

Media Pages



自由にメディアを学ぶ。

電車は、
教室？

サガ女メディアに行こう！

Train

#####

メディア女子は、電車でどんなことをして過ごすの？

「電車の中でiPhoneの音楽を聞きながら、Twitterを見たり、LINEを返したり、ニュースを見たりしています。最近はアルバイトを探しています。テスト期間や、課題などがある場合は、iPadでレポート作成などをすることもあります。」

Honoka（通学：90分）

「相模大野駅までの過ごし方？私は電車の中で、いつもソーシャルゲームをやっています。地方に住んでいるので、長くできるんです。最近の悩みはトンネルで電波がよくないこと、パケットが足りないことです。」

Moeka（通学：90分）

「私は普段、電車の中で、好きな音楽を聞いたり、電子書籍を読んだりしています。また、『フォントがデザインにあっているな』『氣を引くキャッチコピーだな』と考えながら、よく広告を観察しています。電車の中の広告はたくさんあって、頻繁に変わるので、デザインの勉強になります。」

Masumi（通学：35分）

"It's my free time (free= 自由+無料)!"

On the train, I write stories, do people-watching, read good books, imagine new projects, think, and dream. Two and a half hours flies! When I arrive on campus, I am refreshed with many new ideas."

Jackie（通勤：150分）



伝えたいこと、
表現する♡

Making 卒業研究 鎌倉案内雑誌

Jackie Rives 先生の研究室を訪ねて、
—「Kamakura Guidebook」の裏話を聞きました！



先輩はこの雑誌をどのようにして作ったのですか？

この雑誌を制作した学生は、コンセプトを決めるときに、自分の興味のあることから始めました。彼女は写真やフォント、海や江ノ電が好きで、興味のあるものを組み合わせて、鎌倉の様子を伝える雑誌を作りたいと思ったようです。雑誌で使用されている言語は英語で、外国人向けですが、日本人でもデザインを楽しめるように、500枚ほど写真を撮りました。どの写真を載せるか決めた後、それに合うような文章を日本語で書いて、さらに英語に翻訳していきました。翻訳したものは、最後に私がチェックしました。おしゃれな雰囲気のある作品なので、言葉も作品に合ったものを選ぶよう、指導しました。

学生が作るときには、いったん何を大事にすればいいのですか？

勉強することだけではなく、考え方も大事だと思います。私のゼミでは、英語での制作を指導しています。英語に自信のない学生が多くて、うまく伝えられないということが壁になってしまいます。雑誌の場合、写真だけで伝えることもあれば、そこに言葉が必要なものもあります。両者の組み合わせがあって、はじめて伝わるメッセージもあります。伝えたいものを中心に考えることが大事です。言葉選びは難しいと思いますが、自分で考えるだけではなく、いろんな人に相談すれば、伝えたいメッセージを伝えられるようになり、楽しくてすばらしい作品を作ることができると思います。



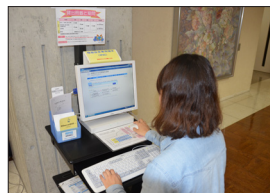
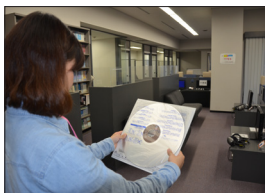
卒業研究作品「Kamakura Guidebook」

Media Girls の気に入りの場所は...
相模女子大学附属図書館の「視聴室」です!!

いつでも、どこでも、
Antenna Up!



