

2021

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。

2021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。

目 次

■2021年度学年暦	P. 6
■学位請求審査・最終試験及び授与判定等の日程表（9月修了）	P. 7
■学位論文審査・最終試験及び授与判定等の日程表（3月修了）	P. 8
■履修要件と修了要件／研究科目と単位数	P. 9
■2021年度 授業科目一覧表	
マンガデザイン論	P. 10
マンガデザイン表現研究	P. 11
アニメデザイン論	P. 12
アニメデザイン表現研究	P. 13
ゲームデザイン論	P. 14
ゲームデザイン表現研究	P. 15
コンテンツデザイン論	P. 16
コンテンツデザイン表現研究	P. 17
イラストレーション論	P. 18
イラストレーション表現研究	P. 19
人体構造論	P. 20
人体構造論	P. 21
視覚芸術論	P. 22
美術史	P. 23
■研究要領	P. 24

2021年度 学年暦【大学院】

宝塚大学 大学院
メディア芸術研究科

		日	月	火	水	木	金	土	備 考	日	月	火	水	木	金	土	備 考
2021 4月						1	2	3	4/2(金) 修士1年健康診断						1	2	10/1(金) 後期ガイダンス
	④	5	6	7	8	9	10	4/5(月) 入学式	③	4	5	6	7	8	9	10/7(木)・8(金) 宝翔祭設営・準備(授業停止)	
	⑪	12	13	14	15	16	17	4/9(金) 大学院ガイダンス	⑩	11	12	13	14	15	16	10/9(土)・10(日) 宝翔祭	
	⑱	19	20	21	22	23	24		⑰	18	19	20	21	22	23	10/11(月) 宝翔祭片付日(授業停止)	
	⑳	26	27	28	㉑	30	4/29(木) 平常授業実施	㉔	25	26	27	28	29	30			
								1			1	2	③	4	5	6	
5月	②	③	④	⑤	(6)	(7)	(8)		⑦	8	9	10	11	12	13		
	⑨	10	11	12	13	14	15		⑭	15	16	17	18	19	20		
	⑯	17	18	19	20	21	22		⑰	22	⑳	24	25	26	27		
	㉒	24	25	26	27	28	29	5/23(日) 創立記念日	㉘	29	30						
	㉙	31															
6月			1	2	3	4	5					1	2	3	4		
	⑥	7	8	9	10	11	12		⑤	6	7	8	9	10	11		
	⑬	14	15	16	17	18	19		⑫	13	14	15	16	17	18		
	⑳	21	22	23	24	25	26		⑰	20	21	22	23	24	25		
	㉗	28	29	30					㉖	27	28	(29)	(30)	(31)		年末年始休業 12/29(木)～1/5(木)	
7月				1	2	3								①			
	④	5	6	7	8	9	10		②	(3)	(4)	(5)	6	7	8		
	⑪	12	13	14	15	16	17		⑨	⑩	11	12	13	14	15		
	⑱	19	20	21	㉒	㉓	24	7/22(木)・23(金) 平常授業実施	⑯	17	18	19	20	21	22		
	㉕	26	27	28	29	30	31		㉒	24	25	26	27	28	29	1/29(土)1年中間報告会	
8月																	
	①	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4	5	2/3(木)～2/15(火)後期定期試験・補講期間	
	⑧	⑨	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	夏季休業 8/10(火)～8/14(土)	⑥	7	8	9	10	⑪	12	2/12(土)3月修了公聴会	
	⑮	16	17	18	19	20	21	8/16(月)～9/1(木)	⑬	14	15	16	17	18	19	2/19(土)・20(日) 卒業・修了制作展	
	㉒	23	24	25	26	27	28	夏期集中講義・定期試験・補講期間	⑳	21	22	㉓	24	25	26		
			1	2	3	4	9/3(金)9月修了公聴会及び2年予備報告会				1	2	3	4	5		
9月	⑤	6	7	8	9	10	11		⑥	7	8	9	10	11	12		
	⑫	13	14	15	16	17	18		⑬	14	15	16	17	18	19	3/17(木)学位記授与式	
	⑰	⑱	21	22	㉒	24	25		㉒	㉓	22	23	24	25	26		
	㉖	27	28	29	30				㉗	28	29	30	31				

