

**2022**

授業計画  
Syllabus

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。

2022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. 芸術的制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なとされる芸術家、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

- 2022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
  
- 2022年度 授業科目一覧表
  - 研究基礎 . . . . . P. 10
  - マンガデザイン論 . . . . . P. 11
  - マンガデザイン表現研究 . . . . . P. 12
  - ゲームデザイン論 . . . . . P. 13
  - ゲームデザイン表現研究 . . . . . P. 14
  - コンテンツデザイン論 . . . . . P. 15
  - コンテンツデザイン表現研究 . . . . . P. 16
  - イラストレーション論 . . . . . P. 17
  - イラストレーション表現研究 . . . . . P. 18
  - 映像デザイン論 . . . . . P. 19
  - 映像デザイン表現研究 . . . . . P. 20
  - ビジュアルデザイン論 . . . . . P. 21
  - ビジュアルデザイン表現研究 . . . . . P. 22
  - 人体構造論 . . . . . P. 23
  - 人体機能論 . . . . . P. 24
  - 視覚芸術論 . . . . . P. 25
  - 美術史 . . . . . P. 26
  - メディア芸術特論Ⅰ . . . . . P. 27
  - メディア芸術特論Ⅱ . . . . . P. 28
  
- 研究要領 . . . . . P. 29

# 2022年度(令和4年) 学年暦

宝塚大学 大学院  
東京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
2022 ・ 4月							1	2	4/4(月) 修士1年健康診断	10月								1	
	③	4	5	6	7	8	9	4/6(水) 入学式	②		3	4	5	6	7	8			
	⑩	11	12	13	14	15	16	4/8(金) 大学院ガイダンス	⑨		⑩	11	12	13	14	15	10/10(月) 平常授業実施		
	⑰	18	19	20	21	22	23		⑬		16	17	18	19	20	21	22	10/27(木)・28(金) 宝翔祭設営・準備(授業停止)	
	⑳	24	25	26	27	28	㉑	30	4/29(金) 平常授業実施		⑳	㉑	24	25	26	27	28	29	10/29(土)・30(日) 宝翔祭
										㉓	30	31						10/31(月) 宝翔祭片付日(授業停止)	
5月												1	2	③	4	5	11/3(木) 平常授業実施		
	①	(2)	③	④	⑤	(6)	(7)		⑥	7	8	9	10	11	12				
	⑧	9	10	11	12	13	14		⑬	14	15	16	17	18	19				
	⑮	16	17	18	19	20	21		⑳	21	22	㉑	24	25	26				
	㉒	23	24	25	26	27	28	5/23(月) 創立記念日(平常授業実施)	㉗	28	29	30							
	㉙	30	31																
6月				1	2	3	4					1	2	3					
	⑤	6	7	8	9	10	11		④	5	6	7	8	9	10				
	⑫	13	14	15	16	17	18		⑪	12	13	14	15	16	17				
	⑰	20	21	22	23	24	25		⑱	19	20	21	22	23	24				
	㉔	27	28	29	30				㉕	26	27	28	(29)	(30)	(31)	年末年始休業 12/29(木)～1/5(木)			
7月						1	2												
	③	4	5	6	7	8	9		①	②	(3)	(4)	(5)	6	7				
	⑩	11	12	13	14	15	16		⑧	⑨	10	11	12	13	14				
	⑰	⑱	19	20	21	22	23	7/18(月) 平常授業実施	⑮	16	17	18	19	20	21				
	㉒	25	26	27	28	29	30		㉒	23	24	25	26	27	28	1/28(土) 1年中間報告会			
	㉔							㉗	30	31									
8月			1	2	3	4	5	6					1	2	3	4	2/3(金)～2/9(木) 後期定期試験・補講期間		
	⑦	(8)	(9)	(10)	⑪	(12)	(13)	夏季休業 8/8(月)～8/13(土)	⑤	6	7	8	9	10	⑪	2/10(金) 3月修了公聴会			
	⑭	15	16	17	18	19	20	8/15(月)～8/20(土) 前期定期試験・補講期間	⑫	13	14	15	16	17	18	2/18(土)・19(日) 卒業・修了制作展			
	㉑	22	23	24	25	26	27	8/22(月)～8/24(木) 夏期集中講義(学部)	⑲	20	21	22	㉑	24	25				
	㉔	29	30	31					㉖	27	28								
9月					1	2	3	9/2(金) 9月修了公聴会及び2年予備報告会				1	2	3	4				
	④	5	6	7	8	9	10		⑤	6	7	8	9	10	11				
	⑪	12	13	14	15	16	17		⑫	13	14	15	16	17	18	3/17(金) 学位記授与式(予定)			
	⑱	⑲	20	21	22	㉑	24	9/30(金) 後期ガイダンス	⑲	20	㉑	22	23	24	25				
	㉔	26	27	28	29	30			㉖	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
- … 夏期集中講義期間
- … 定期試験・補講期間
- 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)

