

はじめに

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

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

このシラバスは、本学部が2026年度に開講する授業科目と授業内容について説明したものです。授業科目の概要および目的と、到達目標、当該科目の履修により修得が見込める能力、事前に単位修得が必要な科目名、使用する教科書及び参考文献、予習・復習内容、成績評価方法などが記載されています。

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

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

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

2026年4月1日

宝 塚 大 学

東京メディア芸術学部

1. 科目分類と卒業要件について

科目分類と卒業要件は以下の通りです。（学則第25条規定）
 「本学を卒業するためには4年間以上在学し、下記の区分にしたがって合計124単位以上の単位を修得しなければならない。」

科目分類	卒業要件単位	
	2025年度以降入学生	2024年度以前入学生
[基礎科目]	—	20単位以上
[教養科目]	22単位以上	—
[外国語科目]	4単位以上	6単位以上
[専門科目]	98単位以上	98単位以上
〈学科必修科目〉	16単位	12単位
〈専門必修科目〉	16単位	20単位
〈専門選択科目〉	66単位以上	66単位以上
合計	124単位以上	124単位以上

2. シラバスの見方について

各科目の授業計画(シラバス)は下記URLを参照してください。

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

(1) 科目ナンバーについて

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

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

【科目ナンバーの見方】

例えば、科目ナンバーMM104の「コンピュータデザイン基礎I」は、

MM 1 04

① ② ③

①学科共通科目 ②1年次前期レベル ③必修 の授業であることが分かります。

(2) 授業形式について

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

1【動画型】講義風景の録画（+講義資料）

（例）YouTubeや放送大学等。講義ビデオのストリーミング配信

2【動画型2】PC画面の録画+音声（+講義資料）

- (例) PDFを表示しながら喋る、PowerPointのスライドに音声に乗せる等
- 3【資料型】PowerPointのスライドやワード資料などを提示
(例) 通信添削講座
 - 4【自習中心型】学習課題や視聴すべき外部教材を提示し、学生が自習した成果をテストやレポート/提出課題等によって確認
 - 5【同時双方向型】Microsoft Teamsを利用したライブ講義
(例) ビデオ会議
 - 6【対面型】機材等や教育効果を担保するために対面で授業を行うもの

(3) アクティブ・ラーニング(AL)について

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

- A. 学生間でディベートをさせる。
- B. 2人以上のユニットで協働学習、グループ学習をさせている。
- C. 学生個人または協働でプレゼンテーションを取り入れている。
- D. 映像を見た後で、感想を述べさせる。学生同士で講評させる。
- E. 発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等の授業を行う。
- F. その他 (上記A~Eに当てはまらないアクティブ・ラーニング)

(4) ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応について

ディプロマ・ポリシー (以下DP)とは、本学科の教育理念に基づき、どのような力を身に付けた者に卒業を認定し、学位を授与するのかを定める基本的な方針を指します。いわば4年間の学修成果の目標となるものです。本項目では、当該授業科目において、DPに掲げる6つの能力のうちどの能力を培うものであるかを図表で示しています。記号の意味は下記の通りです。

◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない

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

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科
教育に関するポリシー

宝塚大学ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

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

東京メディア芸術学部 ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

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

1. 主体的行動力

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

2. 表現力

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

3. 社会貢献力・コラボレーション力

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

4. 課題発見力・課題解決力

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

5. コミュニケーション力

自身の考えを論理的に表現、発信し、他者と考えを交流させることができる。

6. 専門的知識・技能の活用力

学修によって獲得した知識や技能を統合し、社会の中で活用することができる。

東京メディア芸術学部 カリキュラム・ポリシー（教育課程編成の方針）

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

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

◆実施の方針

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

◆教育評価

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

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科
教育に関するポリシー

宝塚大学ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

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

東京メディア芸術学部 ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

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

1. 主体的行動力

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

2. 表現力

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

3. 社会貢献力・コラボレーション力

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

4. 課題発見力・課題解決力

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

5. コミュニケーション力

自身の考えを論理的に表現、発信し、他者と考えを交流させることができる。

6. 専門的知識・技能の活用力

学修によって獲得した知識や技能を統合し、社会の中で活用することができる。

東京メディア芸術学部 カリキュラム・ポリシー（教育課程編成の方針）

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

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

◆実施の方針

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

◆教育評価

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

東京メディア芸術学部 アドミッション・ポリシー（入学者選抜の方針）

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

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

2026年度授業科目・担当者一覧表

科目ナンバー	科目名	授業期間	科目区分	担当教員名	単位数
GE 122	ヒトと進化	前期/後期	基礎科目/教養科目	森 健人	2
GE 123	健康科学	前期/後期	基礎科目/教養科目	真山 葉瑠	2
GE 124	メンタルヘルス概論	前期/後期	基礎科目/教養科目	岩城 晶子	2
GE 125	日本文化史	前期	基礎科目/教養科目	馬場 匡浩	2
GE 126	西洋文化史	前期	基礎科目/教養科目	近藤 真彰	2
GE 127	心理学入門	前期	基礎科目/教養科目	小方 涼子	2
GE 129	哲学入門Ⅰ	前期	基礎科目/教養科目	中川 明博	2
GE 130	法律入門Ⅰ	前期	基礎科目/教養科目	川上 大貴	2
GE 131	メディア芸術とビジネス	前期	基礎科目/教養科目	安積 俊治	2
GE 132	美術解剖学Ⅰ	前期	基礎科目/教養科目	小山 晋平	2
GE 133	メディア社会学	前期	基礎科目/教養科目	松浦 李恵	2
GE 134	社会学入門	前期	基礎科目/教養科目	尾崎 俊也	2
GE 135	書道と漢詩	前期/後期	基礎科目/教養科目	芹澤 麻美子	2
GE 136	茶道・初級	前期/後期	基礎科目/教養科目	岩田 明子	2
GE 216	著作権法概論	前期	基礎科目/教養科目	大和 淳	2
GE 222	教育と社会	後期	基礎科目/教養科目	数実 浩佑	2
GE 223	日本文学史	後期	基礎科目/教養科目	栗原 飛宇馬	2
GE 224	西洋文学史	後期	基礎科目/教養科目	近藤 真彰	2
GE 225	哲学入門Ⅱ	後期	基礎科目/教養科目	中川 明博	2
GE 226	法律入門Ⅱ	後期	基礎科目/教養科目	川上 大貴	2
GE 227	美術解剖学Ⅱ	後期	基礎科目/教養科目	小山 晋平	2
GE 228	茶道・中級	後期	基礎科目/教養科目	岩田 明子	2
GE 229	総合芸術概論	後期	基礎科目/教養科目	渡邊 哲意、中村 泰之	2
GE 231	データサイエンスⅠ	前期	基礎科目/教養科目	中田 登志之	2
MM 124	音響概論	前期	入学年度により科目分類が異なります。カリキュラムツリーを参照してください。	東川 愛	2
MM 217	エンターテインメントマーケティング	後期	入学年度により科目分類が異なります。カリキュラムツリーを参照してください。	安積 俊治	2
FL 121	ドイツ語	前期/後期	外国語科目	中川 明博	1
FL 122	フランス語	前期/後期	外国語科目	ダゴ ジュリアン	1
FL 123	イタリア語	前期/後期	外国語科目	吉澤 早苗	1
FL 124	韓国語	前期/後期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 125	英語初級Ⅰ(SL)	前期	外国語科目	伊東 美穂	1
FL 126	英語中級Ⅲ(SL)	前期	外国語科目	飛渡 洋	1
FL 129	英語初級Ⅰ(RW)	前期	外国語科目	近藤 真彰	1
FL 130	中国語Ⅰ	前期	外国語科目	李 春	1
FL 131	日本語文章表現Ⅰ	前期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 132	日本語口頭表現Ⅰ	前期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 133	日本語総合表現	前期/後期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 134	ビジネス中国語Ⅰ	前期	外国語科目	范 文玲	1
FL 221	英語初級Ⅱ(SL)	後期	外国語科目	伊東 美穂	1
FL 222	英語中級Ⅳ(SL)	後期	外国語科目	飛渡 洋	1

FL 223	英語初級Ⅱ (RW)	後期	外国語科目	近藤 真彰	1
FL 224	中国語Ⅱ	後期	外国語科目	李 春	1
FL 225	日本語文章表現Ⅱ	後期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 226	日本語口頭表現Ⅱ	後期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 227	ビジネス中国語Ⅱ	後期	外国語科目	范 文玲	1
FL 313	ビジネス英語Ⅰ	前期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 313	中国語Ⅲ	前期	外国語科目	范 文玲	1
FL 413	ビジネス英語Ⅱ	後期	外国語科目	アヘゴ・希佳子	1
FL 413	ビジネス英語Ⅱ	後期	外国語科目	稲葉 麻里子	1
FL 413	中国語Ⅳ	後期	外国語科目	范 文玲	1
GA/MD360	ゲームキャラクターデザイン	後期	専門科目	井上 幸喜	2
AN 135	分野基礎(アニメーション)	前期/後期	専門科目	高瀬 康司、川上 遥	2
AN 151	アニメスキルⅠ	後期	専門科目	川上 遥	2
AN 253	アニメスキルⅡ	前期	専門科目	川上 遥	2
AN 254	アニメ背景彩色表現	後期	専門科目	酒井 達也	2
AN 266	アニメデジタル基礎	後期	専門科目	酒井 達也	2
AN 354	アニメ制作Ⅰ	前期	専門科目	古瀬 登、高瀬 康司、川上 遥	2
AN 355	アニメ撮影技術Ⅰ	前期	専門科目	はとり あゆむ	2
AN 375	アニメスキルⅢ(中割り)	後期	専門科目	川上 遥	2
AN 376	アニメ背景美術Ⅰ	前期	専門科目	酒井 達也	2
AN 454	アニメ制作Ⅱ	後期	専門科目	古瀬 登、高瀬 康司、川上 遥	2
AN 455	アニメ背景美術Ⅱ	後期	専門科目	酒井 達也	2
AN 466	アニメ演出論Ⅱ	前期	専門科目	高瀬 康司	2
AN 467	アニメ撮影技術Ⅱ	後期	専門科目	はとり あゆむ	2
AN 479	物語作法(ファンタジーと物語)	後期	専門科目	三浦 浩児	2
AN 558	アニメ制作Ⅲ	前期	専門科目	古瀬 登、高瀬 康司、川上 遥	2
AN 559	アニメ制作Ⅳ	後期	専門科目	古瀬 登、高瀬 康司、川上 遥	2
AN 560	アニメスキルⅣ	前期	専門科目	川上 遥	2
AN 579	シナリオ原作Ⅱ	後期	専門科目	三浦 浩児	2
AN/MD 312	アニメ演出論Ⅰ	後期	専門科目	高瀬 康司	2
AN/MD 480	音響制作Ⅰ	後期	専門科目	笠島 英揮	2
AN/MD 552	シナリオ原作Ⅰ	前期	専門科目	三浦 浩児	2
AN/MD 553	音響制作Ⅱ	前期	専門科目	笠島 英揮	2
AN/MM 130	現代アニメ文化論Ⅰ	前期	専門科目	中川 譲	2
AN/MM 154	アニメ背景遠近法	前期	専門科目	酒井 達也	2
AN/MM 226	現代アニメ文化論Ⅱ	後期	専門科目	中川 譲	2
AN/MM 290	水墨画	集中	専門科目	王 子江	2
GA 136	分野基礎(ゲーム)	前期/後期	専門科目	井上 幸喜、吉岡 章夫、増田 宗嶺	2
GA 160	コンピュータグラフィックスⅠ	前期	専門科目	吉岡 章夫	2
GA 255	コンピュータグラフィックスⅡ	後期	専門科目	吉岡 章夫	2
GA 256	プログラム基礎	後期	専門科目	増田 宗嶺	2
GA 268	ゲームシナリオ制作	前期	専門科目	井上 幸喜	2
GA 356	ゲーム企画演習Ⅰ	前期	専門科目	吉岡 章夫	2
GA 357	ゲームプログラミング入門	前期	専門科目	森 けい	2
GA 358	ゲームサウンド演習	前期	専門科目	多和田 吏	2

