100 People Colors

武庫川女子大学 生活環境学部

情報メディア学科

学科案内 2018

百人百色の未来へ

百人百色の未来へ

自分の好奇心、興味、夢を手がかりに
幅広い科目の中から学びを自由に組み合わせる。
それが情報メディア学科の魅力です。

現在、私たちは世界中の画像、映像、音楽、ニュース、また、それらに関する人々の無数の意見へ自由にアクセスできます。そのような中で求められる力とは、本当に必要な情報と、そうではない情報を見極め、未来につながる答えを見つけ出していく力です。
情報メディア学科では、社会の中で情報を「収集する力」「分析する力」「発信する力」を養うための幅広い科目を用意しています。あなたの感性と好奇心を羅針盤にして、科目を自由に組み合わせ、自分にぴったりの未来を思い描き、目標に向かって一緒に歩んで行きましょう。

100 People Colors

高度情報化社会の中で
自分で生き抜く力を身に付ける

「情報力教育科目群」「生活力教育科目群」「社会力教育科目群」の
3つの科目群から進路や目標に対して最適な学びを自分で選び、
百人百色の未来を創造する3つの力である「情報活用力」「生活行動力」「社会共創力」を身に付けます。

百人百色の
未来を創造する
3つの力

情報活用力

コンピュータ等IT機器を活用して情報を創造・編集・加工・分析・伝達することにより、事物の本質を理解し、自己を適切に表現するとともに、他人や社会と良好な関係を築く力

生活行動力

豊かな感性と幅広い教養によって、時代の流れを洞察して最適な選択を行い、変化するライフ・ステージに適応していく力

社会共創力

社会の仕組みを理解し、社会的な課題の解決に主体的に参加し、他人との協働を通じて、自分のキャリアを開拓する力

3つの力を育む科目群と

主体性を養い行動力を身に付ける

実践的演習科目群

【 情報力教育科目群 】
- プログラミング・システム開発
- イメージ処理・表現
- WEB・モバイル・ネットワーク

【 生活力教育科目群 】
- 衣食住と環境
- 暮らしと情報化社会
- ライフ・プランニング

【 社会力教育科目群 】
- グローバルビジネス社会
- ビジネス創造
- マーケティング・メディア戦略

【 実践的演習科目群 】
- 初期演習
- 総合演習（チャレンジ・ゼミ）
- 卒業基礎研究〜卒業研究（ゼミ）

カリキュラムは次ページへ

情報メディア学科　カリキュラム

1年を前期と後期に分け、実践的演習科目群と合わせて3つの科目群から、自由に科目を選択します。
1年次には各科目群からそれぞれ基礎となる科目を必修科目として設定しています。
学ぶ中で関心や目標が変わっても大丈夫。4年間、自由に学び、幅広い分野の知識を身に付けて、未来の選択肢を広げてください。
※色付き太字は必修科目です。

	1年次	2年次	3年次	4年次
	多様な学びにつながる基礎を	「チャレンジ・ゼミ」で3年次の本格的な学びに備える	自分色のテーマを定めて「卒業基礎研究」へ	4年間の集大成。卒業論文、卒業制作へ
【情報力教育科目群】 情報機器を操作して情報を活用し、表現・伝達する能力を高める	**情報科学への招待Ⅰ・Ⅱ** 画像処理入門 デジタル表現入門 デジタル表現 オフィスツールの基礎 プログラミング入門 システムセキュリティ入門 統計学演習 色彩情報論 色彩情報演習 インタラクティブデザイン論	視覚情報論 統計学 コンピュータグラフィックス入門 コンピュータグラフィックス演習 ウェブコンピューティング CGプログラミング アルゴリズム論 ソフトウェアエンジニアリング 映像読解の技法	ゲームの情報数学 シミュレーション論 ウェブデザイン演習 ユーザインタフェース論 ウェブアプリケーション論 ウェブアプリケーション設計演習 コンピュータネットワーク概論 データベース論 パターン認識 クロスメディアデザイン	データマイニング応用 コンピュータネットワーク応用 キャリア英語Ⅰ・Ⅱ
【生活力教育科目群】 人間の営みと情報化社会との関わりを理解する	**現代生活学への招待** 衣生活情報論 生活工学 消費者経済学	衣服構成 感覚の情報 生活美学 食の科学 ソーシャルネットワーク論 調理学実習 人間生活論 情報文明学 情報と職業	DFマーケティング演習 Vファッションマーケティング 住の科学 情報環境学 メディアアート論 科学技術と社会 くらしと環境 文化哲学演習 マネープランニング 保育学	都市観光演習 映像文化論 生涯学習論
【社会力教育科目群】 社会の一員としてキャリアを形成し、自己実現を図る	**メディア社会学への招待** 文化事業論 海外の生活情報研究	グローバルビジネス論 マーケティング論 広告メディア論 広告メディア演習 コンセプトデザイン論 現代社会と法律 情報英語研修	国際メディアジャーナル演習 マーケティング戦略論 企業経営論 メディア編集演習 コンテンツプランニング演習 IT活用とビジネス	コミュニティビジネス論 マーケットデザイン演習 文化事業企画演習 動物と人間の比較行動学 起業入門
【実践的演習科目群】 主体性を養い、思考力・行動力を身に付ける	**初期演習** **コンピュータ基礎Ⅰ・Ⅱ**	**総合演習Ⅰ（チャレンジ・ゼミ）** **総合演習Ⅱ**	**卒業基礎研究** **卒業基礎演習Ⅰ・Ⅱ**	**卒業研究**

