

## 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芸術学部の学位授与の方針に基づき、次の方針に従って編成している。

- ① ユニバーシティ・スタンダード科目と学科科目を100番台から400番台科目まで順次履修することで、芸術に関する知識を幅広く修得するとともに、多文化・異文化に関する知識、文化、社会、自然に関する理解を深め、芸術分野の体系の意味と自己の存在を歴史、社会、自然と関連付けて理解する。
- ② 学べる分野は造形系（デザイン、映像表現、CG、空間演出、総合造形等）と音楽系（コンピュータ音楽、作曲、音響合成、音響処理等）の2系統とし、理論とコンピュータスキルをバランスよく学ぶ課程を編成する。卒業後の進路を見据え、あるいは興味・関心に応じて、どちらかに重点を置きつつ、分野を横断できる教育課程を編成する。
- ③ 4年間の学修を、1年次の「導入期」、2年次の「発展期」、3・4年次の「専攻期」と段階的に位置づけ、芸術を通して社会に貢献する力を体系的に育成する。
- ④ 導入期（1年次）では、各メディア・デザインに関する基礎的な知識の修得、およびメディア・デザインの分野を体系的に捉え、論理的思考力やメディアリテラシーなどのアカデミックスキルを育成するために、ユニバーシティ・スタンダード科目の『マルチメディア表現』と合わせ、『メディア・デザイン概論』、『メディア・デザイン理論基礎Ⅰ・Ⅱ』の理論科目と『メディア・デザイン演習基礎Ⅰ・Ⅱ』のコンピュータスキルを修得する演習科目を必修とする。  
同時に自らが進む専攻分野における入門科目を選択し、各分野の基礎力を修得させる。
- ⑤ 発展期（2年次）はメディア・デザインのみならず、日本文化やものづくりの歴史を理解するための理論および演習を学修する。卒業後の進路を見据え、あるいは興味・関心に応じて履修できるよう、主に選択科目として開設する。これからの日本のデザイン、メディア・アーツのあり方を考察し、世界の諸問題の解決に主体的に取り組む態度を身につけるために、『国際日本学』、『文化立国論』を必修とする。
- ⑥ 専攻期（3年次・4年次）では専攻分野を選択し学修させる。  
同時に、選択科目として専攻に関連する分野、あるいは総合大学の利点を活かし、US科目や他学部の授業など異なる分野の科目を履修することで、芸術以外の領域と芸術を融合させた新しい芸術表現に挑戦するなど、各自の自主性に基づいた総合的、複合領域的な学修を可能にさせる。  
更に、メディア・デザインに関する学修・研究のまとめとして、『メディア・デザイン研究Ⅰ・Ⅱ』、『芸術理論研究Ⅰ・Ⅱ』、『卒業プロジェクト演習Ⅰ・Ⅱ』を必修科目として開設する。
- ⑦ 外国語コミュニケーション能力、特に英語力を高めるために、1年次ではELF科目により週に2回の英語を必修とする。また、専門教育と関連づけた学科科目『Arts in EnglishⅠ～Ⅳ』を選択科目とし、英語運用能力を育成する。  
また、異文化、多文化の存在を認めつつ、異なった価値観をもつ人々と協働する際に必要な知識を身につけるため、2年次に『文化立国論』、『国際日本学』を必修とする。さらに国際舞台を見据え、これらの授業で修得した外国語能力を国外の大学との共同授業で活かし、実践的なコミュニケーションスキルとグローバルなマナーや感性を育む
- ⑧ 社会人としての使命感や責任感を身につけて、自ら積極的に行動できるとともに、社会の規範やルールに従って適切に行動することを目的に、ユニバーシティ・スタンダード科目に『インターンシップ』を開設する。
- ⑨ 芸術の社会貢献を実践的に学ぶことを目的に、企業、官庁、自治体など学外機関との教育連携を中心とした科目『メディア・デザイン・プロジェクトA・B・C・D』を開設する。
- ⑩ ディスカッションや協働して学修に取り組むアクティブ・ラーニングなどにより双方向性を確保した教育を実施する。
- ⑪ 学修過程や成果を指導に活用するためのインターネットによる学修ポートフォリオや、学修内容を確実に修得するために、e-ラーニングやPCなど情報技術の活用、チューターやスチューデント・アシスタントの導入など、学修支援体制を柔軟に構築する。

●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.184～185参照）。

## 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 履修上の留意事項

- 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、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。

## 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.232～233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.223の「取得できる各種資格・修了証等一覧」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。3 DCG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 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 フラワーデザイン 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