GA 359	3DCG I	前期	専門科目	有富 洋平	2
GA 381	2Dアニメーション表現(Live2D)	前期/後期	専門科目	森田 和繁	2
GA 458	ゲーム企画演習Ⅱ	後期	専門科目	吉岡 章夫	2
GA 459	3DCGⅡ	後期	専門科目	有富 洋平	2
GA 514	Webデザイン論	後期	専門科目	河田 佳美	2
GA 562	ゲーム企画演習Ⅲ	前期	専門科目	吉岡 章夫	2
GA 563	ゲーム企画演習Ⅳ	後期	専門科目	井上 幸喜、吉岡 章夫	2
GA 564	3DCGⅢ	前期	専門科目	宮下 善成、増田 宗嶺	2
GA 565	3DCGⅣ	後期	専門科目	宮下 善成	2
GA 566	インタラクティブ映像制作	後期	専門科目	西山 信行	2
GA/MD 161	映像・演出Ⅰ	前期	専門科目	真島 ヒロシ	2
GA/MD 257	インタラクティブデザイン	後期	専門科目	増田 宗嶺	2
GA/MD 460	Webデザイン演習	前期	専門科目	河田 佳美、坂口 茜	2
GE 128	音楽史	前期	専門科目	東川 愛	2
IL 121	発想表現	前期	専門科目	北見 隆	2
IL 137	分野基礎(イラストレーション)	前期/後期	専門科目	西岡 悠妃、吉田 侑加、松村 侑紀、松吉 太郎	2
IL 157	空間構成	前期	専門科目	西岡 悠妃	2
IL 219	イラストレーション概論Ⅰ	前期	専門科目	北見 隆	2
IL 259	絵画実習	後期	専門科目	松村 侑紀	2
IL 260	版画表現	後期	専門科目	四宮 義幸、清水 友乃	2
IL 361	編集デザイン表現Ⅰ	前期	専門科目	城芽 ハヤト	2
IL 363	視覚表現Ⅱ	前期	専門科目	能登 真理亜	2
IL 365	イラストレーションⅠ	前期	専門科目	安田 隆浩	2
IL 377	造形表現演習Ⅱ	前期	専門科目	高田 美苗	2
IL 380	タイポグラフィ	前期	専門科目	松吉 太郎	2
IL 411	視覚伝達論	後期	専門科目	松吉 太郎	2
IL 412	イラストレーション概論Ⅱ	後期	専門科目	北見 隆	2
IL 561	絵本表現Ⅰ	前期	専門科目	柴田 こずえ	2
IL 567	絵本表現Ⅱ	後期	専門科目	城芽 ハヤト	2
IL 568	造形表現Ⅱ	後期	専門科目	西岡 悠妃	2
IL 578	挿絵表現	前期	専門科目	能登 真理亜	2
IL 579	イラストレーションⅡ	前期	専門科目	北見 隆	2
IL/MD 156	色彩構成	前期	専門科目	安田 隆浩	2
IL/MD 269	視覚表現Ⅰ	後期	専門科目	吉田 侑加	2
IL/MD 364	グラフィックデザイン演習Ⅰ	前期	専門科目	松吉 太郎	2
IL/MD 418	広告表現概論	後期	専門科目	川野 智美	2
IL/MD 461	造形表現Ⅰ	後期	専門科目	高田 美苗	2
IL/MD 556	編集デザイン表現Ⅱ	前期	専門科目	瀬戸 早苗、松吉 太郎	2
IL/MD 569	グラフィックデザイン演習Ⅱ	後期	専門科目	松吉 太郎	2
IL/MM 162	造形表現演習Ⅰ	前期	専門科目	四宮 義幸、清水 友乃	2
MA 116	現代漫画文化論Ⅰ	前期	専門科目	川口 貴弘	2
MA 118	ストーリー創作基礎	前期	専門科目	川口 貴弘	2
MA 131	日本漫画史	前期	専門科目	川口 貴弘	2

MA 134	分野基礎(マンガ)	前期/後期	専門科目	川口 貴弘、和田 歩美、青田 めい	2
MA 164	マンガ表現基礎	前期	専門科目	青田 めい	2
MA 164	マンガ表現基礎	前期	専門科目	青田 めい	2
MA 165	マンガ背景美術 I	前期/後期	専門科目	平敷 隆	2
MA 217	現代漫画文化論 II	後期	専門科目	川口 貴弘	2
MA 227	コミックイラスト概論	後期	専門科目	市野 治美	2
MA 267	マンガ表現研究	後期	専門科目	和田 歩美	2
MA 314	物語創作作法	前期	専門科目	市野 治美	2
MA 352	コミックイラスト演習 I	前期	専門科目	和田 歩美	2
MA 369	デジタルマンガ表現技法 I	前期	専門科目	青田 めい	2
MA 372	マンガ背景美術 II	前期/後期	専門科目	和田 歩美	2
MA 373	ストーリーマンガ制作基礎	前期	専門科目	深谷 陽	2
MA 374	マンガ制作基礎	前期	専門科目	青田 めい	2
MA 417	ストーリーマンガ論	後期	専門科目	和田 歩美	2
MA 450	マンガ企画制作概論	後期	専門科目	今 秀生	2
MA 451	ペン画表現研究	後期	専門科目	吉田 侑加	2
MA 469	デジタルマンガ表現技法 II	後期	専門科目	青田 めい	2
MA 472	コミックイラスト演習 II	後期	専門科目	澤田 美樹	2
MA 511	物語文化論	前期	専門科目	川口 貴弘	2
MA 517	マンガ編集論	前期	専門科目	今 秀生	2
MA 553	キャラクター造形演習	後期	専門科目	和田 歩美	2
MA 554	マンガ制作実習 I	前期	専門科目	青田 めい	2
MA 555	マンガ制作実習 II	後期	専門科目	川口 貴弘、和田 歩美、青田 めい	2
MA/IL/MD 479	コンピュータデザイン演習	後期	専門科目	瀬戸 早苗、松吉 太郎	2
MD 129	放送概論	前期	専門科目	田淵 俊彦	2
MD 138	分野基礎(メディアデザイン)	前期/後期	専門科目	渡邊 哲意、橋口 静思、中村 泰之、近藤 真彫、神林 優、松浦 李恵	2
MD 139	写真史	前期	専門科目	神林 優	2
MD 166	モーショングラフィックス I	前期	専門科目	金子 修	2
MD 225	メディアリテラシー	集中	専門科目	北村 伊知郎	2
MD 264	映像・演出 II	後期	専門科目	真島 ヒロシ	2
MD 270	モーショングラフィックス II	後期	専門科目	金子 修	2
MD 317	映像表現論	前期	専門科目	池端 規恵子	2
MD 365	映像制作 I	前期	専門科目	仁藤 潤	2
MD 371	撮影技術 I	前期	専門科目	神林 優	2
MD 379	メディアCG表現 I	前期	専門科目	有富 洋平	2
MD 380	メディアプログラミング I	前期	専門科目	原田 康	2
MD 419	デザイン企画論	後期	専門科目	川野 智美	2
MD 465	映像制作 II	後期	専門科目	仁藤 潤	2
MD 473	撮影技術 II	後期	専門科目	神林 優	2
MD 480	メディアCG表現 II	後期	専門科目	有富 洋平	2
MD 481	空間演出演習	後期	専門科目	恒枝 賢治	2
MD 482	メディアプログラミング II	後期	専門科目	原田 康	2
MD 483	芸術鑑賞論	後期	専門科目	橋口 静思	2
MD 561	CM表現研究	前期	専門科目	真島 ヒロシ	2