## 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

(2022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	2022年7月1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	2022年7月20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 修士論文指導確認表 ……1部	2022年8月19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	2022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	審査委員会
6. 修士課程学位請求論文公聴会	2022年9月2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	2022年9月8日(木)	審査委員主査 →研究科長
9. 学位授与の可否決定	2022年9月21日(水)	研究科委員会
10. 学位記の授与	2022年9月下旬	本学内

## 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

(2022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。	2022年9月2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	2022年11月25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	2022年12月21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 修士論文指導確認表 ……1部	2022年12月23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	2023年1月25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	審査委員会
7. 修士課程学位請求論文公聴会	2023年2月10日(金)	本学内
8. 修了制作展(作品展示)	2023年2月18日(土) 及び 2023年2月19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	2023年2月22日(水)	審査委員主査 →研究科長
10. 学位授与の可否決定	2023年3月1日(水)	研究科委員会
11. 学位記の授与	2023年3月17日(金)	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。

本学クリエイター目的にしたがい、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

(2022年度以降入学者) ※2021年度以前の入学者は入学年度のシラバスをご参照ください

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>18 単位選択必修</u> (2) 研究基礎 (1年次) <u>2 単位必修</u> (3) 自主テーマによる研究 (2年次) <u>12 単位必修</u> 合計 32 単位以上
マンガデザイン表現研究	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		
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		
映像デザイン論	1～		4		
映像デザイン表現研究	1～		2		
ビジュアルデザイン論			4		
ビジュアルデザイン表現研究			2		
人体構造論	1～		2		
人体機能論	1～		2		
視覚芸術論	1～		2		
美術史	1～		2		
メディア芸術特論 I			2		
メディア芸術特論 II			2		
研究基礎	1	2			
自主テーマによる研究	2	12			

【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	コマ数	対象受講生
研究基礎	李 春 橋口 静思	講義	前期	2	1	1年 必修

### 科目の概要

### 科目の目標、ねらい

<p>大学院は学部で学んだ知識、技能や理論を応用して、さらに踏み込んだ学術的な研究を行う場所である。大学院では、「勉強」ではなく、「研究」が行われている。このような考えを前提に、本授業では、大学院生がどのように研究テーマを選定し、どのような方法で研究を行い、どのような形で研究結果をまとめるべきかなどの研究方法論を解説し、実践してもらう。</p>	<p>本授業の目的は、研究の基本的なやり方を学習することである。この授業を通して、基礎的な研究方法を身につけて、大学院及び将来の研究に活用できると同時に、修士論文作成の基礎も築けると期待したい。</p>
---	---