メディア情報学科の学生はよく、授業の合間や
休み時間に、図書館の「視聴室」でDVDを
鑑賞します。ディズニーに関心のある学生なら、
ディズニー映画を借りて見ることも。「視聴室」の
中は映像ブース・音声ブースに分かれ、DVD、
CD、AV資料、FM放送を視聴することができます。
また、現在では稀少になってきた、ビデオテー
プ、カセットテープ、レーザーディスクなどのメディア
も所蔵されており、これらは情報リテラシーやメディア
文化史などの授業のレポート作成時に役立つ
かもしれません。図書館は、メディア情報学科の
学生がリラックスしながら、メディアについて新しい
発見をしたり学んだりできる場所です。



▼ START

自由に技術を
身に着ける

情報系に詳しい今井先生の授業 Report

普段どのような授業を担当しているのですか？

情報リテラシーⅠ、Ⅱ、基礎統計学、メディア情報学概論、ネットワークセキュリティ論、データベース設計論、データベース設計論演習、ITマネジメント論です。
情報系科目が多いです。

ゼミではどんなことを行っているのですか？

個人やチームでの制作を主に行います。教員から指示されて行うのではなく、自分でやりたいこと作りたいものを設定し、それに必要な知識や技術を勉強しつつ、仕上げていきます。ゼミの中ではソフトウェアの使用の指定はないので、各自で作品に合ったものを考えて、自分の技術を見極めたうえで選びます。例えばゲームの場合は、Unity、フリーのWOLF RPGエディター、LiveMaker、Adobe Flashなどを使用してゲームを制作していました。ゲームだけでなく、Webサイト、データベースの制作なども行っています。

オープンキャンパスでもゲームを公開していましたが、ゲームを作るのは難しいですか？

色々な難しさがあります。プログラミングやゲームの展開の条件指定など、技術的な難しさ、キャラクター設定、ゲームのストーリーなど、魅力的なコンテンツを制作する難しさ、などなど沢山ありますが、それを解決しつつ出来上がった作品は大変良いものとなります。

Program </h>



卒業研究作品「血刻の継名」



TO BE CONTINUED ►

一年生でどんな資格を取れる？

License

(;`・_・) φ))
Try

m.o さん（仮名）の license なお話

m.o さん（仮名）は高校時代、英検や漢検などの資格を取りました。大学に入りメディアを勉強していくと、キャラクターやアニメを扱う仕事には著作権が必要とわかってきました。彼女は先生のメディアと法などの授業を受け、配布された対策資料や問題集を使って一生懸命勉強をしました。ついに彼女はビジネス著作権検定の初級を取りました。そして彼女はこんな決意をしました。（さあ！次は国家資格！知的財産管理技能検定に挑戦だ！）そのほかにも学内で開催している講座を受講し、MOS（マイクロソフト オフィス スペシャリスト）のワード、エクセル、パワーポイント、アクセスも取りました。そのおかげで今ではソフトがスムーズに使えます。メディア情報学科にはいろいろな資格が周りに沢山あります。

さあ！君も怖がらずにどんどん資格に挑戦してみよう！



➡
Let's go!

メディアの先輩と授業を受けよう！

相模女子大学「授業公開 Weeks」

メディア情報学科の Line-up



メディア情報学概論
担当 今井 さやか

普段身の回りに当たり前のように存在しているコンピュータはどんなものなのかを、基本的なことからわかりやすく解説する授業です。コンピュータの過去・現在・未来を知ること、より身近に感じてもらえることでしょう。

6月9日・16日・23日

[金曜日 4 時限：14：40～16：10]



メディア環境論 II
担当 松本 俊輔

この授業では、メディア環境としての産業財産権（特許権、実用新案権、意匠権、商標権）を学び、発明・ブランド・デザイン等の保護と利用を調和させ、産業の発達に貢献する法制度とはどのようなものかを理解します。

6月5日・12日・19日

[月曜日 3 時限：13：00～14：30]



データ分析演習
担当 加藤 由樹

数値データを処理した結果、何が言えるのか、どのようなことが考えられるのかについて、理解することを目的としています。基礎統計からはじまり、表やグラフ、統計分析まで、さまざまな処理によって、データから結果を見出します。

6月5日・12日・19日

[月曜日 4 時限：14：40～16：10]



広告とメディア I
担当 原 龍一郎

もし、世の中から広告が消えてしまったら、私たちの生活はどのように変わるとお思いますか？ この授業では、普段何気なく接触している CM やポスターなどの広告がどのような役割を果たしているかなど、広告の基礎理論を勉強します。

6月9日・16日・23日

[金曜日 3 時限：13：00～14：30]