MD 570	デザインサーベイ	前期	専門科目	中村 泰之	2
MD 572	コンテンツデザイン演習	後期	専門科目	渡邊 哲意、中村 泰之	2
MD/IL 571	インフォメーションデザイン	前期	専門科目	川野 智美	2
MD/IL 573	アドバタイジング演習	後期	専門科目	木村 亮	2
MD/MM 125	デザイン概論 I	前期	専門科目	中村 泰之	2
MD/MM 126	視覚芸術論 I	前期	専門科目	川口 貴弘	2
MD/MM 221	デザイン概論 II	後期	専門科目	中村 泰之	2
MD/MM 367	デザイン基礎演習	前期	専門科目	川野 智美	2
MM 101	表現実践 I	前期	専門科目	中村 泰之、松浦 李恵	2
MM 102	表現思考 I	前期	専門科目	橋口 静思、近藤 真彫、李 春、池田 大輝	2
MM 103	表現とICT	前期	専門科目	池田 大輝	2
MM 104	コンピュータデザイン基礎 I	前期	専門科目	川口 貴弘	2
MM 104	コンピュータデザイン基礎 I	前期	専門科目	吉田 侑加	2
MM 104	コンピュータデザイン基礎 I	前期	専門科目	坂口 茜	2
MM 104	コンピュータデザイン基礎 I	前期	専門科目	増田 宗嶺	2
MM 110	芸術学 I	前期	専門科目	鈴木 賢子	2
MM 111	西洋美術史 I	前期	専門科目	近藤 真彫	2
MM 112	日本美術史 I	前期	専門科目	吉澤 早苗	2
MM 113	東洋美術史 I	前期	専門科目	田辺 理	2
MM 114	ロックミュージック概論 I	前期	専門科目	伊丹谷 良介	2
MM/IL 158	デッサン I	前期	専門科目	吉田 侑加	2
MM/IL 158	デッサン I	前期	専門科目	安田 隆浩	2
MM 201	表現実践 II	後期	専門科目	中村 泰之、松浦 李恵	2
MM 202	表現思考 II	後期	専門科目	橋口 静思、近藤 真彫、李 春、池田 大輝	2
MM 203	データ分析入門	後期	専門科目	池田 大輝	2
MM 204	コンピュータデザイン基礎 II	後期	専門科目	川口 貴弘	2
MM 204	コンピュータデザイン基礎 II	後期	専門科目	吉田 侑加	2
MM 204	コンピュータデザイン基礎 II	後期	専門科目	松浦 李恵	2
MM 204	コンピュータデザイン基礎 II	後期	専門科目	増田 宗嶺	2
MM 210	芸術学 II	後期	専門科目	鈴木 賢子	2
MM 211	西洋美術史 II	後期	専門科目	近藤 真彫	2
MM 212	日本美術史 II	後期	専門科目	吉澤 早苗	2
MM 213	東洋美術史 II	後期	専門科目	田辺 理	2
MM 214	ロックミュージック概論 II	後期	専門科目	伊丹谷 良介	2
MM 216	視覚芸術論 II	後期	専門科目	川口 貴弘	2
MM 265	人物描写基礎	前期/後期	専門科目	安田 隆浩	2
MM 315	仕事とキャリアデザイン I	前期	専門科目	佐藤 宏樹	2
MM 350	デッサン II	前期/後期	専門科目	四宮 義幸	2
MM 414	仕事とキャリアデザイン II	後期	専門科目	佐藤 宏樹	2
MM 416	展示論	前期	専門科目	橋口 静思	2
MM 501	卒業研究 I 芦谷ゼミ(アニメ)	前期	専門科目	芦谷 耕平、古瀬 登、川上 遥、高瀬 康司	8
MM 501	卒業研究 I 井上ゼミ	前期	専門科目	井上 幸喜	8
MM 501	卒業研究 I 吉岡ゼミ	前期	専門科目	吉岡 章夫	8

