

教育方針と学びの構造

確かな基礎と先端技術で未来を切り拓いていくメディア学の元祖として、
革新的な教育・研究を展開。

めまぐるしく変化する時代に、その最前線で活躍する人材を育成するため
メディア学部は挑戦し続けています。

カリキュラムポリシー（教育課程編成・実施の方針）

本学の基本理念である「生活の質の向上と技術の発展に貢献する人材を育成する」ため、メディア学部において国際的な教養と豊かな人間性、高い倫理性、創造性と持続可能な社会の構築に貢献する高度なメディアの活

用専門能力、コミュニケーション能力、論理的な思考力、分析・評価能力、問題解決力を兼ね備えた人材を育成することを目的に、次のような方針に基づいた教育課程表（カリキュラム）を編成し、実施する。

学修構造

1. 教養教育科目

教養教育科目は国際的な教養と豊かな人間性、高い倫理性と創造性を修得するために、a) 人文・社会系科目群、b) 外国語系科目群、c) 情報（コンピュータ）・数理・自然科学系科目群、d) 人間形成科目群（社会人基礎・ウェルネス）の4科目群で構成する。

2. 専門科目

A 専門基礎、共通科目群

メディア学部における専門分野の基礎知識や基礎技術を必修科目、選択必修科目、選択科目として配置し、基礎的かつ実践的な専門分野を学ぶ基盤を身につける。

B 専門科目群

メディア学部における専門分野の知識、メディアテクノロジーの原理、コンテンツ制作手法、メディア社会への応用手法を学び、これらの知識や技術を総合的に活用して、新しい価値の創造ができる能力を養う。

メディア学部の特徴ある基礎演習・専門演習を必修科目として配置し、実践的な応用力を身につける。

また、卒業研究やその準備となる創成課題の科目を必修科目として配置し、4年間の学部教育の集大成として、修得した知識や技術を実学的に活用しながら、最終的にはコミュニケーション能力、論理的な思考力、分析・評価能力、問題解決力を身につける。



メディア学部の分野別講義分類表〔2019年度版〕
（シラバスリンク付）
<http://blog.media.teu.ac.jp/2019/04/post-c04c.html>



メディア学部のカリキュラムツリーとカリキュラムマップ
<https://www.teu.ac.jp/koukai/19430/019432-1.html>

4年間の学びの流れ

■専門基礎教育科目

メディア学を俯瞰しながら学修基盤を固めるための幅広い基礎的内容を学修。講義科目と実践的な演習科目が用意されている。

■専門教育科目

各コースに対応した専門的科目のほか、2年次後期からのメディア専門演習、3年次後期からの創成課題、卒業研究などで構成される。

■コース専門科目

3年次後期から履修する講義科目で、メディアコンテンツ、メディア技術、メディア社会の各コースの専門的な内容を学ぶ。

1
年次

メディア学部教育内容を広く学ぶための入門科目を開講。「メディア学入門」でメディア学の全容を理解するほか、「メディア基礎演習Ⅰ」でメディアの代表的な分野に関連した4テーマの基礎スキルを身につける。

共通	メディア学入門
コンテンツ	映像創作入門 音楽入門 視覚情報デザイン入門 造形デザイン入門
技術	インターネットシステム入門 メディアのための数学 視聴覚情報処理の基礎
社会	ソーシャルコミュニケーション入門 広告・広報入門 ソーシャルリサーチ
メディア基礎演習Ⅰ（プログラミングを知る、データ解析法を知る、RDPを知る、デジタルコンテンツを知る） フレッシュヤーズゼミⅠ・Ⅱ ほか	

2
年次

前期は、1年次に引き続きメディア学の全体を俯瞰しながらしっかりと学修基盤を固め、希望のコースを選択。後期からは、選択したコース毎の専門教育科目やメディア専門演習を履修し、専門的な内容を学んでいく。

共通	メディア特別講義Ⅰ
コンテンツ	メディア芸術の基礎 CG制作の基礎 コンテンツプロデュース論 ゲームデザイン論 音楽創作論 デジタル映像表現論
技術	CG・ゲームのための数学 メディア情報処理の基礎 メディアのための物理 ヒューマンコンピュータインタラクション論 イメージメディア処理論 音声音響メディア処理論
社会	インターネットコミュニティ論 教育メディア論 デジタル・ジャーナリズム入門 グローバルメディア論 コンテンツマーケティング論 情報メディア法
メディア基礎演習Ⅱ（HCI（ヒューマン・コンピュータ・インタラクション）実験、サウンド・エクスペリエンス、 問題発見スキル、人工知能・機械学習の開発・活用） メディア専門演習Ⅰ アカデミックスキルズⅠ・Ⅱ ほか	

3
年次

前期は、コースごとの推奨科目を履修するとともに、それ以外のコース科目群も学び、後期からコース専門科目群を履修。4年次の卒業研究の準備を行う「創成課題」もスタートする。

