととは：オーディエンスとは視聴である。オーディエンスが共感しなければ購買には結びつかない。
2	ミラーニューロンと情動について：人は幼児より母親のマネ人のマネをして育つものだ。マネをする大本は前頭葉にある。
3	共感はどこからくるかについて：共感とは共に感ずること。まず自分が共感するとは何かである。
4	自己について：よく己を知れということが言われる。己とは何か。
5	自我と他我について：自我の確立とは自律か自立か。
6	心の読み合い「三国志」について：三国志のおもしろさはどこにあるか。戦術と戦略、心を読む力の強弱がドラマをつくる。
7	情理について：朱子学では情を色と書く。西洋では情と理を対立概念だと捉える。
8	ジャパニメーションが『ウケル』わけについて：テーマの必要性
9	長谷川伸と山本周五郎について：日本人の心を最もよく描いてきたのはこのお二人である。
10	孟子と朱子学について：伝統的な道徳学から倫理学へ
11	悲劇について：人間には健康な体と健康な精神が必要だと言ったのはアリストテレスである。
12	泣く動機について：物語を読んで、あるいは見て泣くのは人間だけだ。
13	同情・思いやる・もののあわれについて：“思いやる”という単語は日本独特のものらしい。
14	やさしさについて：“やさしさ”がどこからくるのかといえば“思いやる”モノマネニューロンからか？
15	共感とテレビについて：共感を伝えるメディアの構造について考える。

#### 受講生への要望・留意点

特に初回の授業には必ず出席すること。

#### 教科書および参考文献

適宜コピー資料を配布する。

#### 成績評価方法及び試験方法

成果として何を得たのかをレポート形式（A4サイズフォント14サイズ）で提出。作品づくりで何が必要か、テーマや物語、キャラクターをどこまで理解しているかを評価とする。（レポート100%）

#### オフィスアワーその他

授業実施日  
研究室：807

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
アニメデザイン表現研究	月岡 貞夫	演習	後期	2	1～2年 / 選択

#### 科目の概要

経済新聞等では2次使用以上できるタイトルをコンテンツと呼ぶ概念になってきている。平易に言えばコンシューマーに受けるもの、売れるものがコンテンツという商業用語なのである。アニメーションも一回の放送でおしまいでコンテンツではない、今まで通りタイトルでいいのだ。では売れるものとは何かである。マーケティングだけで売れるのなら広告代理店の得意芸だが、代理店にコンテンツが作れたためしはない。過去の売れ筋を研究するのも必要だろう。画家であろうが作家であろうが、表現物売る為には同じことを考えているものなのである。一言でいえばそれは人の心なのだ。コンシューマーといえども一人ひとりの人間なのである。

#### 科目の目標、ねらい

共感とはなにか、人が感動したタイトルならば購買に結びつく可能性は高い。共感と感動という感情の研究はクリエイターにとって不可欠なものである。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	アニメーション・物語の悪について
2	なぜ悪は滅びないかについて：人間の心には善性と悪性が同居すると言ったのは孟子である。自己の悪とは。
3	神がつくった悪について：悪魔をつくったのはキリスト教だと言ったのはニーチェである。ヒンズー教の神には悪が同居している。
4	神話の中の悪：神話の悪はヒーローのシャドーだと言ったのはカール・ユングである。
5	外からくる悪・内なる悪について：物語における悪は二つのパターンで始まる。
6	西洋の悪：神と対立する悪
7	東洋の悪：変転する悪と善
8	いじめは悪かについて：いじめの物語は古くて新しい。
9	変転する善と悪について：怨霊は神なる文化の構造
10	義賊と海賊ブームについて：曖昧な正と悪。賊とは悪なのだが・・・。
11	正義のエージェントと悪のエージェントについて：物語における正と悪の代理戦争
12	怨霊と妖怪について：祟（たたる）とは悪か
13	敵キャラと悪役について：10 曖昧な正と悪 からの続き
14	ロボットとサイボーグの悪について：11 善悪の代理戦争 からの続き
15	倫理について：ゲームの悪、組織の悪。国家の悪とは

#### 受講生への要望・留意点

特に初回の授業には必ず出席すること。

#### 教科書および参考文献

適宜コピー資料を配布する。

#### 成績評価方法及び試験方法

成果として何をえたのかをレポート形式（A4サイズフォント14サイズ）で提出。作品づくりで何が必要か、テーマや物語、キャラクターをどこまで理解しているかを評価とする。（レポート100%）

#### オフィスアワーその他

授業実施日  
研究室：807

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
ゲームデザイン論	井上 幸喜	演習	前期	4	1～2年/選択

#### 科目の概要

多様化するゲームコンテンツにおいて、新たなユーザーニーズを開拓するためにはしっかりとした基本的な思考整理と論理的解釈と表現性が必要である。将来売れるためのゲームデザインを予測して作成する事を実践する。実際に動くプロトタイプ制作を行いコンテンツ企業へのプレゼンテーションを行う。