ITパスポート試験

独立行政法人情報処理推進機構が、経済産業大臣認定の国家試験として実施している試験の名称です。1年次の必修科目「コンピュータ基礎Ⅰ・Ⅱ」は、ITパスポート試験対策科目です。

総合演習Ⅰ（チャレンジ・ゼミ）

2年次後期から始まる本格的なゼミでの研究に向けて、主体的な学びを身に付ける必修科目です。研究分野の異なる複数の教員による指導のもと、課題解決型のプロジェクトに取り組みます。

卒業研究

3年次の卒業基礎研究、卒業基礎演習Ⅰ・Ⅱを発展させ、4年間の集大成として、担当教員の指導のもと、自由なテーマで論文執筆、または映像制作研究やアプリケーション開発などを行います。成果は卒業研究発表会で報告します。

【資格】

単位取得により取得できる資格

- 高等学校教諭一種免許状（情報）
- 図書館司書
- 学校図書館司書教諭

単位取得により合格しやすい資格・試験

- ITパスポート試験（国家資格）
- 基本情報技術者試験（国家資格）
- 日商PC検定試験（公的資格）
- CGクリエイター検定（公的資格）
- コンピュータサービス技能評価試験（公的資格）
- リテールマーケティング（販売士）検定試験

学科で推奨している資格・試験

- マルチメディア検定
- CGエンジニア検定
- 色彩検定
- カラーコーディネーター検定試験
- 画像処理エンジニア検定
- Webデザイナー検定
- Webクリエイター能力認定試験
- 応用情報技術者試験
- マイクロソフト　オフィススペシャリスト（MOS）

【外国語科目】

基礎教育科目

- Oral Communication Ⅰ
- Oral Communication Ⅱ
- TOEIC認定英語Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ
（TOEICのスコアに準じて認定される）

専門教育科目

- キャリア英語Ⅰ
- キャリア英語Ⅱ
- 情報英語研修（海外研修）

※武庫川女子大学では、外国語科目を8単位を必修としています。
情報メディア学科では、上記の科目以外に、共通教育科目の言語リテラシー科目と組み合わせることができます。

ゼミ紹介

さまざまなジャンルの13のゼミから、2つのゼミをご紹介！

面白がる力こそが情報発信力の源！ ＋プレゼンテーションスキルを磨いて 社会とつながる

1～2年次で学んだICTスキルを自分の強みにして、社会のさまざまなシーンで活躍できる女性になってほしい！そのために、ゼミで取り組んでいるのが、日常のありふれたさまざまなモノやコトをしっかり観察し、面白がることです。教科書に書いてあることを覚えるだけが勉強ではありません。

ゼミ活動では、ゼミ生それぞれが自分自身の「面白い」を探して、フィールドワークに取り組みます。旅行、チョコレート、トイレなどテーマは何でもOKです。いろいろなところに出かけて、いろいろな人に話を聞いて、情報収集と分析を繰り返すうちに自分だけの「面白い」が必ず見つかります。さらに、その「面白い」を他人に伝えるために、プレゼンテーション力を磨きます。話下手でも大丈夫。ゼミ仲間とともに試行錯誤を重ねるなかで、社会に通用するあなたならではのプレゼンテーション力が身に付きます。

大森ゼミでは、「ACジャパンCM学生賞」、「大学生観光まちづくりコンテスト」、「実践型課題解決プロジェクト『Ai-SPEC』」など多様な分野の学外コンペティションに挑戦し、ゼミ生たちの取り組みは、毎年高い評価を得ています。

大森いさみ ゼミ
Isami Omori seminar

心を豊かにする コンピュータの技術を目指す

日本は世界でも有数の裕福な国ですが、ある調査によると国民の心の満足度はあまり高くないようです。物質的な豊かさだけでは、人の心は満たせません。これまでのコンピュータ技術は人間の生活を便利にし、豊かにするものでした。天野ゼミでは、人の心に彩を与え、心を豊かにするコンピュータ技術の研究を行っています。具体的には、ユーザを楽しませたり、喜ばせたりするユニークなシステム・アプリ・サービス・コンテンツの設計開発を目標に、「キレイ」「カワイイ」と感じる女子大生の視点を活かした女子大ならではのエンターテインメント・コンピューティングに取り組んでいます。技術要素としては、プロジェクションマッピング、ライトペインティング、AR（拡張現実感）、VR（仮想現実感）、3Dゲーム、デジタル音楽、メディア・アート、VJ（ビジュアルジョッキー）、ボーカロイド、MikuMikuDanceなどが挙げられ、これらに関する複数の研究プロジェクトが進行しています。

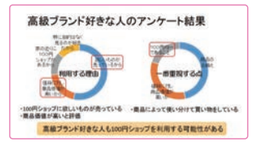
天野憲樹 ゼミ
Noriki Amano seminar

卒業研究

卒業研究は、4年間を通じて育んだ、情報活用力、生活行動力、社会共創力の集大成です。自分で選んだゼミで、仲間と一緒に、また一人で、先生の指導を受けながら情報を「収集する力」「分析する力」「発信する力」を最大限に活用して作り上げた卒業研究の一部をご紹介します。