コンテンツ	サウンドデザイン論 先端映像創作論 ゲーム制作技術論 映像文化論 コンテンツディベロップメント論 情報可視化
技術	感性情報処理論 3次元コンピュータグラフィックス論 Webプログラミング論 データベースと情報検索技術 ゲームプログラミング論 IoTデバイス論 ソーシャルコンピューティング論 情報システム設計論
社会	ソーシャルコンテンツデザイン論 デジタルマーケティング論 社会経済論 ソーシャルデザイン論 社会経済シミュレーション論 調査報道論
メディア専門演習Ⅱ 創成課題 キャリア設計Ⅰ・Ⅱ ほか 研究室配属	

4
年次

4年間の総仕上げとして卒業研究室に所属し、卒業研究に取り組む期間。
問題発見・分析能力、問題解決能力、論理的文章表現力、および発表能力の修得をめざす。

卒業研究Ⅰ・Ⅱ

先端メディア学&先端メディアゼミナール

「先端メディア学」と「先端メディアゼミナール」は、学修意欲の高い学生を1年次の後期から研究室に参加できるようにして、早期に研究を中心とした学修の機会を提供するカリキュラムである。

「先端メディア学」は1年次後期から2年次前期に開講され、先端的な研究分野に関する基礎的な素養を集中的に身につける。

「先端メディアゼミナール」は2年次後期から3年次前期に開講され、「先端メディア学」で身につけた素養を元に、担当教員指導のもと具体的な研究内容を決定し、最終的に、学会発表ができるような成果を出すことを目的としている。

2016年度から始まったこの授業では、現在、約20種類の先端的な開講テーマが設定され、2年生、3年生による学会発表という成果が得られたテーマがいくつもある。

AIによる音響分析(大淵康成 教授)

様々な「音」のデータを収集したうえで、それらを人工知能(AI)と呼ばれる多種多様なソフトウェアを使って分析していく。人間の声の感情分類や騒音の種類別の分析など、実際に役立つアプリケーションの作成に取り組み、各種ツールの使い方とデータ分析を学修する。



てんぷらを揚げる音から揚げ具合を識別

イノベティブコンテンツプロデュース(三上浩司 教授)

メディア学部で修得可能なコンテンツの企画、制作、技術開発などに関わる多様な知識を応用し、革新的なコンテンツをグローバルにプロデュースするための横断的な知識の再構築とその実践を行う。海外の提携校や留学生と連携してコンテンツの分析や交流を行ない、国際的なプロデュース力も身につけていく。



新規性のあるエンタテインメント製品の体験

新しい広告の研究(進藤美希 教授)

インターネットとコンピュータの進化によって広告は大きく形を変えつつあり、今後は動画広告やインタラクティブ広告など、多様な広告が発展していくと予想される。本授業では、現在の広告が抱える問題点を分析したうえで、斬新な広告のアイデアを提案、実現することにより、社会貢献につなげていくことを目指す。

■ YouTube で公開

<http://www.teu.ac.jp/information/2017.html?id=50>



八王子学生CMコンテスト(2017年) 観客賞受賞作品

メディア学部 の3つのコース



メディア学部の学びの大きな特長は、最初に全学生が技術中心の基礎科目をしっかり学ぶことにある。基礎を確実に身につけることができるため、高校時代に文系であっても理系であっても、自らの興味や目標に応じてさまざまなメディア分野へ進むことが可能。3つのコースを設定し、学生の関心の対象や領域別に、より専門性の高い内容を学ぶことができる。これらのコースは各自の学びの指針となるものであり、一人ひとりの学修や研究の自由な発展を可能にする、柔軟性の高いカリキュラムとなっている。

メディアコンテンツコース

魅力的なコンテンツの制作を可能にする、知識・技術・経験を手に入れる。

コンテンツ制作表現技術を中心に学ぶコース。

メディア技術を生かして、ゲーム、アニメーション、映像、音楽、Webなど魅力的なコンテンツや表現手法を創り出す力を修得する。

最新のコンテンツ制作の理論・技術を活用して
メディアコンテンツを創造する力を修得

映像コンテンツやインタラクティブコンテンツの制作・
デザイン、サウンドデザインなどの領域を学修

メディア技術コース

世の中に、新しい豊かさや感動をもたらす、革新的なメディア技術の創造者をめざす。

人々の暮らしや社会に、豊かさや感動を広げるメディア技術の創造を学ぶコース。

アプリケーション、音響、音声、ゲーム用デバイスなどに関する幅広い知識と技術を修得する。

メディアの新しい仕組みや技術を創造したり、
それらを活用する環境を提供する能力を修得

ヒューマンインタフェース、イメージメディア、
コミュニケーション、音声音響メディアなどの領域を学修

メディア社会コース

社会とメディアの接点を見つめ、人々に貢献するサービスやビジネスを形にしていく。

メディアで人と社会を結び、「情報を広めること」を主眼に置き学ぶコース。

これからの広告、教育、ソーシャルサービス、ビジネスを支える革新的提案を行える能力を修得する。

メディアコンテンツや技術を、広く社会やビジネスに
活用していくための知識やスキルを修得

社会情報、ソーシャルデザイン、サービスデザイン、
ビジネスデザインなどの領域を学修