#### 科目の目標、ねらい

卒業作品につながるコンテンツアイデアを具体的に制作するために、実践的な考察を経てロジカルにゲーム企画を行う為の企画書及びゲーム仕様書の制作を行う。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	講義導入ガイダンス
2	企画発想法・インフォグラフィックス的データベースのまとめ方。
3	企画制作Ⅰ（ペラ案でのプレストと取捨方法）
4	企画制作Ⅱ（現状分析の考え方）
5	企画制作Ⅲ（実施方法と効果の考え方）
6	企画完成・企画発表とプレゼンテーション
7	デバイスの分析及び市場調査
8	デザイン分析と考察
9	仕様書作成方法・画面遷移の考え方
10	仕様書作成Ⅰ
11	仕様書作成Ⅱ（中間講評）
12	プロトタイプ制作ツールの選定と習得
13	プロトタイプ作成Ⅰ
14	プロトタイプ制作Ⅱ（中間評価と最終仕様確認）
15	プロトタイプアプリの完成、企画書、仕様書を合わせたプレゼンテーションを行う。

#### 受講生への要望・留意点

専門的分野（ゲーム企画書及び仕様書作成を基本）に特化した授業内容。ゲーム作成ツールの熟知度を事前に確認を必要とする。Unity,UE,XD等ツールの使えない学生は受講について事前相談をすること。

#### 教科書および参考文献

授業内容に合わせ随時関係文献を紹介する。Web上にあるデータベースの活用を行う。

#### 成績評価方法及び試験方法

- ①平常点(30%)：1回の出席で1点、4回以上欠席の者は再試験の受験資格は無しとする
- ②課題・作品の提出(30%)：成果物の内容及び完成度
- ③プレゼンテーション・レポート(40%)：テーマに対する知識の豊富さや多角的視点による考察と発表

#### オフィスアワーその他

時間：出講日〔水,木,金〕 随時

場所：601,またはJETMAN

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
ゲームデザイン表現研究	井上 幸喜	演習	後期	2	1～2年/選択

#### 科目の概要

前期ゲームデザイン論の講義内容を踏まえ、実際にコンテンツの制作を行う。工房の利用、学部授業への参加にて最新のゲーム制作環境の周知と習得を目指す。

#### 科目の目標、ねらい

卒業制作につながるデジタルコンテンツを完成させる。完成後試遊者へのヒアリングをもって調査を行い、客観的に自己制作について分析を行う。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	講義導入ガイダンスと制作スケジュールの作成と必須技術の洗い出し
2	仕様書に合わせた、作業分担とスタッフィングについて
3	ゲームエンジンの調査と基本操作習得
4	コンテンツ作成Ⅰ 素材作成の考え方とアウトソーシング
5	コンテンツ作成Ⅱ ワークフローの作り方
6	コンテンツα版提出・中間講評
7	コンテンツ作成Ⅲ ゲーム表現とインタラクション
8	コンテンツ作成Ⅳ ユーザビリティとUI・UX
9	コンテンツ作成Ⅴ スケジュールの見直しとタイムマネジメント
10	コンテンツβ版提出・中間講評
11	コンテンツ試遊版完成・講評及び試遊への準備
12	コンテンツ試遊と被験者へのヒアリングⅠ
13	コンテンツ試遊と被験者へのヒアリングⅡ
14	プレゼンテーションの為にシート作成
15	コンテンツ完成講評・卒業論文に向けての改修箇所の洗い出し

#### 受講生への要望・留意点

前期ゲームデザイン論受講者のみとする。専門的分野（ゲーム企画書及び仕様書作成を基本）に特化した授業内容。ゲーム作成ツールの熟知度を事前に確認を必要とする。Unity,UE,XD等ツールの使えない学生は基本的に受講不可。

#### 教科書および参考文献

授業内容に合わせ随時関係文献を紹介する。Web上にあるデータベースの活用を行う。

#### 成績評価方法及び試験方法

- ①平常点(30%)：1回の出席で1点、4回以上欠席の者は再試験の受験資格は無しとする
- ②課題・作品の提出(30%)：成果物の内容及び完成度
- ③プレゼンテーション・レポート(40%)：テーマに対する知識の豊富さや多角的視点による考察と発表

#### オフィスアワーその他

時間：出講日〔水,木,金〕 随時

場所：601,またはJETMAN

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
コンテンツデザイン論	渡邊 哲意	講義	前期	4	1～2年 / 選択

#### 科目の概要

デザインはグラフィックデザインに代表される2次元の世界からプロダクトデザイン、インテリアデザインなどの3次元、映像など時間の加わる4次元の世界へと分野は多岐に渡る。現代の社会ではそれぞれの分野がお互いに他の分野と強い関係を持ち、それらを組み合わせた総合的なデザイン提案が求められる。本講義ではデザインの分野と歴史について理解し、コンテンツにおける総合的なデザイン方法について考察を行う。