01 100円ショップと高級ブランド好きな人との関係性 ～マーケティング戦略の観点からみて～

齊藤 真有子



近年、小売業界で100円ショップが大変注目されており成長を続けている。業界トップの業績を上げているダイソーと業界2位のセリアを例に挙げ、歴史や現状からその理由を探る中、高級ブランド好きな人も100円ショップで買い物をするということを知った。それは本当なのか、本当ならばなぜなのか、現在の消費者はコストパフォーマンスが高い商品を求めているなどの仮説をもとにアンケート調査を行い、分析・考察した。

また、100円ショップのマーケティング戦略とは一体どういうものなのか、競争地位戦略やマーケティングミックスを基に考察した。100円ショップの戦略を考える上で、一般小売業との比較も行った。

まとめとして、100円ショップが抱える現状の問題点を挙げ、その改善点を提案している。

【井上重信ゼミ】

02 インタラクティヴ・アート作品『郷愁』 ～Kinectを活用した癒し空間の創造～

佐藤 優理子

本作品は、モノクロームの森が投影されたスクリーンに、鑑賞者が手をかざすことで、森にカラフルな花をそえることができるインタラクティヴ・アート作品である。Kinect※1から取得した骨格データ（右手座標）を用い、Processing※2によるリアルタイム描画処理が行われている。本作品の着想は、静寂な森の中に身を置き、ストレスから解き放たれる瞬間を基に得ており、つかの間の癒しの時間をもたらすことを目的としている。

※1 RGBカメラ・深度センサー・マイクアレイなどのセンサー類が内蔵された入力デバイス
※2 ビジュアルデザインのためのプログラミング言語

【肥後有紀子ゼミ】

03 梅田・茶屋町の紹介動画を制作

ゼミ生12名による共同研究

株式会社毎日放送とのコラボレーションで、同社本社ビルがある梅田・茶屋町の歴史と現代を紹介する動画を制作。茶屋町という町の名前の由来、明治時代にあった凌雲閣というタワー、菜の花畑の広がっていた時代を再現しようと活動している人々、そしてビルの屋上で飼育されているミツバチに焦点をあてた、4作品を完成させました。動画は、毎日放送本社1Fのダックスビジョンや芝田町1丁目、2丁目にある梅田東連合振興町会のサイネージで放映されました。また、毎日新聞（阪神版）でも取りあげられました。制作した動画はYoutubeでも公開しています。（「茶屋町　武庫川」で検索）

【丸山健夫ゼミ】

04 訪日外国人に向けた九州観光のためのマーケティング戦略

堤悠葉／中島千佳

21世紀の今日は、おびただしい数の人々が地球規模で移動している国際観光の時代。2016年には、日本を訪れる外国人観光客の数が年間2,000万人を突破し、日本も観光立国の仲間入りを果たした。しかし、訪日外国人観光客の日本旅行の定番はゴールデンルート（東京ー箱根ー富士山ー名古屋ー京都ー大阪ー広島）である。では、このルートから外れた地域の観光はどうなるのだろうか。本研究では、九州観光を事例にし、神戸と京都の観光地で行った訪日外国人観光客に対するヒアリング＆アンケート調査の結果を参考にしながら、その可能性に言及した。

【赤岡仁之ゼミ】

百人百色の4年間の集大成

卒業研究。がここに集結。

05 実践型研究を通して考える観光の現状と課題への取り組み

◗ゼミ生11名による共同研究

日本は観光立国になりうるのか？訪日外国人客の急増で社会的に注目を集めるインバウンド観光の可能性と、人口減少のなかで今後も市場縮小が予想されるアウトバウント観光、それぞれについて、文献研究を行った。それをふまえて、フィールド調査を実施し、現実にどのような具体的課題として表れているのか分析をした。フィールド調査で明らかになった課題への取り組み案を作成し、学外のさまざまなコンペティション（大学生観光まちづくりコンテスト、JATA学生旅行企画コンテスト、産学連携ツーリズムセミナー）で提案、グランプリを受賞するなど高い評価を受けた。

【大森いさみゼミ】

06 音声機能付き電子絵本

◗住吉千佳／荒木奈央子

子供に幼い頃から英語を身に付けさせることは、子供に英語に対して親しみを持たせることや、グローバルな社会に対応させていくために必要なことである。題材に日本の昔話を用いることにより、童話離れしている子供たちに興味を抱いてもらうことも期待して、音声機能などのマルチメディアを駆使した英語教育を実現する電子絵本を作成した。本文を英語にすることで、楽しく、より想像力を使って物語を理解しながら、英語教育を行うことを目的とする。