MM 501	卒業研究Ⅰ 増田ゼミ	前期	専門科目	増田 宗嶺	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 渡邊ゼミ	前期	専門科目	渡邊 哲意	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 中村ゼミ	前期	専門科目	中村 泰之	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 神林ゼミ	前期	専門科目	神林 優	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 近藤ゼミ	前期	専門科目	近藤 真彫	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 橋口ゼミ	前期	専門科目	橋口 静思	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 松浦ゼミ	前期	専門科目	松浦 李恵、近藤 真彫	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 西岡ゼミ	前期	専門科目	西岡 悠妃	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 青田ゼミ	前期	専門科目	青田 めい	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 川上ゼミ	前期	専門科目	川上 遥、古瀬 登、高瀬 康司	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 和田ゼミ	前期	専門科目	和田 歩美	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 安田ゼミ	前期	専門科目	安田 隆浩	8
MM 501	卒業研究Ⅰ 川口ゼミ	前期	専門科目	川口 貴弘	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 芦谷ゼミ(アニメ)	後期	専門科目	芦谷 耕平、古瀬 登、川上 遥	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 井上ゼミ	後期	専門科目	井上 幸喜	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 吉岡ゼミ	後期	専門科目	吉岡 章夫	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 増田ゼミ	後期	専門科目	増田 宗嶺	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 渡邊ゼミ	後期	専門科目	渡邊 哲意	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 中村ゼミ	後期	専門科目	中村 泰之	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 神林ゼミ	後期	専門科目	神林 優	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 近藤ゼミ	後期	専門科目	近藤 真彫	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 橋口ゼミ	後期	専門科目	橋口 静思	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 松浦ゼミ	後期	専門科目	松浦 李恵	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 西岡ゼミ	後期	専門科目	西岡 悠妃	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 青田ゼミ	後期	専門科目	青田 めい	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 川上ゼミ	後期	専門科目	川上 遥、古瀬 登、高瀬 康司	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 和田ゼミ	後期	専門科目	和田 歩美	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 安田ゼミ	後期	専門科目	安田 隆浩	8
MM 502	卒業研究Ⅱ 川口ゼミ	後期	専門科目	川口 貴弘	8
MM 516	就職活動とキャリアデザイン	前期	専門科目	佐藤 宏樹、神林 優	2
MM 550	ポートフォリオ制作実習	前期	専門科目	神林 優	2
MM 550	ポートフォリオ制作実習	前期	専門科目	神林 優	2
MM 550	ポートフォリオ制作実習	前期	専門科目	増田 宗嶺	2
MM 550	ポートフォリオ制作実習	後期	専門科目	神林 優	2
MM 550	ポートフォリオ制作実習	後期	専門科目	神林 優	2
MM 550	ポートフォリオ制作実習	後期	専門科目	増田 宗嶺	2