曜日別授業回数							
	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
- … 夏期集中講義・定期試験・補講期間
- … 定期試験・補講期間
- ① … 日曜・祝祭日(休業日)
- ② … 祝祭日(平常授業実施日)
- () … 休業日(大学施設閉館日)

修士課程学位論文審査・最終試験及び学位授与判定等の日程表 9月修了

(2021年度前期末に学位論文を審査し、学位授与の可否を決定する場合)

※日程に黄色がついているものは学生が行う手続きです。

内 容	日 程	摘 要
1. 学位請求論文題目及び概要提出(任意書式) …1部	2021年7月2日(金) ※17時00分締切	修了予定者 →学務部
2. 論文・作品 審査委員の決定	2021年7月14日(水)	研究科委員会 →学長
3. 学位請求論文等の提出 学位論文審査願(規定書式) ……1部 学位請求論文(正本) ……3部 学位請求論文の内容要旨(任意書式) ……3部 作品(作品を伴う場合) 学位請求論文(副本) ……2部 学位請求論文電子データ(任意媒体) ……1部	2021年8月20日(金) ※17時00分締切	修了予定者 →学務部 →研究科長 →審査委員
4. 論文・作品の予備審査と受理の報告	2021年8月上旬	審査委員主査 →研究科長
5. 論文・作品の審査及び最終試験の実施	公聴会同日予定	審査委員会
6. 修士課程学位請求論文公聴会	2021年9月3日(金)	本学内
7. 作品展示	公聴会同日予定	本学内
8. 論文・作品の審査及び最終試験の判定結果の 報告書類の提出 学位論文審査結果報告書及び最終試験結果報告書 (最終試験の結果要旨含む) ……1部	2021年9月8日(水)	審査委員主査 →研究科長
9. 学位授与の可否決定	2021年9月15日(水)	研究科委員会
10. 学位記の授与	2021年9月下旬	本学内

※日程に黄色がついているものは学生が行う手続きです。

修士課程学位論文審査・最終試験及び学位授与判定等の日程表 3月修了

(2021年度末に学位論文を審査し、学位授与の可否を決定する場合)

※日程に黄色がついているものは学生が行う手続きです。

内 容	日 程	摘 要
1. 学位請求論文予備報告会 ※提出物については、別途連絡します。	2021年9月3日(金)	修了予定者
2. 学位請求論文題目及び概要提出(規定書式) ・・・1部	2021年11月26日(金) ※17時00分締切	修了予定者 →学務部
3. 論文・作品 審査委員の決定	2021年12月15日(水)	研究科委員会 →学長
4. 学位請求論文等の提出 学位論文審査願(規定書式)・・・1部 学位請求論文(正本)・・・3部 学位請求論文の内容要旨(任意書式)・・・3部 作品(作品を伴う場合) 学位請求論文(副本)・・・2部 学位請求論文電子データ(任意媒体)・・・1部	2021年12月24日(金) ※17時00分締切	修了予定者 →学務部 →研究科長 →審査委員
5. 論文・作品の予備審査と受理の報告	2022年1月26日(水)	審査委員主査 →研究科長
6. 論文・作品の審査及び最終試験の実施	公聴会同日予定	審査委員会
7. 修士課程学位請求論文公聴会	2022年2月12日(土)	本学内
8. 修了制作展(作品展示)	2022年2月19日(土) 及び 2021年2月20日(日)	本学内
9. 論文・作品の審査及び最終試験の判定結果の 報告書類の提出(学務課へ提出) 学位論文審査結果報告書及び最終試験結果報告書 (最終試験の結果要旨を含む)・・・1部	2022年2月22日(火)	審査委員主査 →研究科長
10. 学位授与の可否決定	2022年3月2日(水)	研究科委員会
11. 学位記の授与	2022年3月17日(木)	学位記授与式

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		(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			
コンテンツデザイン論	1～		4			(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		<u>合計 32 単位以上</u>	
美術史	1～		2			
自主テーマによる研究	2	20				

【一部変更や不開講になる可能性があります。】

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	授業形式
マンガデザイン論	竹内 一郎 市野 治美	講義	後期	4	1～2年 選択	オンライン (同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