### 授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	ガイダンス。授業内容、学習方法、評価方法などを説明する。大学院でやりたいことを発表。
2	研究とはなにか。研究と勉強の違い、修士論文を含む研究論文とほかの文体との相違を説明する。
3	研究テーマ選定。研究テーマとはなにか、研究テーマをどのように選択するかを説明する。練習成果発表。
4	先行研究分析1。先行研究とはなにか、先行研究をどのように分析するかを説明する。練習成果発表。
5	先行研究分析2。先行研究分析の練習を行う。練習成果発表。
6	研究目的確定。研究目的とは何か、研究目的の確定方法を説明する。練習成果発表。
7	研究意義確定。研究の意義とはなにか、研究意義をどのように分析するかを説明する。練習成果発表。
8	研究内容選定。研究の内容とはなにか、研究内容をどのように選定するかを説明する。練習成果発表。
9	研究方法選定1。研究方法とはなにか、研究方法をどのように選択するかを説明する。練習成果発表。
10	研究方法選定2。研究方法の選択練習を行う。練習成果発表。
11	参考文献選定。参考文献とはなにか、参考文献をどのように収集し記入するかを説明する。練習成果発表。
12	研究結果発表1。どのように学会などで口頭で研究結果を発表するかを説明する。練習成果発表。
13	研究結果発表2。口頭発表練習成果発表。
14	研究結果発表3。どのように学術誌で研究結果を発表するかを説明する。研究論文の構成を説明する。
15	研究結果発表4。書面発表練習成果発表(現時点での修士論文の構想を発表する)。

### 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

<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎回学生がレジュメを作成し発表すること。</li> <li>・取り組みたい課題に関連する資料を随時収集すること。</li> <li>・各回の課題を指示通り完成させること。</li> </ul>	パソコン、ipad、スマートフォンのいずれか
--	------------------------

### 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%): 授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む態度を評価する。 (2)課題完成(70%): 指示された課題の完成状況を評価する。</p>	提出された課題を確認し、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

なし。授業中に適宜紹介する。	出講日を基本とする。 研究室: 603(李) 808(橋口)
----------------	-----------------------------------

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	対象受講生
マンガデザイン論	竹内 一郎 市野 治美	講義	後期	4	2	1～2年 選択

### 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
---	----------------

### 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	コマ数	対象受講生
マンガデザイン表現研究	竹内 一郎 市野 治美	演習	後期	2	2	1～2年 選択

### 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>
--	-----------------------

### 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	コマ数	対象受講生
ゲームデザイン論	井上 幸喜	講義、演習	前期	4	2	1～2年 選択

#### 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ため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行う。</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・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>Illustrator, Photoshop, XD及び、Unity, UE等、一連のゲーム作成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>
--	--

#### 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	コマ数	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	2	1～2年 選択

#### 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。 研究論文作品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 デバッグレポート作成
13	コンテンツ試遊と被験者へのヒアリングⅡ アンケート集計
14	プレゼンテーションのためのシート作成
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等ゲーム作成ツールの使えない学生は基本的に受講不可。事前に要相談
--	---

#### 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	コマ数	対象受講生
コンテンツデザイン論	渡邊 哲意	講義	前期	4	2	1～2年 選択

### 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>	<p>特になし</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>	<p>講義内で対応</p>
---	---------------

### 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	コマ数	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	2	1～2年 選択

#### 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、その過程で企画力、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
---	---------

#### 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(40%) 研究発表(30%) 制作作品(30%)</p>	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	コマ数	対象受講生
イラストレーション論	北見 隆 西岡 悠妃	講義	前期	4	2	1～2年 選択

### 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ってもらいたい。
---	--

### 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、デジタルのみの作画希望者は応じられない。学生の能力、領域に応じて個別の課題を出す場合もある。	オンラインに対応したpc。カメラ機能付き携帯電話など。
--	-----------------------------

### 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	コマ数	対象受講生
イラストレーション表現研究	北見 隆 西岡 悠妃	演習	後期	2	2	1～2年 選択

### 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し、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ある。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。	オンラインに対応したpc、カメラ機能付き携帯電話など。
--	-----------------------------