#### 科目の目標、ねらい

平面から空間、時間も加えた様々な環境におけるデザインの考え方とその手法について理解をし、企画立案を行える能力を身につける。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	「デザインの意味について」身の回りのものからデザインの役割について考える。
2	「デザインと芸術」デザインと芸術の関係について文献資料をもとに考える。
3	「デザインの技術」デザインと技術について、歴史的な流れと現在の流れをもとに考える。
4	「デザインと伝統・文化」デザインのルーツやその発生過程、背景について考える。
5	「デザインと環境」デザインを必要とする環境・状況について考える。
6	「デザインとコンピュータ」科学技術とデザインの関係やその発展について考える。
7	「近代のデザイン史」文献資料をもとに近代のデザインについて理解を深める。
8	「視覚伝達デザイン」視覚情報を伝えるデザインについて、事例をもとに理解を深める。
9	「プロダクトデザイン」ものづくりのデザインについて、事例をもとに理解を深める。
10	「インダストリアルデザイン」工業製品のデザイン、その思考過程などを文献・事例をもとに理解を深める。
11	「インテリア・建築デザイン」家具から建築物までのデザインの考え方を現地調査を行いながら理解を深める。
12	「都市・環境デザイン」建築から都市設計までのデザインを新宿の町並みを事例に理解を深める。
13	「空間デザイン」舞台空間、室内空間、イベント空間など、映像・照明などの表現技術についての理解を深める。
14	「サウンドデザイン」聴覚情報によるデザインについて、サウンドスケープなどについての理解を深める。
15	「総合デザイン」それぞれが関連して作り上げるデザインについて考える。

#### 受講生への要望・留意点

平面から空間、時間も加えた様々な環境におけるデザインの考え方とその手法について理解をし、企画立案を行える能力を身につけるために、積極的な参加を期待する。

#### 教科書および参考文献

デザイン概論 飯岡正麻 白石和也/ 編著

#### 成績評価方法及び試験方法

授業内でのレポート（20%）授業内の討議発言（30%）、研究発表（30%）、現地調査参加（20%）

#### オフィスアワーその他

出講日を基本とする。  
研究室：803

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
コンテンツデザイン表現研究	渡邊 哲意	演習	後期	2	1年～2年/選択

#### 科目の概要

社会における様々なデザインについて、各自の研究テーマから具体的なアウトプットとしてデザイン制作を行う。

#### 科目の目標、ねらい

各自のテーマから社会におけるデザインについてリサーチ・考察を行い、コンテンツのメディアデザインを理解する。その研究成果として作品を制作し、その過程で企画力、表現力、発信・伝達力を養う。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	各自の研究テーマについてのディスカッション
2	企画プレゼンテーション
3	制作進行についてのディスカッション
4	制作進行についてのディスカッション
5	進行報告
6	制作進行についてのディスカッション
7	制作進行についてのディスカッション
8	中間プレゼンテーション
9	制作進行についてのディスカッション
10	制作進行についてのディスカッション
11	進行報告
12	制作進行についてのディスカッション
13	制作進行についてのディスカッション
14	最終制作確認
15	完成プレゼンテーション

#### 受講生への要望・留意点

各自がテーマとするコンテンツに関するメディアデザインについての理解と制作に関わる行動力を必要とする。

#### 教科書および参考文献

特になし

#### 成績評価方法及び試験方法

授業内でのレポート（40%）、研究発表（60%）

#### オフィスアワーその他

出講日を基本とする。  
研究室：803

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
イラストレーション論	北見 隆 高田 美苗	演習	前期	4	1～2年/選択

#### 科目の概要

平面作品、立体作品又は版画作品、大型作品の3点の制作が行われる。表現方法は自由であるが、鑑賞に堪える完成度の高い作品が要求される。又、ギャラリー、美術館見学等も折りを見て行う予定。授業内で描かれた作品は、学内外での展示も予定している。

#### 科目の目標、ねらい

自己表現の完成をめざし、将来プロフェッショナルの表現者を目指す者を対象に、自主性を重んじた実技授業が行われる。手描き中心の授業となるが、各学生の個性や希望に応じて指導が行われ、デジタル、その他の表現を希望する学生に対しても対応して行く。また卒業制作及び研究課題に対しても対応して行く予定である。表現者としての自覚を持って、卒業後の指針となるような作品を仕上げてもらいたい。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	新規作品集のための作品製作 テーマ発表 アイデアスケッチ
2	新規作品集のための作品製作② 作画
3	新規作品集のための作品製作③ 作画
4	新規作品集のための作品製作④ 作画、講評会、データー作成
5	ギャラリー見学
6	学内装飾の為の作品制作① テーマ発表 アイデアスケッチ
7	学内装飾の為の作品制作② 作画
8	学内装飾の為の作品制作③ 作画
9	学内装飾の為の作品制作④ 作画、展示、講評会
10	ギャラリー見学
11	絵本制作① テーマ発表 アイデアスケッチ
12	絵本制作② 作画
13	絵本制作③ 作画
14	絵本制作④ 作画
15	絵本制作⑤ 作画、製本、講評会

#### 受講生への要望・留意点

将来プロのイラストレーターあるいはアーティストを目指すものに向けた授業である為、平均的な技術や知識はもちろんのこと、当然画材を持っている事が必須条件となる。また課題によっては紙代などを徴収する場合もある。制作の合間にプロの展示を見に行く予定である。学生によっては学部の授業を採るよう勧めることも有る。

#### 教科書および参考文献

特になし

#### 成績評価方法及び試験方法

- ①課題（75%）
- ②平常点（25%）

#### オフィスアワーその他

時間：出講日〔木曜日〕 9：10～14：50  
〔月曜日・金曜日〕 10：50～18：10  
場所：301教室 501教室 801研究室



授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
イラストレーション表現研究	北見 隆 高田 美苗	演習	後期	2	1～2年/選択