日本漫画史の第二次世界大戦以前の歴史を調査、研究し、現代漫画の起源を掘り起こす。漫画の起源は、単に漫画にとどまらず、東洋の多くの文化の融合であることを概括する。	手塚治虫という天才漫画家が生まれる以前の日本の漫画状況、また、それ以外の文化状況を掘り起こす作業から、漫画の発展史、また今後の漫画の可能性を展望する。
--	---

授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	ジャパニメーションの発展と漫画
2	漫画の産業革命
3	手塚が北澤楽天から学んだもの
4	手塚が岡本一平から学んだもの
5	北澤楽天の生涯と業績
6	コマの連続性とキャラクターの発見
7	現代的な漫画の起源
8	福沢諭吉と漫画の出会い
9	岡本一平の天才性と波乱の人生
10	コマを使つての大河ドラマ
11	楽天山脈
12	一平山脈
13	戦時下の日本漫画
14	世界市場と手塚治虫
15	まとめと講評

受講生への要望・留意点

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

毎回、院生はレジュメを作成し、発表する。その後、受講生全員でディスカッションをする。読解力、会話力共に高い日本語能力が求められる。	クリップ スタジオ ペイント
---	----------------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

パワーポイントで作成したデータを基に、発表者がプレゼンテーションをし、全員でディスカッションをする時間が90分。漫画の基本から、短編作品のネームを完成させる時間が90分である。	授業開始時にチャット、点呼で確認。さらに、終了時に、リアクションペーパーで確認。
--	--

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

授業マナーなどの平常点(30%)。発表の資料やプレゼンテーションの内容やディスカッションへの積極性(30%)。短編作品の内容(30%)。毎回のリアクションペーパー(10%)。	毎回、授業終了時に、講評および意見交換を行う。授業内に課題ができなかった場合は、次回に講評、意見交換を行う。
---	--

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

『北澤楽天と岡本一平 日本漫画の二人の祖』 著者：竹内一郎 出版社：集英社 820円	水曜日(9:30～10:30)竹内810研究室 木曜日(13:00～17:00)市野811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	授業形式
マンガデザイン表現研究	竹内 一郎 市野 治美	演習	後期	2	1～2年 選択	オンライン (同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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。</p>	<p>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。</p>
--	---

授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	手塚治虫以前の日本漫画
2	先行する児童漫画
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	手塚治虫のアニメーション
13	手塚作の果たした役割
14	アニメーションと漫画
15	日本漫画の世界進出

受講生への要望・留意点

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

<p>毎回、院生はレジュメを作成し、発表する。その後、受講生全員でディスカッションをする。読解力、会話力共に高い日本語能力が求められる。</p>	<p>クリップ スタジオ ペイント</p>
--	-----------------------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

<p>パワーポイントで作成したデータを基に、発表者がプレゼンテーションをし、全員でディスカッションをする時間が90分。漫画の基本から、短編作品のネームを完成させる時間が90分である。</p>	<p>授業開始時にチャット、点呼で確認。さらに、終了時に、リアクションペーパーで確認。</p>
---	---

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

<p>授業マナーなどの平常点(30%)。発表の資料やプレゼンテーションの内容やディスカッションへの積極性(30%)。短編作品の内容(30%)。毎回のリアクションペーパー(10%)。</p>	<p>毎回、授業終了時に、講評および意見交換を行う。授業内に課題ができなかった場合は、次回に講評、意見交換を行う。</p>
--	---

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

<p>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 1600円</p>	<p>水曜日(9:30～10:30)竹内810研究室 木曜日(13:00～17:00)市野811研究室</p>
---	---

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	授業形式
アニメデザイン論	月岡 貞夫	講義	前期	4	1～2年 選択	対面&オンライン(同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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っ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。</p>	<p>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の仕組み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。</p>
--	---

授業内容

回	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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

特に初回の授業には必ず出席すること。	teamsのみ
--------------------	---------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

テーマを3つ程度に小分けし30分単位で授業を行い、5分～10分程度、質問を受けつける。	授業開始前の点呼
---	----------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

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%)	前期、後期の2回のレポート提出の際、提出物にコメントを付けて返却
--	----------------------------------

