

■メディア芸術学科カリキュラムの特色■

メディア芸術学科は、20世紀に発展した二つの表現様式である「まんが・コミックイラスト」及び「映画・映像・アニメーション」に加えて、21世紀に大きく拡張した「CG・ゲーム」の分野を新たに設置することで、多様なメディア芸術の表現方法を研究し、実践していく学科である。

近年のデジタル化及びネットワーク化の進展により、従来では考えられなかったメディア表現間のコラボレーションが急速に進んでいることから、メディア芸術学科ではコースを横断して学修を行うことができるカリキュラムを構成する。「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」などの各専門分野のメディア及び表現方法に関する基礎的な知識を学ぶと共に、いずれかの分野の技能を専門的に深め、メディアの多様化に即した提案や作品等を通じて、社会に貢献できる総合力を身につける。

(コースの目標)

- ①「まんが・コミックイラストコース」は、日本のまんが表現の基盤的表現技法からストーリー展開、またメディア上での作品発表方法等を幅広く学ぶ。またイラストの基礎的知識からデジタル環境に対応した動画などの応用範囲を習得し、メディア表現としてのコミックイラストの可能性を広げることができる力を身につける。
- ②「映画・映像・アニメーションコース」は、映画監督・映像作家、アニメーター等を目指す学生に、映像表現の基盤となる文化的知見と技術的基礎知識を教育し、ネットワークで結ばれた現在の社会に映画・映像作品のインパクトを見直し、それを発表していく力を身につける。また、本学における現在のアニメーション教育は手描きアニメーション制作教育に比重を置いていたが、改編後は、世界的に主流となっている3DCG技術を学ぶ科目をこれまで以上に履修できるように編成し、アナログ、デジタル両方の技術力、表現力を身につける。
- ③「CG・ゲームコース」は、従来の「デジタルクリエイションコース」におけるCG関連の創造領域を、「CG」に名称変更するとともに、日本を代表するデジタル文化である「ゲーム」分野を追加し再編成する。技術分野・研究分野の双方から今後も進展が期待されるゲームデザインの創造力を身につける。

■メディア芸術学科のカリキュラム

メディア芸術学科に設置する「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」の3コースは、情報工学及び表象文化に関わる分野であると同時に、カルチャーとサブカルチャーを横断する現代日本の特徴ある芸術活動全般を支える表現分野である。近年顕著な、デジタル化の進展を背景とした相互補完的な新たな学芸領域であり、さらに新規メディアを通じて新しい技法、表現が次々と出現しているという状況にある。

そのため、入学時から専門分野(コース)に特化した教育を行うのではなく、共通する表現体験を基盤とした学修を1年次に行った上で、それぞれの専門的な知識や技能を習得し、今後の多様化するメディア表現環境に対応する力を身につけることができるカリキュラム編成としている。

■ディプロマポリシー (学位授与の方針)

大学卒業生としての基礎的な教養とコミュニケーション力を身につけ、「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」などの各メディア芸術分野における専門性と幅広い知見、技術および表現力を修得し、社会で活動し貢献できる能力を有したと認めた者に「学士(芸術工学)」の学位を授与する。

A: 基礎的教養

- ①学士にふさわしい基礎的教養を身につける。
- ②変化するメディアと社会に対応したキャリアプランニング能力を身につける。

B: コミュニケーション力

- ①外国語の習得およびコミュニケーション能力を身につける。
- ②メディアに対するリテラシーの能力を十分に磨き、自分のものとする。

C: 専門的技能

- ①物語表現とキャラクター表現、映像表現に対する知識及び各メディア独自の演出方法、制作に必要な専門機器を操作できる技能を身につける。
- ②専門的な知識や技能に基づき、発展・応用するための技術的な背景と思想を培っている。

D: 汎用的能力

- ①各メディア芸術についての背景、歴史的知識、芸術の社会への影響、あるいは将来的なメディア芸術の発展について発想・構想することのできる力を身につける。
- ②多様なメディア表現を融合させることで、時代を開く新たな表現を生み出していける創造的ビジョンを身につける。

E: 社会的対応力

- ①メディア表現に対する国際的な視点を身につける。
- ②学科で培った専門的な知識や技能を用いて、新たな表現を社会に問う能力を身につける。

■カリキュラムポリシー

メディア芸術学科では、学科の理念として掲げる『Art & Technology』のもと、表現として具体化していく手法を学ぶことを第一義とする。芸術的感性とコンピュータ技術、あるいは最新の知見により構造化された技法の習得を行う。

そのために各カリキュラムにおいては、実社会における制作現場を理解できるように演習・実習形式で疑似体験する。教員の経験と知識を活かした教育を各専門分野で行い、現場での適応力や企画力を身につける。

また、選択した分野外の知識や経験を積極的に学び、さらにプロジェクト型のカリキュラムや短期集中のワークショップなどにより、コンピュータ技術の進展による各種表現メディアの多様化に対応する。

新しいメディア芸術の時代に対応する能力を育成する。

メディア芸術学科では、各年次に以下のような目標を設定して学びを進めていく。

- ① 1年次では大学生としての基礎的な教養と国際的なコミュニケーション力、さらに現代の創作活動において必須の技術であるコンピュータ表現などの芸術工学基礎、そして各専門分野の入門的な知識を学び、「基礎力」を身につける。
- ② 2年次では、芸術工学基礎分野においては、幅広いデザインの知識やコンピュータ表現の応用などを学び、さらに各自が選ぶ専門領域と関連する分野を幅広く履修して「応用力」を身につける。
- ③ 3～4年次では、選択した専門分野である「まんが・コミックイラスト」「映画・映像・アニメーション」「CG・ゲーム」のいずれかのコースに所属し、技術力や表現力を修得し、社会に対峙できる「実践力」を身につける。