### 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	コマ数	対象受講生
映像デザイン論	芦谷 耕平	講義	前期	4	2	1～2年 選択

### 科目の概要

### 科目の目標、ねらい

20世紀は映像の世紀とも呼ばれた。20世紀に芸術は既成芸術の枠組みの破壊と再構築を繰り返しながら、あらゆる芸術分野の発展を飲み込み、映画及びそれに続く映像メディアが誕生し、世界を席卷した。そして21世紀、デジタルとネットワークの時代に如何にして我々は映像と共生していくのか。映像の成り立ちからアートへの拡がり、更にデジタルの進化へと続く歴史の変遷を踏まえながら、今日のアートと映像の在り方を作品鑑賞、ディスカッションなどを通して学習し、理解を深める。

- ・映像とアートの動向を社会的・文化的観点も含めながら理解する
- ・映像と他の芸術・メディアが共有する基本問題を深く考察できる
- ・映像表現の撮影技法や演出・編集技法を理解する
- ・映像メディア固有の表現の可能性について探求し論ずることができる
- ・作品について自分なりに考え、発表することができるようになる

### 授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	「映像」の基礎、概論:映画の文節構造とは、リュミエール兄弟からDWグリフィスまで
2	映画・映像略史:映画の発展と映像のアート表現の歴史、モンタージュとセルゲイ・エイゼンシュタイン
3	アートと独立系映像(1):実験・前衛映画の解説 ジガ・ヴェルトフ、オスカー・フィッシー、レフ・クレシヨフ、ネアリアリズムのロッセリーニ、ウエルズ、フェリーニ
4	アートと独立系映像(2):実験・前衛映画の解説 松本俊夫、寺山修司、アンディ・ウォーホール
5	アートと独立系映像(3):シュルレアリスムの解説① マンレイ、フェルナン・レジェ、ルネ・クレール、カール・ドレイヤー
6	アートと独立系映像(4):シュルレアリスムの解説② ルイス・ブニュエル、キリコ、サルバドール・ダリ、マルセル・デュシャン
7	アートと独立系映像(5):ビデオアートの潮流 ヴィル・ヴィオラ、N・J・パイク、中谷芙二子、小林はくどう、かわなかのぶひろ
8	課題①レポート:「20世紀の映像観とは」、ディスカッション
9	質感表現と個人映画:息遣いと生身、ドキュメンタリーとフィクションの境界 ジョナス・メカス、セルゲイ・パラジャーノフ、アレクサンドル・ソクーロフ
10	質感表現と個人アニメーション(1):幻想や悪夢から飛び出したようなアニメーション表現 ヤン・シュバンクマイエル、ユーリ・ノルシュテイン、ラウル・セルヴェ
11	質感表現と個人アニメーション(2):絵本やスケッチから飛び出したようなアニメーション表現 ノーマン・マクラレン、フレデリック・バック、イジー・トルンカ、ヴァーツラフ・ベドジフ、カレル・ゼマン、山村浩二
12	アートとCGデザイン CGやテクノロジーとデザインの解説 ジョン・ウィットニー、ロバート・エイブル、チャールズ・イームズ、神風動画、チームLab☆
13	テクノロジーと最新のアート表現(1):CGやテクノロジーとMVの解説、スパイク・ジョーンズ、ミシェル・ゴンドリー、クリス・カニンガム
14	テクノロジーと最新のアート表現(2):CGやテクノロジーとMVの解説、高橋栄樹、中島哲也、紀里谷和明、須永秀明、大月壮
15	課題②レポート:最終課題・半期のまとめと振り返り

### 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

積極的な課題への取り組みやディスカッションによりE映像表現やアニメーション全般への造詣を深めたい受講生の受講を願います。	・MicroSoft Teamsの使用できる環境 ・ハンディカムやスマホなどで、ムービー撮影の経験がある。汎用的なPCのスキル(AdobeCS,CCシリーズを使用した経験がある)を有する。
--	---