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

適宜コピー資料を配布する。	授業実施日
---------------	-------

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	授業形式
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	対面&オンライン(同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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済ませるだけでは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、表現物を作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。</p>	<p>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。</p>
---	--

授業内容

回	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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

特に初回の授業には必ず出席すること。	teamsのみ
--------------------	---------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

テーマを3つ程度に小分けし30分単位で授業を行い、5分～10分程度、質問を受けつける。	授業開始前の点呼
---	----------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

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%)	前期、後期の2回のレポート提出の際、提出物にコメントを付けて返却
--	----------------------------------

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

適宜コピー資料を配布する。	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	授業形式
ゲームデザイン論	井上 幸喜	講義、演習	前期	4	1～2年 選択	対面

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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。</p>	<p>学位請求論文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。 具体的な仕様書、企画書、デモンストレーションサンプルを制作し企業展開を目指した制作をおこなう</p>
---	---

授業内容

回	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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

<p>ゲーム、デジタルコンテンツ専門的分野(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。</p>	<p>Illuturerer、PhotoshopおXD及び、Unity,UE,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。</p>
--	---

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

<p>開始時業界展望について(10分) 前回までの進捗確認と講義(80分) 制作と質疑応答(60分) まとめ進展確認(30分)</p>	<p>授業開始時に対面点呼を基準とする</p>
---	-------------------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

<p>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</p>	<p>毎回時に個別講評、プレゼン時には複数モニターによる総合評価を行う</p>
---	---

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

<p>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。</p>	<p>時間:出講日[水,木,金]随時場所:601,またはJETMAN</p>
---	--

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	授業形式
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	対面

科目の概要

科目の目標、ねらい

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。	学位請求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。 研究論文のプロットを作成し次年度の自己研究に繋げる
--	---

授業内容

回	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
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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

基本的に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。
--	------------------------------------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

開始時業界展望について(10分) 前回までの進捗確認と講義(80分) 制作と質疑応答(60分) まとめ進捗確認(30分)	授業開始時に対面点呼を基準とする
---	------------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

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	回時に個別講評、プレゼン時には複数モニターによる総合評価を行う
---	---------------------------------

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

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。	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	授業形式
コンテンツデザイン論	渡邊 哲意	講義	前期	4	1～2年 選択	オンライン (同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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。</p>	<p>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。</p>
--	--

授業内容

回	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・実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など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街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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

<p>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。</p>	特になし
--	------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

<p>テーマについての説明(10分) 文献読解(40分) 議論・発表(30分) テーマについての解説(10分)</p>	オンラインの直接会話により確認
---	-----------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

<p>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%)</p>	講義内で対応
---	--------

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

<p>デザイン概論 飯岡正麻 白石和也 編著</p>	<p>出講日を基本とする。研究室:803</p>
----------------------------	--------------------------

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	授業形式
コンテンツデザイン表現研究	渡邊 哲意	演習	後期	2	1～2年 選択	対面

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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。</p>	<p>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、その過程で企画直、表現力、発信・伝達力を養う。</p>
--	---

授業内容

回	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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

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求める	AdobeCC
---	---------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

授業説明(5分) 課題制作(85分) 休憩(10分) 課題制作(85分) 次回の確認(5分)	対面で確認
--	-------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

授業内でのレポート(40%) 研究発表(30%) 制作作品(30%)	授業内でその都度行う
--	------------

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

特になし	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	授業形式
イラストレーション論	北見 隆 高田 美苗	講義	前期	4	1～2年 選択	オンライン (同時双方向)&対面

科目の概要

科目の目標、ねらい

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、作品集への掲載や、学内外での展示が予定されている。状況に応じてオンラインによる授業も行われるかもしれないが、基本手書きによるアナログ表現が中心の授業である。	本学に於けるイラストレーションに関する、講義と実技による最終授業である。デジタル技術に押され、忘れ去られようとしている、手描きの技法による課題制作を通し、より表現者としての自覚と展望を抱いてもらいたい。人間本来の手わざを身に付ける事で、より訴求力のある作品を完成してほしい。授業内において、卒業研究課題に対する指導も常に行われ、この授業を自己の研究のレベルアップに繋げていてもらいたい。
---	---

