

芸術学部 メディア・デザイン学科

1 カリキュラム・ポリシー

●メディア・デザイン学科のカリキュラムは次の方針に基づいて編成されています。

- ① メディア・デザインに関する諸分野の体系化と構造化および順次性を明確化する
- ② 知識体系における基礎教育を重視し、分野を横断できる教育課程を編成する
- ③ 生涯を通じた持続的な就業力や自己教育力を育成する
- ④ 豊かな人間性と公共性や倫理性を育成する
- ⑤ 感性教育を基礎力として重視する
- ⑥ 諸団体や地域との連携・協同を強化し、社会の改善に積極的に関与できる力を育成する
- ⑦ 日本語および外国語の「読む、書く、聞く、話す」の4技能の発展を重視する

●分野ごとの標準的な学修内容は、後述する「履修モデル」によって示されています（p.164～165参照）。

2 卒業要件

メディア・デザイン学科では、以下の6つの条件を卒業要件として定めています。

(1) 修業年限を満たすこと

(2) 全科目の修得単位の合計が124単位以上であること

(3) 累積GPAが2.00以上であること

(4) ユニバーシティ・スタンダード科目より、次の必修科目および必修選択科目を修得していること

〈必修科目〉 玉川教育・FYE科目群：「一年次セミナー 101」「一年次セミナー 102」「玉川の教育」
「健康教育」「音楽Ⅰ」「音楽Ⅱ」
自然科学科目群：「マルチメディア表現」
学際科目群：「キャリア・マネジメント」

〈必修選択科目〉 学際科目群：「複合領域研究（201～299）」より学科の指定する3科目のうち
1科目（2単位）

言語表現科目群：「ELF101」「ELF102」「ELF201」「ELF202」「ELF301」「ELF302」「ELF401」
「ELF402」より2科目（8単位）

(5) ユニバーシティ・スタンダード科目の各科目群より上記（4）で示した必修および必修選択科目の単位を含む次に指定する単位数を修得していること

人文科学科目群：2単位以上 社会科学科目群：2単位以上
自然科学科目群：2単位以上 学際科目群：4単位以上
言語表現科目群：8単位以上
以上計18単位以上。

(6) 学科科目について次の必修選択科目を修得していること

100番台科目より：「メディア・デザイン概論」「メディア・デザイン理論基礎Ⅰ」
「メディア・デザイン理論基礎Ⅱ」「メディア・デザイン演習基礎Ⅰ」
「メディア・デザイン演習基礎Ⅱ」

200番台科目より：「文化立国論」「国際日本学」

300番台科目より：「芸術表現学」「芸術コミュニケーション演習」
「メディア・デザイン研究Ⅰ」「メディア・デザイン研究Ⅱ」
「芸術理論研究Ⅰ」「芸術理論研究Ⅱ」

400番台科目より：「卒業プロジェクト演習Ⅰ」「卒業プロジェクト演習Ⅱ」

3 履修上の注意事項

- メディア・デザイン学科の学科専門科目の履修にあたっては次の点に注意してください。

① 「メディア・デザイン研究Ⅰ」、「メディア・デザイン研究Ⅱ」

- 本科目の履修にあたっては、担当教員の振り分けがあります。特定の教員への希望者が多数の場合メディア・デザイン学科科目の累積GPAの値等を考慮した選考を行い、担当教員が決定されます。

② 「卒業プロジェクト演習Ⅰ」、「卒業プロジェクト演習Ⅱ」

- 本科目については、履修登録申請時に学修成果をまとめたポートフォリオ（もしくは論文）を提出することが必要です。
- また、本科目の履修にあたっては、担当教員の振り分けがあります。特定の担当教員への希望者が多数の場合、メディア・デザイン学科科目の累積GPAの値、およびポートフォリオ（もしくは論文）の内容等を考慮した選考を行い、担当教員が決定されます。

4 取得可能な資格

- メディア・デザイン学科では、所定の科目の単位を修得し、また所定の条件を満たすことで、次の資格を取得することができます。

■ 学芸員

本履修ガイドp.210～211の「学芸員」を参照してください。

■ その他の資格および修了証

本履修ガイドp.201の「取得できる各種資格・修了証一覧」を参照してください。

- *複数の免許・資格・修了証の同時取得については、可能なものとそうでないものがあります。詳細は随時行われるガイダンスの内容を参照してください。

5 メディア・デザイン学科 履修モデル

- 履修モデルは学科科目のみ示しています。別途ユニバーシティ・スタンダード科目の履修が必要です。
- この履修モデルの科目だけでは、卒業要件の124単位を満たすことができません。加えて別途単位を履修する必要があります。
- 履修モデルの科目は、開講学期と異なる学期に配置されている場合があります。