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
青田 めい	専任	MM501	専門必修	卒業研究 I	8	商業漫画家。東海大学芸術学研究科芸術専攻修士過程修了。 4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。	前期後期を通じて、個人、又はグループにて作品を企画し制作する。これまでの授業のみでなく学生生活を通じて学んだことを集大成し、数回のプレゼンによりブラッシュアップを図り、教員の指導により、完成度を上げていく。
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		オリジナル漫画を制作する。プロット、キャラクター作り、ネーム、現行という手順で制作する。
		MA374	専門選択	マンガ制作基礎	2		漫画作りの方法を原稿用紙の使い方から始め、画材の使用法、話作り、人物、背景を描く基本を学ぶ。最終課題として8ページの作品を完成させる。
		MA164	専門選択	マンガ表現基礎	2		PCを使用してモノクロマンガ作品を制作するための基礎を学ぶ。ツールは主にCLIP STUDIO PANTを使用する。
		MA369	専門選択	デジタルマンガ表現技法 I	2		CLIP STUDIO PANTにおけるトーンワークなどの基本技術の他、背景作画、特殊効果処理など、マンガ作品のクオリティアップに欠かせない技術を学ぶ。
		MA469	専門選択	デジタルマンガ表現技法 II	2		学内で発行の雑誌「NEO」掲載や、編集者講習会、出版社持ち込み、イベントへの出展を想定したマンガ作品作りを行う。また、マンガ分野卒業研究では製本必須な為、本授業では印刷会社への入稿、製本までを行う。
		MA554	専門選択	マンガ制作実習 I	2		自らが制作するデジタルコンテンツをインターネット及びSNSを利用し如何にマーケティングを行いマネタイズ（ビジネス化）を計るかを学ぶ。デジタルコンテンツとインターネット主にSNSを活用してビジネスにつなげる方法の応用や実戦的な方法などより細かく学ぶ。自らが制作するデジタルコンテンツをインターネット及びSNSを利用し如何にマーケティングを行いマネタイズ（ビジネス化）を計るかを学ぶ。
安積 俊治	兼任	GE131	基礎	メディア芸術とビジネス	2	武道師範として日本のみならずアメリカ・カザフスタン・イギリスなどで指導をする傍ら映画監督として昨年度までに10本の映画を作成。アマゾンプライムなどのプラットフォームで配信。	
		GE217	専門選択/基礎	エンターテインメントマーケティング	2		
芦谷 耕平	特任	MM501	専門選択	卒業研究 I	8	映像作家・アニメーター。商業アニメーターとして多くの作画監督等を務める他、漫画家・映像作家としても作品を発表。	4年間学んだ、専門分野に関する学びの集大成を行う。就職活動をにらみ、ポートフォリオの制作を行う。作品の物語や世界観が、未知の読者に伝わっているか、客観性が問われる。漫画作品、小説作品、シークエンシャル・アート、コミックイラスト・アニメーション等作品または作品研究などの研究に取り組む。授業内容は漫画/アニメの形式で書かれているが、他の作品形式もそれに準ずる。
		MM501	専門選択	卒業研究 II	8		
有富 洋平	兼任	GA359	専門選択	3DCG I	2	クリエイターとしてキャラクターモデリング業務やVRイベント空間の構築を行う。	Blenderによるモデリング、マテリアル作成、UV展開、テクスチャ作成、リギング、アニメーション作成などを身につける。
		GA459	専門選択	3DCG II	2		背景モデル制作に必要な基礎知識やテクスチャの質感を向上させる方法を身につける。
		MD379	専門選択	メディアCG表現 I	2		Blenderの基本的な使い方を理解し、3Dモデルの制作方法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法などを学ぶ。
		MD480	専門選択	メディアCG表現 II	2		
池端 規恵子	兼任	MD317	専門選択	映像表現論	2	映画スポンサー編集、ドキュメンタリー番組演出を務める。映像作品が各国にて特別賞を受賞	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
伊丹谷 良介	兼任	MM114	専門選択	ロックミュージック概論 I	2	ミュージシャンとしてアジアを中心に年間300本のライブを敢行。著名人とのコラボレーションも多数。現在HATAKE BANDのヴォーカルとしても活動中。	ロックミュージックの誕生から現在までの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。
		MM214	専門選択	ロックミュージック概論 II	2		
市野 治美	特任	MA314	専門選択	物語創作作法	2	漫画家としてファンタジーマンガを発表。その他、漫画原作者、イラストレーターとしても活動。現在は広告系・教育系マンガの企画制作なども手がけている。	伝統的な物語制作の基本メソッドを知り、実際の制作体験により実感、身につける。人に読ませる作品に不可欠なテーマを知り、習得する。
		MA227	専門選択	コミックイラスト概論	2		1900年から現在までのコミックイラスト作品を取り上げ、作家、技法を紹介する。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
井上 幸喜	専任	MM501	専門必修	卒業研究 I	8	ゲームクリエイター、アートデザイナー、シナリオライター。Play Station用ソフト『クローンスゲート』の企画・アートディレクションを担当。ジェットグラフィックスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。	学びの集大成としてゲーム要素を含む作品を制作し、プレゼンテーションを行う。
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		ゲーム作品特有のシナリオ技法を学ぶ。ゲームシステムの中核ストーリーを組み立て、ゲーム作品の企画原案まで発展させることを学ぶ。
		GA268	専門選択	ゲームシナリオ制作	2		デジタルコンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学ぶ。
		GA/MD360	専門選択	ゲームキャラクターデザイン	2		少人数グループによるゲームのプロトタイプ制作を通じて、UI,UX,スケジューリングやコミュニケーションなどの重要性を理解する。
		GA563	専門選択	ゲーム企画演習 IV	2		
王 子江	兼任	AN/MM290	専門選択	水墨画	2	水墨画家。内閣総理大臣賞など受賞歴多数。NHKテレビ水墨画講師経験あり。	水墨画初心者向けの基礎作りの授業。水墨画の画材説明・使い方から入り、水墨画の最も基礎となる「線」の練習と線描を中心として行う。
笠島 英揮	兼任	AN/MD553	専門選択	音響制作 II	2	2011年からプロデューサー、ディレクター、シナリオライター、放送作家、音響監督など幅広く活動。制作会社「創造プロジェクト ネオ」代表。	音響制作ソフトなどを用いて、音を使用する作品の制作方法を教授する。
		AN/MD480	専門選択	音響制作 I	2		
金子 修	兼任	MD166	専門選択	モーショングラフィックス I	2	テレビ番組のディレクターを経て、現在は映像作家として活動。映画祭で数々の賞を受賞。	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		MD270	専門選択	モーショングラフィックス II	2		
川口 貴弘	専任	MD/MM125	専門選択	視覚芸術論 I	2	クリエイティブディレクター、グラフィックデザイナー。多摩美術大学デザイン科グラフィックデザイン専攻卒業。京都芸術大学大学院芸術研究科修了。MFA取得。想像力と創造力を育む企画立案室「学董舎」主宰。	視覚芸術を広義に捉え、『漫画』『映画(映像)』を中心に、作品分析を通じて芸術の役割や社会との関わりを探究する。また「人間とは何か?」という根源的な問いを「意識(自意識、時間意識など)」に着目しながら考察する。
		MM216	専門選択	視覚芸術論 II	2		先行研究や取材を含む事前調査を行い、研究テーマを設定した上で研究計画書を作成し、表現方法への理解を深める。マンガを中心としたクリエイティブ分野からテーマを選択し、プレゼンによる意見を反映させながら最終的にマンガ作品を完成させる。
		MM501	専門必修	卒業研究 I	8		マンガとアートの関係を考察する。且つ、その周辺領域の理解を深めながら、マンガ領域の新たな可能性を探ることを目的とする。
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		各分野に共通するストーリーというコンテンツに着目し、日々の気づきと観察を記録する「日記」を通して学びを深める。また、他者への伝達手段として文章表現力を段階的に身につけ、学際的研究の視点から各分野のオリジナルストーリーを創作することを目的とする。
		MA116	専門選択	現代漫画文化論 I	2		日本漫画の通史を概観していく。マンガの新たな価値生成を創造していく上で、必要となる基礎的な知識を身につける事を目的とする。
		MA217	専門選択	現代漫画文化論 II	2		メディアコンテンツの重要な一要素である“物語”の概要と、各物語が生まれた文化を知る手がかりとして、日本の文芸、芸能の歴史を紹介、概説を行い、各自が研究する際の分析方法を習得する。
		MA118	専門選択	ストーリー創作基礎	2		劇画、四コマ、電子配信マンガ、ゲーム設定、アニメ設定、ライトノベル設定映像配信設定など広義な意味でのマンガ制作の企画制作演習、検証研究を行う。