授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	新規作品集、及び展示会のための作品制作①テーマ発表 アイデアスケッチ
2	新規作品集、及び展示会のための作品制作② 作画
3	新規作品集、及び展示会のための作品制作③ 作画
4	新規作品集、及び展示会のための作品制作④ 作画、作品のプレゼンテーションと講評会。自己研究課題発表①
5	タロットカードもしくは星座の図像をモチーフに、自己の表現技法を研究した作品を制作する。①アイデアスケッチ
6	タロットカードもしくは星座の図像をモチーフに、自己の表現技法を研究した作品を制作する。②作画
7	タロットカードもしくは星座の図像をモチーフに、自己の表現技法を研究した作品を制作する。③作画
8	タロットカードもしくは星座の図像をモチーフに、自己の表現技法を研究した作品を制作する。④作画
9	作品の講評会と自己研究課題発表②
10	自己研究課題制作①何を描くかをプレゼンテーションの後、最終的にB1サイズ相当の作品を仕上げる。
11	自己研究課題制作②アイデアスケッチと作画 作業報告
12	自己研究課題制作③作画 作業報告
13	自己研究課題制作④作画 作業報告
14	自己研究課題制作⑤作画、プレゼンテーション、講評会
15	卒業研究進捗状況報告会

受講生への要望・留意点

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

将来イラストレーターまたははアートの道を目指す者に向けた授業であり、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。基本、手描きの授業のため、デジタルのみでの作画希望者は応じられない。学生の能力、領域に応	オンラインに対応したpc。カメラ機能付き携帯電話など。
---	-----------------------------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

講師による講義(40分)、課題制作(130分)出席確認(5分)。作品講評のある日の場合は、講義(20分)、課題制作(60分)講評(60分)、次回課題説明(30分)、出席確認(10分)程度の配分を予定。	直接呼びかけるが、オンラインの場合はチャットとで確認を行う。
--	--------------------------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

課題提出とその作品評価(70%)、及び平常点(30%)	・3課題が出題され、課題ごとに全体講評会が行われる、その際自己の作品に対するプレゼンテーションも行う。 ・提出作品に対し、必ず講師による講評が行われる。状況に応じてオンラインを活用して、指導、講評が行われる場合もある。チャットによる講評会も行われる場合もある。
-----------------------------	---

教科書および参考文献

オフィスアワー/その他

特になし	月曜日:15:00～16:40 木曜日:15:00～16:30 金曜日:16:30～18:10 場所: 503教室、801研究室 * オンラインに適宜対応予定。
------	--

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	授業形式
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	オンライン (同時双方向)&対面

科目の概要

科目の目標、ねらい

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、作品集への掲載や、学内外での展示が予定されている。状況に応じてオンラインによる授業も行われるかもしれないが、基本手書きによるアナログ表現が中心の授業である。	前期授業の「イラストレーション論」に続く、イラストレーションに関する実技を伴う最終講義であるが、より技術に特化した授業が行われる。デジタル技術に押され、忘れ去られようとしている手描きの技法による課題制作を通じ、人間本来の手わざを身に付けてもらいたい。授業の後半は卒業研究課題に対する指導も行われ、この授業を自己の研究のレベルアップに繋げていってもらいたい。卒業後、表現者として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

回	授業項目(テーマ等)
1	来年度作品集、及び展示会のための作品制作①テーマ発表 アイデアスケッチ
2	来年度作品集、及び展示会のための作品制作② 作画
3	来年度作品集、及び展示会のための作品制作③ 作画
4	来年度作品集、及び展示会のための作品制作④ 作画
5	作品のプレゼンテーションと講評会。自己研究課題発表①
6	6ページ絵本制作① テーマ発表 自己の表現技法を研究した作品を制作する。①企画発表
7	6ページ絵本制作②アイデアスケッチと作画
8	6ページ絵本制作③ 作画作業、中間チェック
9	6ページ絵本制作④ 作画、学内展示の後講評会
10	自己研究課題発表②0回以降の授業において、製作する卒業研究作品についてプレゼンテーション。
11	自己研究課題制作作業① 作業報告
12	自己研究課題制作作業② 作業報告
13	自己研究課題制作作業③ 作業報告
14	自己研究課題制作作業④ 作業報告
15	卒業研究進捗状況報告会