### 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(20%):授業態度・授業でのディスカッション発言の積極性や参加態度を評価 ②授業毎に提出するコメントペーパー(20%) ③提出物(60%):課題の出来を表現力・完成度・締め切りで評価	各課題ごとに全体でのプレゼンテーションと講評
--	------------------------

### 教科書および参考文献

### オフィスアワー／その他

授業の内容に沿って適宜紹介する。	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照(7F 掲示板に掲示)
------------------	-------------------------------

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	対象受講生
映像デザイン表現研究	芦谷 耕平	演習	後期	2	2	1～2年 選択

### 科目の概要

### 科目の目標、ねらい

<p>前期に映像をアートの側面から考察し、分析した。本講座では映像の大衆的・商業的視点からのアプローチを試みる。21世紀に入り、デジタルとネットワークの時代の新たな映像表現の発展と可能性を模索すべく、オリジナルの映像表現やキャラクターを創造し、具現化していく。ディスカッションや共同での課題に取り組み、創作へのステップを踏んでいく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像メディアの動向を大衆的・商業的視点から理解する</li> <li>・映像の問題をアートとエンターテインメントの両面から考察できる</li> <li>・映像・アニメ表現の撮影技法や演出・編集技法を実践できる</li> <li>・映像におけるキャラクター表現の可能性を具現化できる</li> <li>・映像クリエイターとして、クライアントにプレゼンテーションするための企画力・イメージ喚起力や映像演出能力を身につける</li> </ul>
--	---

### 授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	「映像」「映画」におけるキャラクター： □ング、ボグラーによるキャラクター論□
2	映画界の王者「ハリウッド」： 世界最高のヒットメーカーで永遠のライバル、スティーヴン・スピルバーグとジョージ・ルーカス
3	商業と作家性(1)□ 映像の奇術師、クリストファー・ノーラン
4	商業と作家性(2)： ジャパニーズ前衛映画の系譜、北野武□
5	商業と作家性(3)□ 巨大スケールのハイテクを駆使したエンターテインメント作品の帝王、ジェームズ・キャメロンと何気ないシーンにCGやVFXを駆使する職人、ロバート・ゼメキス、 制作進捗報告①、ディスカッション
6	商業と作家性(4)□ 「ホラーの帝王」スティーヴン・キングと「完璧主義者」スタンリー・キューブリック
7	商業と作家性(5)： □映画狂を意味する、自称「シネフィル」、90年代ポップカルチャーの鬼才、クエンティン・タランティーノ
8	海外に影響を与えたジャパニメーション： 押井守・今敏□
9	海を超えたオタク映画： 「日本への最敬礼」、ウォシャウスキー兄弟と「バイオレンスの詩人」、ジョン・ウー
10	質感表現とファンタジー(1)： □想や悪夢から飛び出したような映像表現 「イメージの錬金術師」テリー・ギリアム、ターセム、ギレルモ・デル・トロ
11	質感表現とファンタジー(2)： 絵本やスケッチから飛び出したような映像表現 ティム・バートン、アリ・アスター、ザック・スナイダー、□制作進捗報告②、ディスカッション
12	エンターテインメントとCGデザイン： 進化し続ける王国、「ディズニー」
13	テクノロジーと最新の映像表現(1)： ヒーロー映画に見る現代性、「MCU」とアベンジャーズの奇跡
14	テクノロジーと最新の映像表現(2)： ヒーロー映画に見る現実性、「DC」とダークナイト・JOKER
15	課題②最終課題制作・発表： 制作進捗報告③、最終ディスカッション□

### 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

映像制作やアニメーション制作、キャラクター制作のスキルを有した受講生の受講を願います。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・MicroSoft Teamsの使用できる環境</li> <li>・ハンディカムやスマホなどで、ムービー撮影の経験がある。汎用的なPCのスキル(特にAdobePremiereやAEを使用した経験がある)を有する。</li> </ul>
---	---