#### 科目の概要

紙媒体の衰退が近年顕著である・同時に従来より紙媒体を活動の場としてきた、イラストレーションも変容せざるを得ない。移り変わる世界の中で、今後のイラストレーション全般のあり方を、実技演習を交えながら学生と共に考察していく。また授業内で描かれた作品は、学内外での展示が予定されている。

#### 科目の目標、ねらい

本学に於けるイラストレーションに関する最終講義であり、この授業を通して、表現者としての自覚と展望を抱いてもらいたい。本学に於けるイラストレーションに関する最終講義であり、この授業を通して、表現者としての自覚と展望を抱いてもらいたい。また卒業制作及び研究課題に対しても対応して行く予定である。卒業後の指針となるような作品を仕上げてもらいたい。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	「B1パネルに人物画を描く」①パネル水張り、地塗り
2	「B1パネルに人物画を描く」②講師の出す制約のもと、作画作業に入る。
3	「B1パネルに人物画を描く」③作画作業
4	「B1パネルに人物画を描く」④作画作業、講評会
5	ギャラリー見学
6	タロットカードもしくは星座の図像を元に、マチエールを生かした作品を制作する。①アイデアスケッチ
7	タロットカードもしくは星座の図像を元に、マチエールを生かした作品を制作する。②作画
8	タロットカードもしくは星座の図像を元に、マチエールを生かした作品を制作する。③作画
9	タロットカードもしくは星座の図像を元に、マチエールを生かした作品を制作する。④作画
10	タロットカードもしくは星座の図像を元に、マチエールを生かした作品を制作する。⑤作画と講評会
11	ギャラリー見学
12	新規作品集のための作品製作①テーマ発表 アイデアスケッチ
13	新規作品集のための作品製作② 作画
14	新規作品集のための作品製作③ 作画
15	新規作品集のための作品製作④ 作画と講評会、データー作成

#### 受講生への要望・留意点

将来イラストレーターあるいはアートの道を目指す者に向けた授業であるため、あらかじめ絵具等の画材や、ある程度の技術と知識が必要となる。創作に対して、意欲や熱意の在る学生を希望する。学生の能力、領域に応じて個別の課題を出す場合もある。課題によっては画材費を500円程度徴収する場合もある。

#### 教科書および参考文献

特になし

#### 成績評価方法及び試験方法

作品評価（70%）、平常点（30%）

#### オフィスアワーその他

月曜日：15：00～18：10 木曜日：10：50～12：20 金曜日：13：20～16：30  
場所：301教室 501教室 801研究室

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
人体構造論	櫻木 晃彦	講義	前期	4	1～2年 / 選択

#### 科目の概要

メディア・コンテンツの制作には人体に関する知識は欠かせない。人体は工業製品とは異なる生物としてのヒトのからだである。この科目では生物としてのヒトの構造と形態について骨格を中心に学ぶ。授業は講義形式で行われ、受講者には積極的な参加が求められる。

#### 科目の目標、ねらい

人体の三次元構造と形態を理解することを目標とする。誰もがわかっていそうで、実際にはわかっていないことが多い人体の構造と形態についての正確なイメージを構築する。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	イントロダクション： 人体について必要な知識を身につけるには何をどのようにいかなる心構えで学べばいいかを理解する。
2	人体の概形を決める骨格： 人体のおよその形を決めているのは骨格である。その認識のもとに全身の骨格を概観し、骨とは何かを理解する。頭部の骨格：頭と顔を構成する骨格は29個の骨でできている。その構成と構造を理解する。
3	脊柱：人体の幹となる脊柱はどのような骨の組み合わせでどのような構造になっているのかを理解する。
4	肩の構造：人体をモチーフとして制作するとき最も重要でありながら最も失敗の多い部位が肩である。肩を構成する骨とその構造を理解する。
5	腕の骨格：上腕すなわち肩から肘までと前腕すなわち肘から手くびまでの骨格と相互の関係を理解する。
6	手の骨格：ヒトの特徴の一つとして手の自由が挙げられる。手の骨格がどのような構造と形態を示しているのかを理解する。
7	胸の骨格：胸部は骨格が鳥かごのような構造になっている。その立体構造を学ぶ。
8	腰の骨格：腰の骨格すなわち骨盤は体幹と下肢の骨で構成されている。骨盤は体幹の下部を形づくり、内臓を下から支え、下肢と体幹の連結という役割を担っている。二次元ではわかりにくい骨盤の構造の三次元構造を理解する。
9	脚と足の骨格：下肢すなわち脚と足の骨格は、構成という点では上肢の骨格とよく似ているが、形態は大きく異なる。体重を支え、歩行などの基本運動の支えともなる下肢の骨格の構造と形態を理解する。
10	骨格における性差：男女の骨格は様々な部位で異なる。骨だけで男らしさあるいは女らしさを表現することができる。男女の骨格はどのように異なるかを理解する。
11	骨格における年齢差：子どもとおとな、そして老人ではそれぞれ骨格がつくりだす形態が異なる。成長と老化でどのように骨格が変化するかを学ぶ。
12	ヒト以外の動物の骨格（1）：魚類、両生類、爬虫類の骨格とヒトの骨格との共通点と相違点を学ぶ。
13	ヒト以外の動物の骨格（2）：ヒト以外の哺乳類の骨格をヒトの骨格と比較しながら共通点と相違点を学ぶ。
14	体表解剖学：皮膚の解剖学的構造を概観し、身体の表面に現れるレリーフの実際を学ぶ。
15	総復習と課題レポートの講評：本講義の全体を復習し、課題レポートの内容を検討する。