受講生への要望・留意点

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

前期授業の「イラストレーション論」に続く、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である。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	オンラインに対応したpc、カメラ機能付き携帯電話など。
---	-----------------------------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

講師による講義(40分)、課題制作(130分)出席確認(5分)。作品講評のある日の場合は、講義(20分)、課題制作(60分)講評(60分)、次回課題説明(30分)、出席確認(10分)程度の配分を予定。	直接呼びかけるが、オンラインの場合はチャットとで確認を行う。
--	--------------------------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

課題提出とその作品評価(70%)、及び平常点(30%)	・3課題が出題され、課題ごとに全体講評会が行われる、その際自己の作品に対するプレゼンテーションも行う。 ・提出作品に対し、必ず講師による講評が行われる。状況に応じてオンラインを活用して、指導、講評が行われる場合もある。チャットによる講評会も行われる場合もある。
-----------------------------	---

教科書および参考文献

オフィスアワー/その他

特になし	月曜日:15:00～16:40 木曜日:15:00～16:30 金曜日:16:30～18:10 場所: 503教室、801研究室 * オンラインに適宜対応予定。
------	--

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	授業形式
人体構造論	櫻木 晃彦	講義	前期	4	1～2年 選択	オンライン (同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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。</p>	<p>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。</p>
--	--

授業内容

回	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ばなければならないかを理解する。
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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

<p>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。</p>	<p>MS Teamsが使える環境</p>
---	-----------------------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

<p>点呼と解説: 20分 内容説明: 60分 次回の予告: 5分</p>	<p>受講者の氏名を点呼する。</p>
---	---------------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

<p>レポートと積極性を評価する(100%)。</p>	<p>授業中に対応する。</p>
-----------------------------	------------------

教科書および参考文献

オフィスアワー／その他

<p>授業中に紹介する。</p>	<p>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</p>
------------------	--

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	授業形式
人体機能論	櫻木 晃彦	講義	後期	4	1～2年 選択	オンライン(同時 双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

<p>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。</p>	<p>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。</p>
---	---

授業内容

回	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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

人体の動きに興味があること。	MS Teamsが使える環境
----------------	----------------

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

<p>点呼と解説:20分 内容説明:60分 次回の予告:5分</p>	受講者の氏名を点呼する。
--	--------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

レポートと積極性を評価する(100%)。	授業中に対応する。
----------------------	-----------

教科書および参考文献

オフィスアワー/その他

授業中に紹介する。	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	授業形式
視覚芸術論	近藤 真彫	講義	前期	2	1～2年 選択	オンライン (同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

視覚芸術に関わる言説を読みながら作例を鑑賞することで、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。扱うテキストは作品解説や芸術理論をはじめ、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。	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

回	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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

主に西洋の視覚芸術を扱います。さまざまな言説に接して、メモを取り、自分の研究・制作にどう活かせるかを考えてください。講義回でもディスカッションする時間を取ります。積極的に意見交換を行ってください。	Teamsでpptを使用した講義の視聴、pptを使用したプレゼンテーション、マイクオンとカメラオンでディスカッションができること。
--	---

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

講義:①授業説明5分 ②講義70分 ③質問・コメントペーパー記入15分 発表:①各自発表15分+質疑応答 ②授業最後10分教員コメント(履修者数によって時間内に調整)	授業開始時に点呼+授業最後にコメントペーパーの提出
--	---------------------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

平常点(30点)授業への積極的な参加 コメントペーパー(30点)授業で学んだことを理解し自分の視点から批判的に論じることができるか 発表資料(20点)pptや配布資料の完成度 発表内容(20点)発表の完成度	コメントペーパーの内容は、次の授業で説明または講義に反映させる発表やディスカッションはその場でコメントする
--	---

教科書および参考文献

オフィスアワー/その他

受講者の興味に応じて適宜ハンドアウトを配布し、参考文献を紹介する。	月、水、木、金:時間は授業後か個人チャットで相談。
-----------------------------------	---------------------------

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	授業形式
美術史	近藤 真彰	講義	後期	2	1～2年 選択	オンライン(同時双方向)

科目の概要

科目の目標、ねらい

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。	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、現代のアートの創作や分析をより豊かなものにするを目指す。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の芸術活動に活用できるようにする。
--	--