### 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(20%)：授業態度・授業でのディスカッション発言の積極性や参加態度を評価 ②授業毎に提出するコメントペーパー(20%) ③提出物(60%)：課題の出来を表現力・完成度・締め切りで評価</p>	各課題ごとに全体でのプレゼンテーションと講評
---	------------------------

### 教科書および参考文献

### オフィスアワー／その他

授業の内容に沿って適宜紹介する。	専任教員のオフィスアワー一覧表を参照(7F 掲示板に掲示)
------------------	-------------------------------

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	対象受講生
ビジュアルデザイン論	中村 泰之	講義	前期	4	2	1～2年 選択

### 科目の概要

### 科目の目標、ねらい

<p>ビジュアルデザインはビジュアルコミュニケーションとも呼ばれる。デザインは必ず「伝達すべき情報」を持っており、それは「客観性」を持って伝達される必要がある。その客観性を担保するには「分析力」が必要とされ、分析力を養うためには、できるだけ多くのモノを見て情報を得ることが重要である。ここでは平面のデザインを中心に理論と技術を横断的に概説した上で、さまざまなデザインを分析・ディスカッションすることで、客観性を持ったデザインを実践する理論・技術の理解を深める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・客観性を持ったデザインのための分析力を向上する</li> <li>・分析したデザインを的確にプレゼンテーションする</li> <li>・客観性を持ったデザインのための理論・技術の理解を深める</li> </ul>
--	--

### 授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	「デザイン」とは何かを理解する
2	ビジュアルデザインの基礎理論1 形態
3	ビジュアルデザインの分析とディスカッション1
4	ビジュアルデザインの基礎理論2 色彩
5	ビジュアルデザインの分析とディスカッション2
6	ビジュアルデザインの基礎理論3 文字
7	ビジュアルデザインの分析とディスカッション3
8	ビジュアルデザインの基礎理論4 構造
9	ビジュアルデザインの分析とディスカッション4
10	テーマに沿ったデザインの分析1
11	テーマに沿ったデザインの分析2
12	プレゼンテーションとディスカッション
13	各自のテーマに沿ったデザインの分析1
14	各自のテーマに沿ったデザインの分析2
15	プレゼンテーションとディスカッション

### 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

<ul style="list-style-type: none"> <li>・主に平面のビジュアルデザインを扱うので、そのジャンルの制作経験があること</li> <li>・基礎的なビジュアルデザインの知識・技術を習得していること(Photoshop, Illustrator等のグラフィック系ソフトウェアを使用できることが望ましい)</li> </ul>	
--	--

### 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

<ul style="list-style-type: none"> <li>・リアクションシート(30点) 授業内容を理解してコメントできるかを評価する</li> <li>・プレゼンテーション資料(30点) 資料の完成度を評価する</li> <li>・プレゼンテーション(40点) 発表内容の完成度を評価する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リアクションシートの内容は次回以降の講義でフィードバックする</li> <li>・プレゼンテーションはその場で講評する</li> </ul>
--	--

### 教科書および参考文献

### オフィスアワー／その他

必要に応じて授業内で紹介する	必要に応じて個別チャットで設定する
----------------	-------------------

授業科目名	担当教員名	授業形態	授業期間	単位数	コマ数	対象受講生
ビジュアルデザイン表現研究	中村 泰之	演習	後期	2	2	1～2年 選択

#### 科目の概要

#### 科目の目標、ねらい

<p>ビジュアルデザインはビジュアルコミュニケーションとも呼ばれる。デザインは必ず「伝達すべき情報」を持っており、それは「客観性」を持って伝達される必要がある。ここでは平面のデザインを中心にデザインプロジェクトの実践を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインプロジェクトを的確に分析する</li> <li>・客観性を持ったデザインの実践を行う</li> <li>・デザインプロジェクトの内容を的確にプレゼンテーションする</li> </ul>
--	--

