

メディア表現学部 メディア表現学科 イメージ表現専攻 **カリキュラムマップ**

	プログラミング	基幹実習(必修科目)	デザイン	映像	インタラクション	企画	学部共通
	<ul style="list-style-type: none"> ●プログラミングを習得し、目的に応じたコードが書ける ●論理的な思考、構想、企画ができる 		<ul style="list-style-type: none"> ●情報を視覚的に伝える方法と技術を学ぶ ●デザイン手法から開発し、新しいメディアを包括的に創造する力を得る 	<ul style="list-style-type: none"> ●映像制作の一通りを実践できる技術を習得する ●メディアの特性に応じた映像演出方法を理解し、制作することができる 	<ul style="list-style-type: none"> ●表現に入出力を組み合わせ、リアルタイムに処理する技術を学ぶ ●操作によって生じる意味を理解し、新しい体験を作り上げる力を養う 	<ul style="list-style-type: none"> ●アイデアを出すための技法を複数習得し、使えるようにする ●表現の素材を組み合わせ操作し、組み合わせることで、他者に効果的に伝えられるようになる 	<ul style="list-style-type: none"> ●メディア表現を通じた新たな価値創造、社会と接続する活動ができるようになる
1年次	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング1 ・プログラミング2 	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎実習1~4 創造・表現・論理的思考の基礎を学ぶ 					<ul style="list-style-type: none"> ・文化産業論 ・文化政策論 ・広告メディア論 ・教育メディア論 ・サウンドスケープ論 ・ゲームデザイン論 ・メディアアート論 ・ウェブデザイン論 ・コンピュータとネットワーク論 ・サブカルチャーとメディア
2年次	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング3 ・プログラミング4 	<ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックデザイン基礎 ・映像基礎 ・編集・企画 ・VR/AR ・グラフィックデザイン応用 ・メディアアート 	<ul style="list-style-type: none"> ・画像工学1・2 ・モーショングラフィック 	<ul style="list-style-type: none"> ・映像技術論1・2 ・3D表現 	<ul style="list-style-type: none"> ・映像理論1・2 ・ゲーム表現 	<ul style="list-style-type: none"> ・映像分析1・2 ・編集と構成 ・ストーリー企画 	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツビジネス1~3 ・ソーシャルメディア論 ・インターンシップ1/2
3年次		<ul style="list-style-type: none"> ・ゼミナール 	<ul style="list-style-type: none"> ・データ・ビジュアライゼーション ・ファブリケーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・配信 ・拡張映像表現 	<ul style="list-style-type: none"> ・空間映像表現 ・先端表現 	<ul style="list-style-type: none"> ・プロトタイピング ・アートとインターネット 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会実践実習1~4 ・メディア産業研究 ・プラットフォーム研究 ・最先端テクノロジー研究 ・アンケート調査 ・インタビュー調査 ・ブランディング ・ソーシャルマーケティング ・データドリブンマーケティング ・ビジネスプラン構想 ・チームマネジメント ・サービスデザイン ・プレゼンテーション ・ファシリテーション ・クリエイティブライティング ・フィールドリサーチ ・PR応用
4年次	<ul style="list-style-type: none"> 各自のテーマ研究・制作 卒業プロジェクト 						
卒業時の到達目標		コンピュータと各種機器を用いる技術を身につけ、視覚的表現を思い通りに制作できる。新たな表現の可能性を継続的に模索する思考力を身につける。既存の枠組みに収まることなく、未知のジャンルを創出する。					