授業内容

回	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	発表(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	発表(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

受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

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る習慣を身に付けてください。講義回でもディスカッションする時間を取ります。積極的に意見交換を行ってください。	Teamsでpptを使用した講義の視聴、pptを使用したプレゼンテーション、マイクオンとカメラオンでディスカッションができること。
--	---

基本的な授業の進め方(90～180分の配分)

出席確認の方法

講義:①授業説明5分 ②講義70分 ③質問・コメントペーパー記入15分 発表:①各自発表15分+質疑応答 ②授業最後10分教員コメント(履修者数によって時間内に調整)	授業開始時に点呼+授業最後にコメントペーパーの提出
--	---------------------------

成績評価方法及び試験方法

課題に対するフィードバック方法

平常点(30点)授業への積極的な参加 コメントペーパー(30点)授業で学んだことを理解し自分の視点から批判的に論じることができるか 発表資料(20点)pptや配布資料の完成度 発表内容(20点)発表の完成度	コメントペーパーの内容は、次の授業で説明または講義に反映させる 発表やディスカッションはその場でコメントする
--	---

教科書および参考文献

オフィスアワー/その他

受講者の興味に応じて適宜ハンドアウトを配布し、参考文献を紹介する。	月、水、木、金:時間は授業後か個人チャットで相談。
-----------------------------------	---------------------------

宝塚大学・大学院 修士課程 研究要領（2021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、必要があれば副指導教員2名以内の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員とする）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、指導を依頼することができる。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（Cの場合は作品説明書）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、Microsoft Teams、メール、学内掲示板、または本要領を参照のこと。

（2021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。

（2021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。

9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、審査基準

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（作品説明書）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 40,000 字以上とする。

【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、24,000 字以上とする。

○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（作品説明書）中に作品の意義・背景・方法・成果等の記述を行うこと。また、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 8,000 字以上とする。

○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。

3) 審査基準

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。

【形式 A (論文のみ)】

修士論文は学位申請者が主体的に取り組んだ研究成果からなり、メディア芸術分野における高度な研究手法の習得を示す新規性を有し、かつ研究成果の国際的な発信に向けた対応がなされていないと認められない。

審査にあたっては、以下の評価項目を考慮しながら検討し、総合的に評価を行う。

(1)研究の課題設定

論文の問題設定が明確に示され、学術的あるいは社会的な意義を有すると認められるか。

(2)先行研究の理解と提示

研究主題の探求に際して利用した資料や文献が適切に提示され、精確な読解や的確な評価が行われているか。また、論旨を展開するうえで適切に言及されているか。

(3)研究方法の妥当性

研究主題探求のために採用された、理論、実験、シミュレーション、試作・試行、調査あるいは資料収集などの研究方法は適切か。

(4)論証方法や結論の妥当性と意義

問題設定から結論にいたる論旨が、実証的かつ論理的に展開されているか。また、導き出された論旨・結論が、当該分野において新規性を持った学術的貢献や有用性のある社会貢献となっているか。

(5)論文の形式・体裁

語句の使い方や文章表現は的確か。学位論文としての体裁は整っているか。文献等は正しく引用され、図表等の引用元は明らかにされているか。

【形式 B (主論文・副作品)】

修士論文・作品は学位申請者が主たる創作者として取り組んだ独自の研究成果からなり、メディア芸術分野における高度な表現力と想像力の習得を示す独創性、芸術性を有し、かつ研究成果の国際的な発信に向けた対応がなされていないと認められない。

審査にあたっては、作品と主論文(審査基準は修士論文に準ずる)を以下の評価項目を考慮しながら検討し、総合的に評価を行う。

(1)主論文・副作品の課題設定

論文・作品のテーマ設定が明確に示され、技術的、芸術的、あるいは社会的な意義、芸術表現者としての資質、将来性を有すると認められるか。

(2)先行研究の理解と活用

論文・作品に際して参考となる先行作品・先行研究の調査が的確に行われているか。また、これらから得た知見が作品制作に適切に(客観的かつ論理的に)活用されているか。

(3)研究方法の妥当性

研究主題探求のために採用された、理論、実験、シミュレーション、試作・試行、調査あるいは資料収集などの研究方法は適切か。

(4)論証方法や結論の妥当性と意義

問題設定から結論にいたる論旨が、実証的かつ論理的に展開されているか。また、導き出された論旨・結論が、当該分野において新規性を持った学術的貢献や有用性のある社会貢献となっているか。