【太田健一ゼミ】

07 日本における古代インドの宇宙観の普及

◗山道 千賀子

本研究の目的は「蛇ー亀ー象ー大地」からなる古代インドの宇宙観の日本における普及過程を明らかにすることにある。図鑑などで目にする古代インドの宇宙観はN.Müllerの図（1822年）が原典である。しかし、定方晟（1985年）や廣瀬匠（2012年）は、Müllerの図の原典は古代インドの文献には存在しないことを指摘している。さらに廣瀬は、この図の日本における普及過程は未解決であると論じている。そこで本研究では、日本の天文書に記載された古代インドの宇宙観の図を調査し、「1920年に原田三夫が蛇のいない宇宙観の図を紹介して以降、C. Flammarionの図（1877年）に基づく宇宙観の図が主流であったが、1952年に鏑木政岐がMüllerの図を紹介して以降、蛇のいるMüllerの宇宙観の図が定着したこと」を明らかにした。

【株本訓久ゼミ】

08 『Cinderella Project』 ～進化する結婚式の演出とは～

◗大田優希／伊藤有紀／山﨑麻由

ウェディングドレス＝白という概念を覆すことを目的とし、制作に取り組んだ。衣装担当と映像担当に分かれ、ウェディングドレスと「AfterEffects」を使用した映像をそれぞれ制作した。
ウェディングドレス×プロジェクションマッピングを融合したインスタレーションに成功し、新たなウェディングドレスの可能性を見出した。

【藤本憲一ゼミ】

09 映像表現による懐かしさ感情の生起

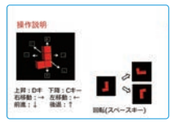
◗中村 美由稀

スタジオジブリの映画を観ると、なぜか懐かしいような切ないような気持ちになる。そこに描画されている時代に生まれていない人であっても、そういう気持ちにさせられるのである。本研究では、観る人に懐かしさを感じさせる映像作品を検証し、その要因を映像表現の観点から考察した。その結果、暗闇の中にある温かい光が人に安心感を与えるという「暗闇効果」と、人の心を穏やかにする「1/fゆらぎ」という自然のリズムに着目し、ジブリの映画等でも効果的に使用されていることを確認した。また、仮説を検証するために、この二つの効果を取り入れた映像を作成して視聴してもらい、懐かしいという感情は実際に生起できることを確かめた。

【尾関基行ゼミ】

10 立体視による3次元テトリス型パズルゲーム

◗小山恵里佳／捧里々子／林祐里

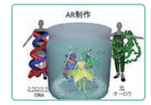


近年、映画や遊園地のアトラクションで、メガネやゴーグルをかけて飛び出す映像が楽しめるようになってきた。本研究では、かつて流行した2次元のテトリスゲームを、前後・左右・上下に移動できる3次元テトリス型パズルゲームに仕上げ、立体視効果を与えることにより、ゲームの空間をよりリアルに体感できるシステムを開発した。偏光グラスをかけて大型スクリーンに投影してゲームが楽しめるようになっており、1年かけて完成した。多くの学生に実際に遊んでもらったところ、立体視効果により、面白さが向上することを実証できた。

【福井哲夫ゼミ】

11 Digital Fashion Show 『Chemistry』

◗ゼミ生による共同作品　4年生11名・3年生11名



IT技術を駆使した世界と家政学の力を発揮したリアルな世界を融合させ、生活の身近にある化学現象を化学とは無縁と思われるファッションで『Chemistry』として表現した。情報発信のために文化祭ではファッションショーを開催し（LEDライトを使用した衣装製作では、ライトコントロールのためにプログラムを組んだ）、コンテンツとしてスマホやタブレットでShowの一場面を見てもらうためのカード型AR（拡張現実）・実験ノート風Book（64頁）・Blu-rayを制作した。1年間に及ぶ作業を整理して、①情操教育②イメージ言語化トレーニング③デザイン教育④プロデュース力を育成する教育プログラムであることを確認できた。

【丹田佳子ゼミ】

12 文字列をマーカーとするARの実現手法

◗新家 奈都美

AR（拡張現実感）の実現には、AR空間内に表示するオブジェクトの位置情報などを含むARマーカーが必要になる。そのようなARマーカーをユーザに極力意識させず、ARの導入をスムーズかつ自然に行う手法を本研究では探求した。具体的には、いくつかのツールによるARの実験を経て、文字列をARマーカーとして文章の中に埋め込む手法を考案した。そして、ARエンジン「SmartAR」とゲームエンジン「Unity」を用いてこの手法を実現し、ハンス・クリスチャン・アンデルセンの著作になぞらえたAR版『絵のない絵本』を制作した。この絵本には文字しかないが、文頭の文字列にARマーカーが埋め込まれており、パソコンに内蔵されたWebカメラを通して見ると絵が表示される。

【天野憲樹ゼミ】

13 インタラクティブコンテンツの実用性と忠実性の評価 ～3次元モデリングの導入～

◗小泉梨花子／小森麻友香／高井沙耶果／時田美夕

本研究では、武庫川女子大学中央キャンパスの様子を3次元のコンピュータグラフィックスとして再現しました。使用したツールは「Unreal Engine 4」です。元来このツールは3次元のゲーム制作のためのものですが、強力な3次元描画機能が簡便な形で利用できるだけでなく、3Dモデルの制御を直感的に記述できるフレームワーク（Blue-Print）も備えており、高度なプログラミング環境としての可能性も持っています。今後も卒業研究のためにこのツールを利用していく予定です。
このテーマは次年度以降も継続する予定で、未完成の機能の開発は後代のゼミ生が引き継いでいきます。