■CG・映像分野 履修モデル

コンピュータ・グラフィックスや映像分野を中心に学ぶモデルです。3DCGアニメーションや、映像撮影、編集技術等を学び、CG・映像作品の制作を行うことができますようになります。

		100番台科目	200～400番台科目	200～400番台科目
1 年次	春	(必修)メディア・デザイン概論 (必修)メディア・デザイン理論基礎Ⅰ (必修)メディア・デザイン演習基礎Ⅰ CG・映像メディア表現基礎		
	秋	(必修)メディア・デザイン理論基礎Ⅱ (必修)メディア・デザイン演習基礎Ⅱ 映像表現基礎 コンピュータ・グラフィックス基礎		
2 年次	春		(必修)文化立国論 映像メディア表現Ⅰ コンピュータ・グラフィックスⅠ 映像芸術論 色彩学 メディア・デザイン・プロジェクトA	
	秋		(必修)国際日本学 映像メディア表現Ⅱ コンピュータ・グラフィックスⅡ 写真史 アニメーション・漫画論 メディア・デザイン・プロジェクトB	
3 年次	春		メディア・デザイン・プロジェクトC	(必修)芸術表現学 (必修)メディア・デザイン研究Ⅰ (必修)芸術理論研究Ⅰ メディア・デザイン専門研究Ⅰ
	秋		メディア・デザイン・プロジェクトD	(必修)芸術コミュニケーション演習 (必修)メディア・デザイン研究Ⅱ (必修)芸術理論研究Ⅱ メディア・デザイン専門研究Ⅱ インターンシップ
4 年次	春			(必修)卒業プロジェクト演習Ⅰ
	秋			(必修)卒業プロジェクト演習Ⅱ 卒業研究

■グラフィック・WEB分野 履修モデル

グラフィックデザイン、WEBデザイン分野を中心に学ぶ履修モデルです。コンピュータを用いたポスターやブックデザイン等のDTP制作、WEBサイトのデザイン等を学びます。

		100番台科目	200～400番台科目	200～400番台科目
1 年次	春	(必修)メディア・デザイン概論 (必修)メディア・デザイン理論基礎Ⅰ (必修)メディア・デザイン演習基礎Ⅰ 平面造形基礎		
	秋	(必修)メディア・デザイン理論基礎Ⅱ (必修)メディア・デザイン演習基礎Ⅱ グラフィックデザイン基礎 デザイン論		
2 年次	春		(必修)文化立国論 グラフィックデザインⅠ WEBデザインⅠ タイポグラフィー基礎演習 色彩学 メディア・デザイン・プロジェクトA	
	秋		(必修)国際日本学 グラフィックデザインⅡ WEBデザインⅡ デジタルタイポグラフィー 写真史 メディア・デザイン・プロジェクトB	
3 年次	春		メディア・デザイン・プロジェクトC デザイン史 構成学演習	(必修)芸術表現学 (必修)メディア・デザイン研究Ⅰ (必修)芸術理論研究Ⅰ メディア・デザイン専門研究Ⅰ
	秋		メディア・デザイン・プロジェクトD	(必修)芸術コミュニケーション演習 (必修)メディア・デザイン研究Ⅱ (必修)芸術理論研究Ⅱ メディア・デザイン専門研究Ⅱ インターンシップ
4 年次	春			(必修)卒業プロジェクト演習Ⅰ
	秋			(必修)卒業プロジェクト演習Ⅱ 卒業研究