#### 授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	デザインプロジェクト1 設定されたテーマの分析
2	デザインプロジェクト1 設定されたテーマの分析とディスカッション
3	デザインプロジェクト1 制作とディスカッション
4	デザインプロジェクト1 制作とプレゼンテーション準備
5	デザインプロジェクト1 プレゼンテーションと講評
6	デザインプロジェクト2 設定されたテーマの分析
7	デザインプロジェクト2 設定されたテーマの分析とディスカッション
8	デザインプロジェクト2 制作とディスカッション
9	デザインプロジェクト2 制作とプレゼンテーション準備
10	デザインプロジェクト2 プレゼンテーションと講評
11	デザインプロジェクト3 各自で設定したテーマの分析
12	デザインプロジェクト3 各自で設定したテーマの分析とディスカッション
13	デザインプロジェクト3 制作とディスカッション
14	デザインプロジェクト3 制作とプレゼンテーション準備
15	デザインプロジェクト3 プレゼンテーションと講評

#### 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

<ul style="list-style-type: none"> <li>・主に平面のビジュアルデザインを扱うので、そのジャンルの制作経験があること</li> <li>・基礎的なビジュアルデザインの知識・技術を習得していること(Photoshop, Illustrator等のグラフィック系ソフトウェアを使用できることが望ましい)</li> </ul>	
--	--

#### 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

<ul style="list-style-type: none"> <li>・リアクションシート(30点) 授業及びディスカッション内容を理解してコメントできるかを評価する</li> <li>・プレゼンテーション(30点) 資料及び発表の完成度を評価する</li> <li>・作品(40点) 作品の完成度を評価する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リアクションシートの内容は次回以降の講義でフィードバックする</li> <li>・プレゼンテーションはその場で講評する</li> </ul>
---	--

#### 教科書および参考文献

#### オフィスアワー／その他

必要に応じて授業内で紹介する	必要に応じて個別チャットで設定する
----------------	-------------------

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

### 科目の概要

### 科目の目標、ねらい

<p>メディア芸術の作品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>
---	-----------------------

### 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	コマ数	対象受講生
人体機能論	櫻木 晃彦	講義	後期	2	1	1～2年 選択

### 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。メディア芸術の作品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
----------------	----------------

### 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	コマ数	対象受講生
視覚芸術論	近藤 真彰	講義	前期	2	1	1～2年 選択

### 科目の概要

### 科目の目標、ねらい

視覚芸術に関わる言説と共に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。	授業の形式は内容によって対面の場合とオンラインの場合があります(授業初回で説明します)。どちらでも受講できるように準備してください。  オンライン回は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。
--	--

### 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	コマ数	対象受講生
美術史	近藤 真彫	講義	後期	2	1	1～2年 選択

#### 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生み出し、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、現代のアート創作や分析をより豊かなものを目指す。各自の制作がその歴史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。	授業の形式は内容によって対面の場合とオンラインの場合があります(授業初回で説明します)。どちらでも受講できるように準備してください。 オンライン回は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。
--	--

#### 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

受講生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	コマ数	対象受講生
メディア芸術特論Ⅰ	月岡 貞夫	講義	前期	2	1	1～2年 選択

#### 科目の概要

#### 科目の目標、ねらい

<p>メディアとは媒体だから新聞やテレビ、マンガ・アニメ・ゲーム・映画・芝居・音楽・広告・すべてメディアである。呼称と職域・表現様式は固有のものがあるが、メディア・アートにはそれが無いと言えは無いあると言えはある。80年代はニューメディア、90年代はマルチメディア、2千年代はメディア・アートだ。</p>	<p>「20世紀は誰もが創造者であることを求められる」とは18世紀の経済学者ヨーゼフ・シュンペーターの言葉である。たしかにメタバース時代ともなれば、あらゆるメディアが変質をよぎなくされるのだ。しかしメディアの本質は変わらない。すべてはコミュニケーション手段なのである。システムで何をどう伝えるのかなのだ。</p>
--	--