#### 受講生への要望・留意点

人体に興味があることを必要とする。高校等で生物を履修している必要はない。

#### 教科書および参考文献

『CGクリエイターのための人体解剖学』 著書：桜木晃彦・武田美幸 出版社：ポーンデジタル

#### 成績評価方法及び試験方法

成績は、学期末の課題レポート（80%）、不定期に出題される課題（10%）、平常点（10%）で評価される。

#### オフィスアワーその他

授業の直後。その他は曜日を問わず、相談に応じる。  
研究室：606

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
人体機能論	櫻木 晃彦	講義	後期	4	1～2年 / 選択

#### 科目の概要

生物としてのヒトの動きを中心として、人体の機能を論じる。人体は静的な存在ではなく動的な存在である。メディア・コンテンツ制作にはヒトの動きに関する知識は欠かせない。動きを理解するために筋骨格系の基礎を学び、さらに人体の各器官系の機能についても学習する。授業は講義形式で行なわれ、受講者には積極的な参加が求められる。

#### 科目の目標、ねらい

ヒトが示す動きの特徴を理解する。単純な骨格モデルによる動きの学習にとどまらず、素材としての骨・筋・皮膚などを考慮したシステムとしてのヒトの動きを表現できるようにするための基礎知識を身につける。さらに、人体の各機能を学んで「生きている」ということの正確なイメージを構築する。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	骨と骨のつながり：全身の骨と骨の連結を連結の仕方でも分類し、よく動くか否かを検討する。
2	筋とは何か：からだを動かす原動力である筋とは何かを学ぶ。
3	筋の種類：人体を構成する筋の種類とそれぞれの特徴とはたらきについて学ぶ。
4	筋と他の組織との関係：動くための装置である筋が骨、皮下組織、皮膚などどのように関わるかについて学ぶ。
5	頭部の筋（1）：咀嚼筋及び眼筋と舌筋群について、これらの機能を学ぶ。
6	頭部の筋（2）：表情筋について咀嚼筋と対比させながら、その本来の役割りと機能を学ぶ。
7	体幹の筋：脊柱を動かす筋と胸郭まわりの筋、そして横隔膜についてその機能を学ぶ。
8	上肢の筋（1）：本体は体幹に存在しながら上肢を動かす筋とその動きについて学ぶ。
9	上肢の筋（2）：自由上肢を動かす筋と動き、及び手の筋とその動きについて学ぶ。
10	下肢の筋：下肢には上肢の場合とは異なり体重や歩行運動などの基本動作の原動力となる筋が存在する。それらを上肢の筋との共通点と相違点を対比させながら下肢の動きとともに学ぶ。
11	人体のエネルギーシステム：ヒトの呼吸器系と消化器系についてその機能に対する正確なイメージを学ぶ。
12	人体の物流システム：心臓を中心とした循環器系とは何をしているのかを学ぶ。
13	人体の情報システム：人体において情報の入力・処理・出力を受け持つ神経系について学ぶ。
14	ヒトの感覚：視覚を中心とするヒトの感覚がもつ特徴と動きに与える影響について学ぶ。
15	総復習と課題レポートの講評：本講義の全体を復習し、課題レポートの内容を検討する。

#### 受講生への要望・留意点

授業は骨格に関する基礎知識があることを前提に進行するので、前期に開講される人体構造論を履修していることが望ましい。

#### 教科書および参考文献

『CGクリエイターのための人体解剖学』 著書：桜木晃彦・武田美幸 出版社：ポーンデジタル

#### 成績評価方法及び試験方法

成績は、学期末の課題レポート（80%）、不定期に出題される課題（10%）、平常点（10%）で評価される。

#### オフィスアワーその他

授業の直後。その他は曜日を問わず、相談に応じる。  
研究室：606

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
視覚芸術論	近藤 真彰	講義	前期	2	1～2年/選択

#### 科目の概要

視覚芸術について論じた言説を紹介しながら作品を鑑賞することで、イメージと言葉が密接な関係にあることを理解し、その活用について考えていく。扱うテキストは芸術理論をはじめ、哲学や社会思想、批評など多岐にわたり、人間の社会活動における芸術の多様な役割と意義を確認する。

#### 科目の目標、ねらい

視覚芸術の基本的なジャンルと特徴を把握する。芸術の価値判断に理論（言葉）が与える影響を理解して、自分の制作や興味のあるテーマについて論理的に語れるようになる。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	イントロダクション：言葉とイメージ
2	視覚芸術の分類と歴史
3	欧米の芸術理論（1）
4	欧米の芸術理論（2）
5	欧米の芸術理論（3）
6	アジアの芸術理論
7	実践：第3～6回の理論をもとに作品を鑑賞しながらディスカッション
8	発表（1）：第2～6回の内容を各自の修士課程でのテーマと関連させたプレゼンテーションと批評
9	視覚芸術と哲学
10	視覚芸術と社会思想
11	視覚芸術の批評（1）
12	視覚芸術の批評（2）
13	実践：第9～12回までの理論をもとに作品を鑑賞しながらディスカッション
14	発表（2）：第9～12回までの内容を各自の修士課程でのテーマと関連させたプレゼンテーションと批評
15	まとめ