■光、空間演出・総合造形 履修モデル

光、空間の演出やデザイン、総合造形分野を中心に学ぶ履修モデルです。ライトアート作品の制作、ディスプレイデザイン、ジャンルを横断した現代美術の表現等を学びます。

		100番台科目	200～400番台科目	200～400番台科目
1 年次	春	(必修) メディア・デザイン概論 (必修) メディア・デザイン理論基礎Ⅰ (必修) メディア・デザイン演習基礎Ⅰ 空間演出基礎		
	秋	(必修) メディア・デザイン理論基礎Ⅱ (必修) メディア・デザイン演習基礎Ⅱ 光演出基礎		
2 年次	春		(必修) 文化立国論 光・空間演出Ⅰ 総合造形Ⅰ 色彩学 メディア・デザイン・プロジェクトA	
	秋		(必修) 国際日本学 光・空間演出Ⅱ 総合造形Ⅱ ディスプレイデザイン フローデザイン メディア・デザイン・プロジェクトB	
3 年次	春		メディア・デザイン・プロジェクトC	(必修) 芸術表現学 (必修) メディア・デザイン研究Ⅰ (必修) 芸術理論研究Ⅰ メディア・デザイン専門研究Ⅰ
	秋		メディア・デザイン・プロジェクトD アーツ・イン・コミュニティ	(必修) 芸術コミュニケーション演習 (必修) メディア・デザイン研究Ⅱ (必修) 芸術理論研究Ⅱ メディア・デザイン専門研究Ⅱ インターンシップ
4 年次	春			(必修) 卒業プロジェクト演習Ⅰ
	秋			(必修) 卒業プロジェクト演習Ⅱ 卒業研究

■芸術理論分野 履修モデル

芸術理論分野を中心に学ぶ履修モデルです。美学、美術史、造形理論等に関して、文献資料を読み解いて理論化を行います。卒業時には論文の執筆を行います。

		100番台科目	200～400番台科目	200～400番台科目
1 年次	春	(必修) メディア・デザイン概論 (必修) メディア・デザイン理論基礎Ⅰ (必修) メディア・デザイン演習基礎Ⅰ 美学美術史基礎		
	秋	(必修) メディア・デザイン理論基礎Ⅱ (必修) メディア・デザイン演習基礎Ⅱ デザイン論		
2 年次	春		(必修) 文化立国論 造形理論A デザイン史 色彩学 映像芸術論 現代音楽史	
	秋		(必修) 国際日本学 造形理論B アニメーション・漫画論 写真史 文化産業経営論	
3 年次	春		Arts in English I	(必修) 芸術表現学 (必修) メディア・デザイン研究Ⅰ (必修) 芸術理論研究Ⅰ メディア・デザイン専門研究Ⅰ
	秋		Arts in English II	(必修) 芸術コミュニケーション演習 (必修) メディア・デザイン研究Ⅱ (必修) 芸術理論研究Ⅱ メディア・デザイン専門研究Ⅱ
4 年次	春		Arts in English III	(必修) 卒業プロジェクト演習Ⅰ
	秋		Arts in English IV	(必修) 卒業プロジェクト演習Ⅱ 卒業研究

■コンピュータ音楽分野 履修モデル

コンピュータ音楽分野を中心にした履修モデルです。コンピュータを用いた音楽制作の実技や、作曲のための音楽理論等を学びます。

		100番台科目	200～400番台科目	200～400番台科目
1 年次	春	(必修) メディア・デザイン概論 (必修) メディア・デザイン理論基礎Ⅰ (必修) メディア・デザイン演習基礎Ⅰ MIDI 音楽制作		
	秋	(必修) メディア・デザイン理論基礎Ⅱ (必修) メディア・デザイン演習基礎Ⅱ コンピュータ音楽基礎 音楽制作論		
2 年次	春	コンピュータ音楽技法	(必修) 文化立国論 現代音楽史 ピッチクラス集合論 音楽プログラミング コンピュータ音楽制作論 メディア・デザイン・プロジェクトA	
	秋		(必修) 国際日本学 シェンカー理論 コンピュータ音楽 サウンドデザイン メディア・デザイン・プロジェクトB	
3 年次	春		Arts in English I メディア・デザイン・プロジェクトC	(必修) 芸術表現学 (必修) メディア・デザイン研究Ⅰ (必修) 芸術理論研究Ⅰ メディア・デザイン専門研究Ⅰ
	秋		Arts in English II メディア・デザイン・プロジェクトD	(必修) 芸術コミュニケーション演習 (必修) メディア・デザイン研究Ⅱ (必修) 芸術理論研究Ⅱ メディア・デザイン専門研究Ⅱ
4 年次	春		Arts in English III	(必修) 卒業プロジェクト演習Ⅰ
	秋		Arts in English IV	(必修) 卒業プロジェクト演習Ⅱ 卒業研究