		MA131	専門選択	日本漫画史	2		
		MA511	専門選択	物語文化論	2		
		MA555	専門選択	マンガ制作実習 II	2		
河田 佳美	兼任	GA/MD460	専門選択	Webデザイン演習	2	Webディレクター兼デザイナーとしてサイト制作ディレクションに従事した後、運用・改善から新規獲得まで、デジタルマーケティング領域全般のクリエイティブプランニングを手掛ける。	Webサイト制作やデザインに関する基礎と手法、Webメディアにより情報発信をするための制作方法を学習する。
		GA/MD514	専門選択	Webデザイン論	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
川野 智美	兼任	IL/MD418	専門選択	広告表現概論	2	グラフィックデザイナー。広告の企画立案からプロダクトデザインまで、製品・サービスのトータルデザインを得意とする。	広告の基礎知識を身に着けた後、グループワークの手法で実践的な広告提案のテクニックを学ぶ。
		MD/MM367	専門選択	デザイン基礎演習	2		デザインに必要な基礎的要素を講義及び演習で学ぶ。演習ではPhotoshop、Illustratorを使用する。
		MD/IL571	専門選択	インフォメーションデザイン	2		デザイナーに要求される分析力、情報処理力、編集力を課題を通して理解を深めていく。
		MD481	専門選択	デザイン企画論	2		デザイナーとして必要となる企画力や、企画に必要な、調査・発想・表現・伝達を学ぶ。
神林 優	専任	MM501	専門必修	卒業研究 I	8	コンペティションでの受賞、美術館やギャラリーでの展示経験、カメラマンとして新聞社や企業の案件撮影の経験を有する。	写真または映像作品の企画を考え、そのプレゼンテーション、制作、発表、講評を行う。作ることと見せることを実践するだけでなく、お互いの作品を鑑賞し講評することで、自分の作品を客観的に捉え、より洗練させていく。習得した知識、技術を総動員し卒業制作作品を制作・発表する。
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		撮影のための基礎知識=カメラやレンズ、光と色、構図法、デジタル加工・編集の基礎を学ぶことで、写真や映像を媒介としたコミュニケーションを充実させる力とカメラを使った撮影（写真を軸に動画も）に必要な知識や技術の基礎を習得する。
		MD371	専門選択	撮影技術 I	2		写真史を通じて「写真」がどのように社会や文化を映し出し、私たちに影響を与えてきたのかを学びます。「写真」を見るだけでなく、写真を読み解き、自ら考え、表現する力を養う。
		MD473	専門選択	撮影技術 II	2		
		MD139	専門選択	写真史	2		
北見 隆	専任	IL219	専門選択	イラストレーション概論 I	2	イラストレーターとして長年活躍し、作品発表と同時に多数の書籍の装丁・挿画を手がける。	各科目を通して、イラストレーションの基本的な技法、理論から実制作に関する具体的な技術指導まで、一貫して教授する。
		IL121	専門選択	発想表現	2		
		IL412	専門選択	イラストレーション概論 II	2		
		IL579	専門選択	イラストレーション II	2		
北村 伊知郎	兼任	MD126	専門選択	メディアリテラシー	2	国際会議やコンベンションサービスを手がける企業にて、映像やメディア戦略に中心的に携わる。	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
今 秀生	兼任	MA517	専門選択	マンガ企画制作概論	2	フリーランスの編集者・ライター。まんが分野を中心に、青年まんが誌、時計誌、ゴルフ誌、ホビー誌、成年コミック誌などで編集・執筆業務経験を有する。	編集部で新連載を立ち上げる際に必ず検討材料になれるのが作品の「企画」だ。テーマ、プロット、キャラクター、あらすじ、冒頭3話の構成案、求められるそれらの制作方法を、課題を通じて学ぶ。
		MA517	専門選択	マンガ編集論	2		マンガ編集者の役割や仕事内容を整理し、作家が仕事として関わる「編集」という存在を業界構造の中で理解する。あわせて、編集に求められる技術・知識・姿勢を学び、創作を支える実務的役割を解説する。
酒井 達也	兼任	AN254	専門選択	アニメ背景彩色表現	2	アニメーション美術監督・美術設定の業務経験を有する。 「COWBOYBEBOP-天国の扉」 「PaladoxLive the Animation」 「北斗の拳-FIST OF THE NORTH STAR-」など	アニメーション制作における背景美術の技術を、実例を示しながら実践する。
		AN/MM154	専門選択	アニメ背景遠近法	2		
		AN376	専門選択	アニメ背景美術 I	2		
		AN266	専門選択	アニメデジタル基礎	2		
		AN455	専門選択	アニメ背景美術 II	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
澤田 美樹	兼任	MA472	専門選択	コミックイラスト演習Ⅱ	2	クリエイティブ企業勤務の後、独立してフリーランスのイラストレーター・漫画家として活動する。	実務経験をもとに、作品制作の具体的な方法論、社会への発信の方法等を教授する。
四宮 義幸	兼任	IL/MM162	専門選択	造形表現演習Ⅰ	2	版画工房を経営。版画表現にとどまらず、多様な表現方法を用いて作品制作を続け、発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL260	専門選択	版画表現	2		
		MM350	専門選択	デッサンⅡ	2		
柴田 ござえ	兼任	IL561	専門選択	絵本表現Ⅰ	2	長年にわたり絵本・画集の編集及び執筆の経験を有する。	表現としての絵本の制作について、実践的に教授する。
清水 友乃	兼任	IL/MM162	専門選択	造形表現演習Ⅰ	2	版画作家として多様な表現方法をもとに作品を発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL260	専門選択	版画表現	2		
城芽 ハヤト	兼任	IL361	専門選択	編集デザイン表現Ⅰ	2	イラストレーターとして作品発表を行うとともに、書籍の装丁や挿画を手がける。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした平面作品の表現方法を扱う。
		IL567	専門選択	絵本表現Ⅱ	2		
瀬戸 早苗	兼任	IL/MD556	専門選択	編集デザイン表現Ⅱ	2	デザイナー、DTPオペレーターとしてエディトリアルデザインや広告などを手がける。	DTPの基本から実制作までを、実際の現場の実例も挙げながら詳説する。
		MA/IL/MD479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2		
高田 美苗	兼任	IL377	専門選択	造形表現演習Ⅱ	2	企業においてデザイナーとして勤務後、フリーランスのイラストレーター・画家・デザイナーとして活動し、多数の作品を発表している。	平面から立体物まで、多様な表現技法を用いた作品制作の方法を教授する。
		IL/MD461	専門選択	造形表現Ⅰ	2		
田淵 俊彦	兼任	MD129	専門選択	放送概論	2	テレビ局に37年間勤務し、ディレクター・プロデューサーとしてドキュメンタリーやドラマの番組制作に携わってきた。	制作現場での豊富な経験やエピソードを交えながら、放送の現状や特徴と機能、社会的影響力を教授する。同時に、「明日からも使える」実践的な番組制作スキルを伝授する。
多和田 吏	兼任	GA358	専門選択	ゲームサウンド演習	2	作曲家、ピアニストとして活躍し、多くのゲーム音楽の制作に携わっている。	音楽や効果音が、どのように作られるのかを解説し、音源制作の指導を行う。
西山 信行	兼任	GA566	専門選択	インタラクティブ映像制作	2	ゲームプログラマーとして長年活躍し、アプリケーションの開発に携わる。	インタラクティブコンテンツ制作に必要な手法と技術を基本から修得する。演習と課題制作を通して、プログラミングによる機能実装の仕組みを学習する。
橋口 静思	専任	MM416	専門選択	展示論	2	キュレーターとして芸術祭や展示を實踐した経験をもとに展示計画から実施までの内容を伝える。	展示に関する基礎的な知識・概念を理解する。展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ることと、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解する。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8		展示に関する基礎的な知識・概念を理解する。展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ることと、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解する。
		MM501	専門必修	卒業研究Ⅱ	8		展示に関する基礎的な知識・概念を理解する。展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ることと、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解する。
		MD483	専門選択	芸術鑑賞論	2		VTSなどの鑑賞手法や鑑賞に関する研究をもとに芸術鑑賞の仕組みを理解し、対話型鑑賞の實踐を通じて鑑賞から自身の感覚を言語化することで、芸術へのさらなる理解を深める。