【中村勝則ゼミ】

さまざまな「情報発信」をしています

【 Workshop 】

広告メディア演習

PBL型授業 白鷹株式会社の企業／商品CMを制作 1

2年次開講「広告メディア演習」の授業では、産学が連携したPBL型授業※として、西宮市の酒造メーカーの白鷹株式会社の企業/商品CMづくりにチャレンジしました。
この演習はマーケティングにおける広告の果たす役割や広告制作の現場状況を理解した上で、実在するクライアントから発注されたCMを制作するという実践的な内容です。
完成したCMは全部で11作品となり、学生たちは3〜4人のグループに分かれ、約2か月をかけて作品を完成させました。作品は白鷹株式会社の代表取締役社長・澤田朗氏や管理部長の竹澤寛氏、兵庫県中小企業団体中央会の香川浩子氏の前で披露され、優秀作2作品には「白鷹賞」として賞状と記念品が授与されました。
※PBL：Project Based Learning（課題解決型学習）

学科企画

「企業と学生の交流会2016」を開催 3

情報メディア学科では、年に1回「企業と学生の交流会」を開催しており、さまざまな業種から数十社の企業の方々と学生がポスターセッションの形で情報交換をして交流を深めます。学生の研究活動を企業の方々に見ていただくと同時に、企業側の成果を学生が取材することで、学生と企業の相互理解が進みます。
この交流会を通して、学生たちは社会人になることへの実感を強め、就職への意識も高めています。学生のポスターセッションを見た企業の方々からは「学科の特長や学生たちの独創的な研究活動、精力的な制作活動を知ることができてよかった」という声をいただいています。

【 Event 】

【 Collaboration 】

井上ゼミ

産学官連携の化粧品トライアルセット開発プロジェクトの実施 2

井上ゼミ3年生（6名）は西宮市、株式会社カツウラ化粧品と産学官連携の商品開発プロジェクトを行いました。コンパクト、化粧水、ポーチ、ボックス、トートバッグの5種類のパッケージデザインを行い、「KATWRA×ムコジョ」の限定デザインのトライアルセットを製作しました。パッケージデザインを考案するにあたり、学生264名のアンケート結果から「素直」という花言葉をもつジャスミンをモチーフにすることを決定しました。また、パッケージデザイン以外にも、セット内容や価格設定の検討などマーケティング戦略の立案、チラシや看板の作成、モニターアンケートなど販売促進ツール制作を行いました。
2016年11月15、16日の学内の文化祭では2日間で約300個を販売。また事業部売店でも12月から2月末まで販売し、さらに200個以上販売することができました。
2017年2月11、12日にはイオン甲子園店で一般消費者へのテストマーケティングを実施し、この結果も含め、プロジェクト全体の総括をカツウラ化粧品、西宮市へ報告し、高い評価をいただきました。

松野ゼミ

女性の起業をテーマとした冊子『夢めぐり』を作成 4

松野ゼミ4年生（12名）が、西宮市から産学官連携委託調査の依頼を受け「起業についての調査研究」を行ったことをきっかけに、女性の起業をテーマとした冊子を作成しました。いま輝いている女性起業家の姿を通じて、起業に対するポジティブなイメージを同世代に伝えることを目的に、夢を実現した阪神地域の女性起業家21名を取材しました。冊子ではそのお店や商品を紹介すると同時に、起業に至るまでの経緯や人生観、仕事観についてまとめました。

【 Works 】

大森ゼミ

「Ai-SPEC（アイスペック）」で優勝！提案した子供用介護肌着が今春、商品化。 5

経済産業省近畿経済産業局が主催する産学協同企画、実践型課題解決プロジェクト「Ai-SPEC」の最終発表会で大森ゼミ3年生（4名）が優勝しました。4名は子供用下着メーカーのガロー株式会社とタッグを組み、障害のある子供をもつ保護者が購入時に重視するポイントの市場調査と、調査結果を反映した子供用介護肌着の開発方針の提案をしました。4名が最終発表会で提案した商品はガロー株式会社との共同開発商品として、今春、商品化されました。

丸山ゼミ

ソーシャル映像祭@カンテレで入賞 6

関西テレビ放送株式会社が主催する「ソーシャル映像祭@カンテレ」で、丸山ゼミ2年生（13名）が制作した「賢く使えばスマートフォン」が入賞しました。スマートフォンのマナーが社会問題となっています。学生たちはスマホ利用の問題点を分析し、「自己の安全」「チャンスの喪失」「社会生活での孤立化」「他人への危害や迷惑」の4つのポイントを洗い出しました。ゼミ生全員がそれぞれ、ひとつのシーンの監督となってロケをし、そのシーンをつなぎ合わせて作品にしました。マナーの押し付けではなく、楽しくテンポよく伝えているところが評価されました。