#### 受講生への要望・留意点

視覚芸術を論じたさまざまな言説に接して、メモを取ることを。

#### 教科書および参考文献

適宜ハンドアウトを配布し、参考文献を紹介する。受講者の興味に応じてテキストを選択する。

#### 成績評価方法及び試験方法

授業内外での課題を含めた平常点(50%)、ディスカッション・発表(50%)

#### オフィスアワーその他

出講日〔月、水、木、金〕。時間については授業の前後に相談。研究室：604

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
美術史	近藤 真彰	講義	後期	2	1～2年/選択

#### 科目の概要

美術史学の理論に基づいたさまざまな視点から、作品、作家、地域、時代を取り上げて、芸術家たちが過去の作品から学びつつ独自の芸術を形成し、更に未来の芸術の素地を形成した過程を辿り、表象の歴史的展開を把握する。

#### 科目の目標、ねらい

長い歴史のなかで美術が人間社会で果たしてきた役割を理解し、過去からの学びが創造につながった例を知ることによって、現代のアートへの創作や分析をより豊かなものにするを旨とする。各自の制作がその歴史上にあることを意識して過去の事象を未来に活用できるようにする。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	イントロダクション：美術の歴史を学ぶ意義
2	美術史：学問の歴史と主な方法論
3	美術教育の歴史：美術のヒエラルキーと価値の形成
4	表象の伝統と革新（1）
5	表象の伝統と革新（2）
6	物語の表象（1）：象徴としてのイメージ
7	物語の表象（2）：語りとしてのイメージ
8	ディスカッション（1）：第2～7回までの内容を各自の修士課程でのテーマと関連させたプレゼンテーションと批評
9	美術の地域性
10	美術の時代性
11	美術の普遍性
12	作品の比較（1）
13	作品の比較（2）
14	ディスカッション（2）：第8～13回までの内容と各自の修士課程でのテーマとの関連させたプレゼンテーションと批評
15	まとめ

#### 受講生への要望・留意点

現代のメディア芸術を鑑賞し制作する際にも、過去のイメージとのつながりと変化を考えられるように。

#### 教科書および参考文献

適宜ハンドアウトを配布し、参考文献を紹介する。とりあげる作品等は受講者の興味も考慮する。

#### 成績評価方法及び試験方法

授業内外での課題を含めた平常点(50%)、ディスカッションでの発表(50%)

#### オフィスアワーその他

出講日〔月、水、木、金〕。時間については授業の前後に相談。研究室：604

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
論文基礎ゼミ I (修士2年)	櫻木 晃彦	講義	前期	無単位	選択

#### 科目の概要

この授業では論理的な文章を構築し、修士論文を作成することを実践を通して学習し、口頭で発表する方法を学ぶ。

#### 科目の目標、ねらい

自分の考えを論理的な文章によって表現し、限られた時間で発表することを目標にする。

#### 授業内容

	授業項目 (テーマ等)
1	イントロダクション：修士論文とは何かを学ぶ。
2	修士課程の2年間で自分が研究したいことを文章で説明する。(1)
3	修士課程の2年間で自分が研究したいことを文章で説明する。(2)
4	修士課程の2年間で自分が研究したいことを口頭で説明する。(1)
5	修士課程の2年間で自分が研究したいことを口頭で説明する。(2)
6	研究のテーマについて文章で説明する。(1)
7	研究のテーマについて文章で説明する。(2)
8	研究のテーマについて口頭で説明する。(1)
9	研究のテーマについて口頭で説明する。(2)
10	修士論文において「望まれる結果」を書いてみる。(1)
11	修士論文において「望まれる結果」を書いてみる。(2)
12	修士論文における「論文用紙」を書いてみる。
13	公聴会の発表練習。(1)
14	公聴会の発表練習。(2)
15	公聴会の発表練習。(3)

#### 受講生への要望・留意点

文章を書くことに躊躇しないこと。

#### 教科書および参考文献

特に指定しないが、適宜紹介する。

#### 成績評価方法及び試験方法

成績は、不定期に出題される課題(50%)、学期末の課題レポート(30%)、平常点(20%)で評価される。

#### オフィスアワーその他

授業の直後。その他は曜日を問わず、相談に応じる。

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	対象受講生
論文基礎ゼミⅡ（修士1年）	櫻木 晃彦	講義	後期	無単位	選択

#### 科目の概要

文章を読み書く能力は社会のあらゆる場面において必要である。それはメディア芸術の分野でも同様である。そこでこの授業では、レポート・論文などの論理的な文章を読むこと、そして書くことを実践し、これらを修得する方法を学ぶ。