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
はとり あゆむ	兼任	AN355	専門選択	アニメ撮影技術Ⅰ	2	撮影監督、演出助手、制作デスク、アニメーションプロデューサーなどを歴任。アニメーション撮影監督として『ソニックX』に参加。	実務経験を基にしたデジタルアニメーションの制作過程と、編集技術の教授を行う。
		AN467	専門選択	アニメ撮影技術Ⅱ	2	アニメーションプロデューサーとして、『転生貴族の異世界冒険録〜自重を知らない神々の使徒〜』『異世界ゆるり紀行〜子育てしながら冒険者します〜』『ある魔女が死ぬまで』『異世界ごはん旅』などを担当。	
原田 康	兼任	MD378	専門選択	メディアプログラミングⅠ	2	ビジュアルアーティスト、ディレクター。インタラクティブコンテンツや空間演出の領域で10年以上の経験。	TouchDesignerを使用し、様々なメディアを使用したプログラミングを学ぶ。PythonやGLSLと言った言語についても触れる。
		MD482	専門選択	メディアプログラミングⅡ	2		
深谷 陽	兼任	MA373	専門選択	ストーリーマンガ制作基礎	2	マンガ家。数多くの単行本を発売しており、映像化された作品もある。	マンガ独特の表現であるコマ割の手法、そして最も重要と言われるキャラクターについて学び、短編のネームを制作する。
古瀬 登	専任	AN354	専門選択	アニメ制作Ⅰ	2	アニメーター、作画監督。多数の商業アニメーション作品で作画監督を務める。	アニメーション制作の基本から、作品制作に必要なあらゆる技術を、業界の最新の動向を踏まえながら実践する。
		AN454	専門選択	アニメ制作Ⅱ	2		
		AN558	専門選択	アニメ制作Ⅲ	2		
		AN559	専門選択	アニメ制作Ⅳ	2		
平敷 隆	兼任	MA165	専門選択	マンガ背景美術Ⅰ	2	漫画家、アシスタントの業務経験を有する。	マンガを制作する際に必要な背景の技術を、実例を示しながら実践する。
真島 ヒロシ	兼任	MD264	専門選択	映像・演出Ⅱ	2	ミュージックビデオ・TVCM企画演出の業務経験を有する。	長編映像作品を制作する際に必要な撮影・編集技術を、実例を示しながら実践する。
		GA/MD161	専門選択	映像・演出Ⅰ	2		
		MD561	専門選択	CM表現研究	2		効果的な広告表現手法を、実例を示しながら実践する。
松吉 太郎	専任	IL380	専門選択	タイポグラフィ	2	グラフィックデザイナー。ブックデザインからポスター、ロゴ、マーク、サイン計画などを手がける。	ポスターやパンフレットをデザインする際に必要なグラフィックデザインの技術を、実例を示しながら実践する。
		IL/MD364	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅰ	2		
		IL411	専門選択	視覚伝達論	2		
		IL/MD569	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅱ	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2026年度実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
真山 葉瑠	兼任	GE123	教養(基礎)	健康科学	2	宝塚歌劇団・フィットネスクラブインストラクターとして活躍した経験を有する。舞台出演等多数。	身体表現のワークショップを通じて、自己解放やストレスの軽減。身体表現の楽しさ等を学ぶ。
三浦 浩児	兼任	AN479	専門選択	物語作法（ファンタジーと物語）	2	脚本家。日本脚本家連盟所属。ドラマ、アニメの脚本執筆を担当。<ドラマ>「ドラマドス・寝る女」、「王都妖奇譚 安倍晴明」など<アニメ>「ゴクドーくん漫遊記」、「とっとこハム太郎」など	物語を創る発想力、基本的スキルを教授し、シナリオ制作の指導を行う。
		AN/MD552	専門選択	シナリオ原作 I	2		
		AN/MD579	専門選択	シナリオ原作 II	2		
宮下 善成	兼任	GA564	専門選択	3DCGⅢ	2	CGデザイナー。CG制作会社の代表取締役を務める。	3DCGソフトHoudiniを用いたアニメーションを制作する際に必要な基本技術を、実例を示しながら実践する。
		GA565	専門選択	3DCGⅣ	2		
森 けい	兼任	GA357	専門選択	ゲームプログラミング入門	2	Webシステム開発やアプリやゲームの開発を行う。Unityを用いたゲーム開発経験あり。□	ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作を学習しながら、Unityの基礎知識と技能の習得を行う。
安田 隆浩	専任	MM/IL158	専門選択	デッサン I	2	イラストレーター。童話の挿絵をはじめとして、本、CDのカバーイラスト、広告など幅広い創作活動を行っている。	表現の基礎的な技術を、実例を示しながら実践する。
		MM216	専門選択	人物描写基礎	2		
		MM501	専門必修	卒業研究 I	8		
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		
		IL/MD156	専門選択	色彩構成	2		
		IL362	専門選択	イラストレーション I	2		
吉岡 章夫	専任	MM501	専門必修	卒業研究 I	8	(株)JETMAN取締役、クリエイティブディレクター。ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画の業務経験を有する。	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		MM501	専門必修	卒業研究 II	8		
		GA/MD160	専門選択	コンピューターグラフィックス I	2		
		GA/MD255	専門選択	コンピューターグラフィックス II	2		
		GA356	専門選択	ゲーム企画演習 I	2		
		GA458	専門選択	ゲーム企画演習 II	2		
		GA562	専門選択	ゲーム企画演習 III	2		
実務経験のある教員等による授業科目の単位数（重複科目は除く）					332		