【 Competition 】

赤岡ゼミ

「課題解決ラボ：Mラボ」で審査員特別賞を受賞 7

兵庫県と神戸新聞社が主催する「課題解決ラボ：Mラボ」で赤岡ゼミが審査員特別賞を受賞しました。ゼミ生はコーベベビー株式会社（布おむつやシーツなどのリネンサプライ企業）を訪れ直接話を聞く中で、課題を明らかにしました。中間発表を経て、方向性を再検討し、企業の認知度向上と新市場開拓を目的に、顧客予備軍となる子育て世代の20代女性（おむつなど）と50代女性（介護用品）をターゲットに設定。さらに、女性たちの「ご褒美消費」に着目して、新商品「布製美容パック」をOEM※販売する、という内容で提案しました。
講評では発想の豊かさが評価され、コーベベビーからも商品化に向けて継続的な話し合いをしたいと申し出がありました。
※OEM：Original Equipment Manufacturer（相手先ブランドで販売される製品を製造すること）

【 Award 】 学外からの評価

ビジネスアイデアや映像制作、広告分野のコンペティションで数々の賞を受賞。2013年〜2016年までの実績をご紹介します。

2016年	第12回 ACジャパンCM学生賞	奨励賞	「どうすれば人は笑顔になるだろう?」
	第7回 関空発「学生と旅行会社でつくる」海外旅行	優秀賞	「あなたがヒロイン！　〜2人で行こう！！　ローマ・ドイツ5泊8日の旅〜」
	大学生観光まちづくりコンテスト	大阪観光局長賞	「大阪にもおいしい味噌あるんやで！ 〜やっぱりうまい、おかんの味〜」
2015年	JATA 海外卒業旅行企画コンテスト	優秀作品賞	「親娘革命！ 〜新しいスタートをきる、イギリス8日間ハリーポッター」
	大学生観光まちづくりコンテスト	大阪観光局長賞／パフォーマンス賞	「大阪にもこんなとこあんねんで。棚田から『はじまる』『つながる』『ひろがる』観光まちづくり」
	NHK 第12回 ミニミニ映像大賞30秒部門	企画賞	「空気に腕押し」
	第16回 キャンパスベンチャーグランプリ大阪	日刊工業新聞社賞	「Bellissimo 〜企業向け男性用メイクボックス〜」
2014年	第5回 関空発「学生と旅行会社でつくる」海外旅行	グランプリ	「パパ、ムスメ　どきどきわくわく大人旅〜フランス・ドイツ8日間〜」
	第10回 ACジャパンCM学生賞	奨励賞	「めったにない毎日」
	トカナ6秒動画コンテスト	大賞	Project-N「痙攣系女子」
2013年	第4回 関空発「学生と旅行会社でつくる」海外旅行	グランプリ	「サンタさんからの贈り物〜お父さん、お母さんありがとう　フィンランド7日間の旅〜」
	第9回 公共広告CM学生賞	奨励賞	「誰もが名前をもつかけがえのない人」
	第14回 キャンパスベンチャーグランプリ大阪	努力賞	「ブランド横断型一元管理システム〜何度も気軽に通える百貨店コスメ〜」

卒業生からのメッセージ

2017年春に情報メディア学科を卒業した先輩たちからのメッセージです。

情報メディア学科で学んでよかった！

株式会社JSOL 中島 千佳さん
Chika Nakashima

情報メディア学科のカリキュラムは多彩であり、人それぞれの選択肢によってさまざまな能力や資格、技術を身に付けることができます。これは、大学を選ぶ際に私が重視していたポイントの一つでした。興味のある分野に集中して取り組むのもよし、分野を限定せずに幅広く学ぶのもよし、それぞれに合った学び方ができることが魅力的でした。
私は就職活動に臨むにあたり、実践的な授業やマーケティングについて研究するゼミ活動などを通して、これから自分がどのように成長し、どのような能力を活かしていきたいのかを考えました。
卒業後はシステムエンジニアとして働きますが、この仕事はただパソコンに向かって作業をするのではなく、常にチームでコミュニケーションを取りながら役割分担をし、何度も話し合いを重ねてひとつのシステムを作りあげていくものです。これは、まさに私が情報メディア学科で学んできたことであり、授業で身に付けた能力が入社した後も役に立っています。

日本生命保険相互会社 大野 李紗さん
Risa Ono

私がこの学科を選んだのは、理系文系を問わずさまざまな分野が学べ、幅広いスキルや視点を身に付けられることに魅力を感じたからです。しかし、入学後は理系分野への苦手意識がぬぐえず、マーケティング論、文化事業論などの文系科目を多く履修しながら、理系科目にも頑張って取り組みました。また、ゼミ活動ではグループに分かれ授業で学んだ知識を活かし、課題を解決する能力を身に付けました。グループ活動の難しさもありましたが、卒業論文が完成する頃には、仲間との信頼関係や、苦手意識のあった統計学、パソコンスキルも身に付き、自分に自信が付きました。
そして、アルバイトでもお客様との信頼関係を築ける喜びや、成果を残した時の達成感を経験し、これらの経験は就職活動にも活かすことができました。
金融業界へ就職できたのは、この学科で得た幅広い視点があったからだと思います。この学科で学び、自分の選択肢は大きく広がったと思います。今後は、誰からも頼りにされる人になることが目標です。