(5)作品の形式・体裁

作品は、課題設定に応える十分な表現となっているか。また、当該分野において新規性を持った技術的・芸術的貢献や有用性のある社会貢献となっているか。

【形式 C (主作品・副論文)】

修士作品は学位申請者が主体的に取り組んだ研究成果からなり、メディア芸術分野における高度な研究手法の修得を示す新規性を有し、かつ研究成果の国際的な発信に向けた対応がなされていないなければならない。

審査にあたっては、作品と作品説明書(作品の意義・背景・方法・成果等を記したものを)を以下の評価項目を考慮しながら検討し、総合的に評価を行う。

(1)作品の課題設定

作品説明書において、作品の課題設定が明確に示され、技術的、芸術的、あるいは社会的な意義を有すると認められるか。

(2)先行作品・先行研究の理解と活用

作品説明書において、作品制作に際して参考となる先行作品・先行研究の調査が的確に行われているか。また、これらから得た知見が作品制作に適切に(批判的かつ効果的に)活用されているか。

(3)作品の制作方法と技術力

課題設定に対し、制作方法は妥当であるか。また、制作において、技術的課題は克服できているか。

(4)作品の表現力と意義

出来上がった作品は、課題設定に応える十分な表現となっているか。また、当該分野において新規性を持った技術的・芸術的貢献や有用性のある社会貢献となっているか。

(5)作品説明書の形式・体裁

語句の使い方や文章表現は的確か。作品説明書としての体裁は整っているか。文献等は正しく引用され、図表等の引用元は明らかにされているか。

【最終試験に関する審査基準】

最終試験（*）は、学位を授与するに十分な水準にあるかを評価するものとして、次の基準を満たすものでなければならない。

- (1) 研究の内容について説明することができる。
- (2) 研究の内容に関する質問に適切に回答することができる。
- (3) 当該研究分野に関する専門的な知識を有している。
- (4) 関連する研究分野に関する基礎的な知識を有している。

*最終試験は、公聴会における口頭試問と、加えて形式B,Cは作品展示です。

【審査体制】

修士論文又は修士作品の審査は、大学院担当教員から選出した主査1名副査2名で行う。

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。
- ・論文冒頭には必ず論文題目の英語訳、及び概要を付す。

※ 「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

(1 1 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	空		
提出形式 (いずれか1つ)	A (論文のみ)	B (論文→主/作品→副)	C (作品→主/論文→副)
学位請求論文題目			
論文概要			
作当製装 (作当を提出する場合のみ、形状、綴体等を具体的に記載。)			

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：9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PDFデータで提出すること。（時間厳守）（当日の参加者に事前に配布するため。）
- ・発表には、パワーポイントで作成した発表用データを用いて発表を行うこと。
- ・レジュメのPDFデータはA4用紙1～2枚程度にまとめること。
- ・レジュメ、発表用パワーポイント等には必ず日本語のフォントを使用すること。
（中国語等の日本語以外のフォントは使用しないこと）
- ・レジュメ、発表用パワーポイント等にはフリーイラストやフリー音楽素材は使用しないこと。

3：学位請求論文公聴会（2年次）

2月中旬頃、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、主指導教員を除く主査1名副査2名によって行われる。合格点は60点以上とする。また、1年次の学生も原則として出席を必須とする。

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、期日までに学務課へPDFデータで提出すること。（時間厳守）（当日の参加者に事前に配布するため。）
- ・発表には、パワーポイントで作成した発表用データを用いて発表を行うこと。
- ・レジュメのPDFデータはA4用紙1～2枚程度にまとめること。
- ・レジュメ、発表用パワーポイント等には必ず日本語のフォントを使用すること。
（中国語等の日本語以外のフォントは使用しないこと）
- ・レジュメ、発表用パワーポイント等にはフリーイラストやフリー音楽素材は使用しないこと。

4：修了制作展（2年次）

2月下旬頃、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。