#### 授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	メディアの始まり
2	同上
3	身体と言葉はなにを伝えたか
4	同上
5	文字の発明と記録
6	同上
7	印刷の発明と大衆化
8	同上
9	信号とブロードバンド
10	同上
11	写真の発明と映画の時代
12	同上
13	テレビからインターネット
14	同上
15	大衆と個人

#### 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
--------------------	---------

#### 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>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%)</p>	<p>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</p>
---	---

#### 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	コマ数	対象受講生
メディア芸術特論Ⅱ	月岡 貞夫	演習	後期	2	1	1～2年 選択

#### 科目の概要

#### 科目の目標、ねらい

<p>メディアとは媒体だから新聞やテレビ、マンガ・アニメ・ゲーム・映画・芝居・音楽・広告・すべてメディアである。呼称と職域・表現様式は固有のものがあるが、メディア・アートにはそれが無いと言え無あると言えはある。80年代はニューメディア、90年代はマルチメディア、2千年代はメディア・アートだ。</p>	<p>「20世紀は誰もが創造者であることを求められる」とは18世紀の経済学者ヨーゼフ・シュンペーターの言葉である。たしかにメタバース時代ともなれば、あらゆるメディアが変質をよぎなくされるのだ。しかしメディアの本質は変わらない。すべてはコミュニケーション手段なのである。システムで何をどう伝えるのかなのだ。</p>
--	--

#### 授業内容

回	授業項目(テーマ等)
1	情報・娯楽・教育・コミュニティ
2	同上
3	画面構成・透視図・デッサン・色彩
4	同上
5	タイポグラフィ・デッサン・透視図・色彩
6	同上
7	ナラティブ論
8	同上
9	アニメーション
10	同上
11	3Dアニメーション
12	同上
13	ゲーム
14	同上
15	Contents総論

#### 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
--------------------	---------

#### 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>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%)</p>	<p>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</p>
---	---

#### 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。	<p>授業実施日 研究室:807</p>
---------------	--------------------------

# 宝塚大学・大学院 修士課程 研究要領（2022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、当該教員の下承を得て、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。

#### （2022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。

#### （2022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。また、審査には審査基準を反映したルーブリックを活用する。

### 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。
- ・論文冒頭には必ず論文題目の英語訳、及び概要を付す。

※ 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	◎		
提出形式 (いずれか1つ)	A (論文のみ)	B (論文+1冊/作品+1冊)	C (作品+1冊/論文+1冊)
学位請求論文題目			
論文概要			
※ 論文概要(作品を提出する場合のみ、形状、装綴等を具体的に記載)			



## 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。
- ・発表内容レジュメは所定フォーマットを用いて準備し、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 4 ページ以内にまとめること。
- ・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年次の学生は聴講を推奨する。

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。
- ・発表内容レジュメは別紙の「公聴会レジュメと発表用資料の作成・提出要領、注意点について」をよく読み、所定フォーマットを用いて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。）
- ・レジュメのPDF データは A4 用紙 4 枚以内にまとめること。
- ・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。
- ・発表用データ提出後の差し替えは不可とする。
- ・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。
- ・公聴会展示は指定する日付までに審査できる状態とすること。
- ・研究題目用キャプションについては大学院事務で用意を行うが、  
その他各自が作品に必要な素材、展示品については学生自身で用意をするものとする。
- ・各作品のキャプションは学生自身で用意すること。
- ・研究発表ポスター用のデータを指定期日までにデータで提出すること。
- ・展示に必要最低限のもの（展示台、パーテーションなど）は指定時期に申請を行い、学内備品などより貸出を行う。

### 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。