#### 科目の目標、ねらい

論理的な文章を読んで理解することができるようになり、自分でも論理的な文章が書けるようになることを目標にする。

#### 授業内容

	授業項目（テーマ等）
1	イントロダクション：「人間にとってことばとは何か」をテーマに、読むことと書くことについて講義および討議する。
2	論理的な文章を読む：文章の概要をつかむために要約する。（1）
3	論理的な文章を読む：文章の概要をつかむために要約する。（2）
4	論理的な文章を読む：文章の概要をつかむために要約する。（3）
5	論文とは何か：論文の基本構造と論文の種類について学ぶ。
6	書くための情報を収集する：図書館とインターネットの使い方について学ぶ。
7	論理的な文章を書くコツ（1）：論理的とはどういうことかを理解して文章を書く。
8	論理的な文章を書くコツ（2）：文章の構成を意識して文章を書く。
9	論理的な文章を書くコツ（3）：一文の長さに注目して文章を書く。
10	論理的な文章を書くコツ（4）：全体の流れを意識して文章を書く
11	論理的な文書を書くコツ（5）：与えられたテーマで100文字程度の文章を書いてみる。
12	論理的な文書を書くコツ（6）：与えられたテーマで200文字程度の文章を書いてみる。
13	論理的な文書を書くコツ（7）：与えられたテーマで800文字程度の文章を書いてみる。
14	中間発表の練習。（1）
15	中間発表の練習。（2）

#### 受講生への要望・留意点

文章を書くことに躊躇しないこと。

#### 教科書および参考文献

特に指定しないが、適宜紹介する。

#### 成績評価方法及び試験方法

成績は、不定期に出題される課題（50%）、学期末の課題レポート（30%）、平常点（20%）で評価される。

#### オフィスアワーその他

授業の直後。その他は曜日を問わず、相談に応じる。

# 宝塚大学・大学院 修士課程 研究要領（2020年度版）

本学修士課程修了に要する研究は、「本学大学院学則」、「学位規程」、「メディア芸術研究科規程」、「修士の学位授与に関する内規」に準拠する。

## 指導教員の構成と研究主題

### 1) 指導教員の構成

指導教員は主任指導教員1名、副指導教員2名の3名とする。学生は所属する研究領域の内から指導を希望する教員（必ず修士課程研究指導担当教授とする）を申請し、当該教員の了承を得て、これを主任指導教員とする。主任指導教員は当該研究領域から1名（第一副指導教員）、関連する研究領域から1名（第二副指導教員）を副指導教員として選定し、指導を依頼する。各指導教員の決定は研究科委員会において行う。

### 2) 研究主題について

学生の研究主題は主任指導教員と相談し、承認を得た後、届出を行う。

### 3) 成果論文の公開

- ①大学院修士課程修了生は形式A・B・Cいずれの場合も成果論文の正本3部を提出する。
- ②図書館は年度毎に成果論文を所蔵する。
- ③本学紀要に論文を掲載する場合もある。

## 【修了にいたる日程】

※各年度の正式な日程は随時連絡することとする。また、日程が前後することもある。

※提出物については、学内掲示板、メール、または本要領を参照のこと。

### （2020年度1年次）

4月：研究主題に応じた主任指導教員、第一副指導教員（希望する場合）の決定と、その指導により履修する専門科目、関連科目を選定。

前期：具体的研究主題の選定。

関連科目の教員から第二副指導教員（希望する場合）の選定。

研究主題を主任指導教員の承認を得て学務課へ届出。

決定は研究科委員会において実施。

1月：中間報告会の実施。

2月：1年次の修了報告（研究主題に関する調査・研究及び今後の作業スケジュール報告、単位取得報告）を各研究領域において実施。

### （2020年度2年次）

4月：修士論文の題目、概要を主任指導教員に報告。

8月：予備報告会の実施。

12月：学位請求論文の提出。

研究科委員会において学位論文等審査委員〔主査1名、副査2名〕を決定。

2月：学位請求論文公聴会、修了制作展の実施。



# 1：修士課程修了に必要な研究成果の形式及び書式

## 1) 形式の種別

形式A：論文を成果とする。

形式B：主成果を論文とし、副成果を作品・計画設計案等とする。

形式C：主成果を作品・計画設計案等とし、副成果を論文とする。

## 2) 研究成果の書式

### 【形式A】

#### ○内容

修士論文題目、目次、研究の動機及び背景・目的、研究の方法、結果と分析、考察、参考文献、付属資料等を項目別に整理し論述すること。

#### ○規定

論文字数は 400 字詰め原稿用紙 100 枚相当分以上とする。

### 【形式B】

#### ○内容

論文の形式・体裁は形式Aの場合に準拠するが、論文中に作品・計画設計案に関する記述を行うこと。作品に関する記述は作品、計画設計案のエスキース・概念設計部分である。また、制作した作品・計画案の写真等を入れる。

#### ○規定

論文字数は、400 字詰め原稿用紙 60 枚相当分以上とする。

#### ○展示

作品・計画設計案は修了制作展で展示するとともに、公聴会において論文で述べた考え方・方法をパネル、スライドまたはビデオ等で説明する。

### 【形式C】

#### ○内容

論文の形式・体裁は形式Aの場合に準拠するが、論文中に作品・計画設計案に関する記述を行うこと。作品に関する記述は作品、計画設計案のエスキース・概念設計部分である。また、制作した作品・計画案の写真等を入れる。