株式会社福井銀行 藤田 緑夏さん
Midorika Fujita

私は高校の情報科という授業の中で、コンピュータの演習が苦手でした。この苦手を克服したいということと、生活する上でメディアを駆使して情報を取捨選択する力を身に付けたいと思い、この学科を志望しました。
授業では、興味のあるものばかりを取るのではなく、幅広い知識の習得を目指し、消費者経済学や生涯学習論なども受講。金融について学んだことで、金融業界に興味を持ちました。
2年次から始まるゼミ活動では、先輩と合わせて22名でプロジェクト（デジタルファッションショー）を完成させました。プロジェクトでは、CG制作や広報活動のためにコンピュータの技術を身に付け、メディアを扱えるようになり、苦手意識のあったコンピュータに対して自信を持つことができました。自分の案をプレゼンテーションし、何度も話し合いをする中で、人前で話す力、コミュニケーション力が身に付きました。その甲斐あって、就職活動では自分の想いを明確に伝えることができました。この学科で学んだ知識やコミュニケーション力を活かして、地元の役に立ちたいと思います。

近畿日本ツーリスト株式会社 山住 真衣子さん
Maiko Yamazumi

私はもともと映像制作に興味がありました。情報メディア学科に入学を決めたのは、カリキュラムはもちろん、地下スタジオなど映像に関する施設が充実していたからです。入学してみると、授業はプログラミング、映像制作だけではなく、幅広い領域の科目や課題発見・解決型の授業が数多く用意されており、さまざまなことに興味を持ち、自分の視野を広げることができました。
ゼミ活動では海外旅行企画コンテストに参加。ターゲットやコンセプトを決め、それに合ったツアー内容についてグループで意見を出し合い、考えました。それを約10分のプレゼンテーションにまとめ、観客を前に発表を行いました。相手に伝わるスライドや話し方を研究し、毎日練習を重ねました。努力が実り、コンテストではグランプリを受賞することができました。
就職活動では、「思い出づくりに携わる仕事がしたい」と思い旅行業界を志望。情報メディア学科での経験は就職活動でも活かすことができ、自己PRやグループディスカッションなどで大いに役立ちました。

卒業後の進路

先輩たちは、幅広い分野で活躍しています。

メディア業界の職種

- SE（システムエンジニア）
- コンピュータプログラマー
- ネットワーク従事者
- ITインストラクター
- WEBクリエイター
- TVディレクター
- TVプロデューサー
- 映像技術者
- 編集者・記者・コピーライター
- CGクリエイター

公務員、教員、一般企業の職種

- 情報科教員（高校）
- 消費生活アドバイザー
- 色彩コンサルタント
- 環境コンサルタント
- 商品開発・企画・設計者
- 一般企業（営業、販売、事務）
- 地方自治体（行政職）

主な就職先（2016年度卒業生 155名就職 就職率98.1% ※4月現在）

情報通信業
- 株式会社オービックビジネスコンサルタント
- 株式会社JSOL
- 株式会社ジャステック
- 株式会社Minoriソリューションズ
- 株式会社ロックオン　他35社

情報通信業（放送）
- 株式会社ウエスト
- 株式会社SPGホールマン
- 株式会社ワオンズ

広告デザイン業
- 株式会社グラフィック
- 株式会社デイリーインフォメーション関西
- 株式会社阪急デザインシステムズ　他2社

小売業（百貨店・衣服）
- 株式会社京阪百貨店
- ディーゼルジャパン株式会社
- 株式会社ユニクロ　他4社

金融・保険業
- 株式会社伊予銀行
- 大阪信用金庫
- 株式会社三井住友銀行
- 三菱UFJモルガン・スタンレー証券株式会社
- 株式会社損害保険ジャパン　他21社

その他
- 近畿日本ツーリスト株式会社
- 株式会社竹中工務店
- 西日本旅客鉄道株式会社　他68社

（五十音順・すべて正社員）

百人百色の未来を目指して…

One Day Report

2年C組　中山　不二子さん（兵庫県立伊川谷北高等学校）

私は情報やコンピュータについてとても興味があり、本学科を志望しました。情報メディア学科では、1年次の通年科目として「コンピュータ基礎」と「情報科学への招待」という科目があり、コンピュータのしくみについてじっくりと学ぶことができます。私は1年次後期の「プログラミング入門」でProcessingというソフトを使用して、自分の入力したプログラミング言語が図形になって動くなどの興味深い経験をしました。また、情報系だけでなく「消費者経済学」では少し難しい内容でしたがお金に関して学ぶことができ、株に興味を持ちました。
学業以外にも、私は音楽が好きなのでマンドリン部に入り、他学科の人たちと一緒に楽しんでいます。将来はこの学科で学んだ知識を活かすことのできる情報系の職に就きたいと考えています。これからはさまざまな資格の勉強に力を入れ、特に基本情報技術者試験に向けて頑張りたいと思っています。

専門科目と
共通教育科目を履修して、
さまざまなことを
じっくり学べるので、
自分が進みたい方向が
見えてきます。

9:00

「チャレンジ・ゼミ」友だちと意見交換しながら課題を解決。

10:45

2限は「グローバルビジネス論」面白いけど難しい…。

12:15

2限終了後はアゼリア（食堂）でランチ＋おやつタイム！

13:05

3限「コンピュータグラフィックス入門」興味津々。

14:35

授業終了。おつかれさま！今日は部活に参加します。

15:00

マンドリン部には学部や学年を超えた仲間がいます。

【 学科の主な年間イベント 】

丹嶺合宿（1、2年次）
1年次はクラスの仲間との親睦、2年次は新しく始まるゼミの仲間との研究生活のスタートとなる合宿です。

就職座談会
内定者を交えて、就職活動について情報交換をします。

企業交流会
企業の方々と学生がポスターセッションの形で互いに情報交換して交流を深めます。

卒業基礎研究発表会（3年次）
卒業研究に向けて、ゼミ所属後からの1年間の研究結果を報告します。

他に、体育祭、文化祭など
クラスやゼミ単位の
さまざまなイベントがあります。

卒業研究発表会
卒業研究発表会では、4年間の研究の集大成が披露されます。

Campuslife Checkpoint!