#### ○規定

論文字数は 400 字詰め原稿用紙 20 枚相当分以上とする。

#### ○展示

作品・計画設計案は修了制作展で展示するとともに、公聴会において論文で述べた考え方・方法をパネル、スライドまたはビデオ等で説明する。

## 論文の書式と注意事項

- ・ワードプロセッサで作成する。(原則として MS Word)
- ・文字フォントはMS明朝、サイズ 11 とする。
- ・余白の数字 上 35 下 30 左 30 右 30  
(欧文フォントは Century または Times New Roman とする。)
- ・A 4 用紙横書き、または縦書きとする。一頁に収めるべき文字数等は規定しないが、読み易くなるよう留意のこと。
- ・正本を 3 部、副本 2 部及び論文の電子データ【CD-R、DVD-R、USB 等】を提出する。
- ・正本提出時は製本 (簡易製本可)、もしくは黒ハードカバー表紙紐綴じとする。
- ・表紙には論文題目、所属、学籍番号、氏名を任意の体裁で記載する。

※ 「論文基礎ゼミ」の講義を履修し、指導を受けること。

※ 本作成要領をよく読んで、**所定の書式**、**所定の期限**までに作成し、事務局学務課まで提出すること。

※ 他人の文章などを盗用し、自身の発表とする行為は絶対にしてはならない。

## 学位請求申請に伴う提出物

(11月頃) 学位請求論文題目及び概要の提出

学位請求論文題目及び概要			
学籍番号		提出日	年 月 日
氏 名			
主任指導教員	学 部		
提出形式 (いずれか○)	A (論文のみ)	B (論文+主/作品+前)	C (作品+主/論文+前)
学位請求論文題目			
論文概要			
作当製本 (作当を提出する場合のみ、形状、綴り等を具体的に記載)			



## 2：中間報告会 及び 予備報告会

研究成果のアピール及び進捗状況、また今後の進め方について発表するため、中間報告会及び予備報告会を実施する。やむを得ぬ事情のあるときを除き必ず出席することとする。この中間報告会及び予備報告会は本学指導教員が審査をし、研究内容不十分、または、口頭で伝える能力を有していないと判断した場合は、学位請求論文の提出及び公聴会への参加を認めない場合がある。（口頭試問を希望する学生は、指導教員の許可が必要となる。）

### ■中間報告会（1年次）

1年次生：1月実施

発表時間：一人15分（発表：10分、質疑応答5分）

### ■予備報告会（2年次）

2年次生：8月実施

発表時間：一人15分（発表：10分、質疑応答5分）

### ■内容

学位請求論文・研究の内容に関する発表

### ■発表の事前準備・提出物について

- ・必ず事前に指導教員から発表内容の確認を受けること。
- ・発表内容レジュメを事前準備し、期日までに学務課へ提出すること。（時間厳守）  
（当日の参加者に配布するため。）
- ・レジュメの様式は自由、A4用紙1～2枚程度のものを50部提出のこと。  
（複数になる場合は、ホチキス留めをして提出すること。）
- ・発表時にパワーポイントや映像等を使用する場合は、USB等でデータを期日までに学務課まで提出すること。（Microsoft関連のソフトは2013年版となる。）
- ・会場スクリーンにパワーポイント等の資料を投影し発表することを推奨する。自身でノートパソコン等を持ち込み使用する場合は、必ず接続端子類を含めて各自で用意すること。（大学で用意しているのはRGBケーブルのみ。）
- ・PCその他機器を使用する場合は、実際に使用する機器を用いて、事前に動作チェックを行うようにすること。（ソフトのバージョン等をチェックすること。）また、積極的に発表の練習を行うこと。

※詳しい日時、提出物に関しては大学からのメールもしくは掲示板を各自確認すること。

### 3：学位請求論文公聴会（2年次）

2月上旬頃、学位請求論文提出者の論文内容に関する公聴会を実施する。2年次の学生は、必ず出席することとする。この公聴会における審査は、本学指導教員3名によって慎重に行われる（指導教員を除く）。合格点は60点以上とする。また、1年次の学生は、積極的に聴講することが望ましい。

発表時間：一人20分（発表15分、質疑応答5分）

#### ■内容

学位請求論文・研究の内容に関する発表

#### ■発表の事前準備・提出物について

- ・必ず指導教員の指導を受け、提出物は全て指導教員の承認を得た後に提出すること。
  - ・発表内容レジュメを事前準備し、期日までに学務課まで提出すること。（時間厳守）（当日の参加者に配布するため。）
  - ・レジュメの様式は自由、A4用紙1～2枚程度のものを50部 学務課へ提出すること。
  - ・発表時にパワーポイントや映像等を使用する場合は、USB等でデータを期日までに学務課へ提出すること。（Microsoft関連のソフトは2013年版となる。）
  - ・会場スクリーンにパワーポイント等の資料を投影し発表することを推奨する。
  - ・ご自身でノートパソコン等を持ち込み使用する場合は、必ず接続端子類を含めて各自で用意すること。（大学で用意しているのはRGBケーブルのみ。）
  - ・PCその他機器を使用する場合は、実際に使用する機器を用いて、事前に動作チェックを行うようにすること。（ソフトのバージョン等をチェックすること。）また、積極的に発表の練習を行うこと。
- 詳しい日時、提出物に関しては大学からのメールもしくは掲示板を各自確認すること。

### 4：修了制作展（2年次）

2月中旬頃、学部卒業制作展と合同で、修了制作展を開催する。2年次の学生は、必ず出席することとする。作品の完成度や展示方法、また、修了制作展の準備に取り組む姿勢、積極性を評価する。

○詳細は大学からのメールもしくは掲示板を各自確認すること。