充実した施設

マルチメディア館には、映像の制作ができる
スタジオなどがあり、表現を鍛え、
「自分」を発信できる抜群の環境が整っています。

情報メディア学科のあるマルチメディア館には、1500台余のコンピュータ、メディアホール、撮影スタジオ、一人一台のパソコン付き双方向性マルチメディア実習室など、表現力を鍛え、「自分」を発信するための最高の環境が整っています。あなたの夢に形を与え、世の中へ送り出す。マルチメディアはそのための道具です。機器や道具を使う力を身に付け、あなた自身の未来を見つけることを応援します。

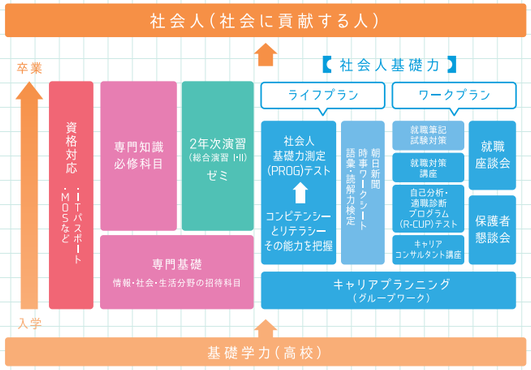
ビデオカメラや照明、
マイクなどの
作品制作のための機材も
貸し出しています。

キャリア支援

学科独自の就職活動支援も
充実しています。

入学から卒業の間に、社会人基礎力を測るテストを複数回実施することをはじめ、学科の先輩から就職活動について学ぶ「就職座談会」や、卒業後の進路に沿った「就職対策講座」などを実施。就職活動の支援も充実しています。

情報メディア学科でのキャリア支援の流れ



海外研修

情報メディア学科独自の充実した
10日間の研修プログラム。

年1回、アメリカまたはヨーロッパを訪問する海外研修を授業として実施しています。（「海外の生活情報研究」と「情報英語研修」を隔年で開催）
「海外の生活情報研究」では、実際の生活や文化に活用されている情報技術やメディア表現を学び、「情報英語研修」では、英会話の習得と情報化社会の先取りを目的に研修を実施します。2016年度はオーストリアのリンツで開催されるメディアアートの祭典「アルス・エレクトロニカ」などを訪問しました。

年　度	研　修	訪 問 先
2016年度	海外の生活情報研究	オーストリア、トイツ
2015年度	情報英語研修	マルタ、イギリス
2014年度	海外の生活情報研究	オーストリア、イタリア
2013年度	情報英語研修	イギリス
2012年度	海外の生活情報研究	スウェーデン、フィンランド、フランス

メールマガジン「やりとり」

情報メディア学科では、在学生・卒業生・教職員、さらにはこれから本学を目指す高校生、企業や地域の方々との幅広い交流を目的として、学科独自のメールマガジン「やりとり」を発行しています。編集は本学科の在学生有志と助手と教員で行い、学科ニュース、学生エッセイ、スタッフの社会活動などの情報を発信しています。

- 下記アドレスから登録お申し込みいただけます。（件名を「新規登録」としてください）
  infomag@mukogawa-u.ac.jp
- 最新号とバックナンバーの記事を本学科のウェブサイトから、どなたでもご覧になれます。
  http://www.mukogawa-u.ac.jp/~hi/mail_maga/index.html

スマホでも
読める！

アクセス ◗◗◗ 阪神「鳴尾(武庫川女子大前)」より国道43号線に沿って東へ徒歩約7分

武庫川女子大学をより知っていただくため、この学科パンフレットとともに大学全体を紹介する「キャンパスガイド2018」「短大ガイドブック2018 短大という選択」をお読みください。専門外の科目が自由に選択でき、社会に通用する教養を身に付ける共通教育、一人ひとりのキャリア形成をサポートする進路支援など、本学の学びの特長を紹介しています。

武庫川女子大学

生活環境学部 情報メディア学科

〒663-8558 兵庫県西宮市池開町6-46

TEL:0798-45-3500 (入試センター)
TEL:0798-45-3541 (生活環境学部事務室)

入試情報テレフォンサービス
TEL:0798-45-8888 (24時間)

大学ウェブサイト http://www.mukogawa-u.ac.jp/

学科ウェブサイト http://www.mukogawa-u.ac.jp/~hi/

@2017 Mukogawa Women's University School of Human Environmental Sciences Department of Informatics and Mediology. All rights reserved.