



勝手にしやがれ

めざすのは、幅広い教養と広い視野を持って 映像をプロデュースできる力

アート・ビジネス・テクノロジーの3つの視点から総合的に映像を探究。

そこで育まれた知識を基幹としながら、4つのゾーンで各自がめざす専門分野の学びへ。

そのなかで映像と人間の関係に対する理解を深め、「プロデューサー・マインド」を育みます。

総合的な視点で映像を捉える 映像文化の創造者を目指す

アート・ビジネス・テクノロジーの領域から映像にアプローチする総合大学ならではの学びを展開。広い視野を持ち、映像を目的に応じてプロデュースできる、確かな専門能力と深い教養、総合的な視点を育みます。

映像の創造力と表現力を学び 映像表現の可能性を探求する

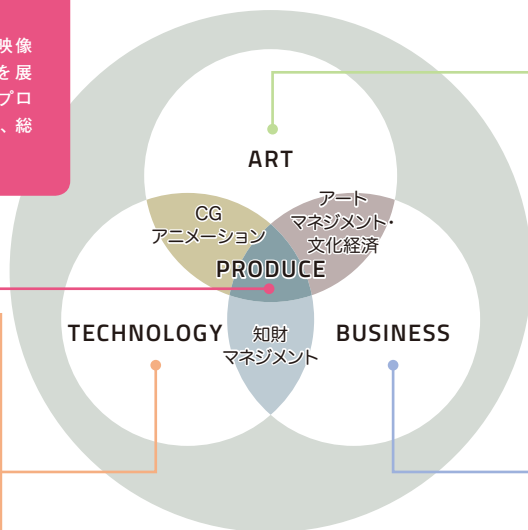
映像制作、映像理論、映画史、映像人類学、ゲームデザインなどを学習。映画やCM、ゲームなど、さまざまな映像制作に取り組む中で創造力と表現力を磨くとともに、理論的、歴史的な考察に基づいた批評的視点も養います。

イメージをリアルに再現できる 高度なデジタル技術を身につける

ゲームテクノロジー、バーチャルリアリティ、インタラクティブ・メディア、コンピュータグラフィックスなど、映像処理に関するデジタル技術を学習。最先端の設備機器を活用した実践的な学びを通じて、高度なテクニックを修得します。

映像コンテンツを介して 社会と関わるビジネス力を強化

映像産業の現状や制作現場の実態、国際コンテンツビジネス、著作権やファイナンス、マーケティングの基礎知識、アートマネジメントの可能性などを学習。映像ビジネスに関わるさまざまな分野を多角的に理解します。



Stage 1

読解力や表現力、マネジメント力を少人数授業で修得し、映像に関する知識を広げます。また映像制作の手法を実践的に身につける実習授業や、プロデュース能力を磨く講義も履修できます。

【1回生の主なスケジュール】

4月	入学式、オリエンテーション、受講登録
7月	「映像基礎演習Ⅰ」ファーストプロジェクト発表、定期試験
9月	前期成績発表・履修ガイダンス、後期修正登録
10月	ジャンキャリ
11月	「映像学入門演習」ゾーン選択、英語検証テスト
1月	「映像基礎演習Ⅱ」ファーストリサー発表、定期試験、次年度のインターンシップ型授業に関する説明会
3月	後期成績発表・履修ガイダンス

Stage 2

映像の理論や歴史、マーケティングなど専門領域を学ぶ授業が本格的に始まります。自身で選択したゾーン別の演習クラスに所属するとともに、映像に関するプロを招く特別講義を通して、キャリア形成の意識を高めます。

【2回生の主なスケジュール】

4月	受講登録
7月	定期試験
9月	前期成績発表・履修ガイダンス、後期修正登録
10月	「映像文化演習Ⅰ」クラス選択、ジャンキャリ
11月	英語検証テスト
1月	定期試験、次年度のインターンシップ型授業に関する説明会
3月	後期成績発表・履修ガイダンス



学びのゾーン

「映像文化」

映像文化の歴史的、芸術的、社会的諸問題に関して総合的な研究と制作を実践するゾーン。映像の生成プロセスや表現手法を理解し、あらたな映像表現の可能性について模索しながら、映像文化に関する総合的な視点と調査手法を習得します。

「映像マネジメント」

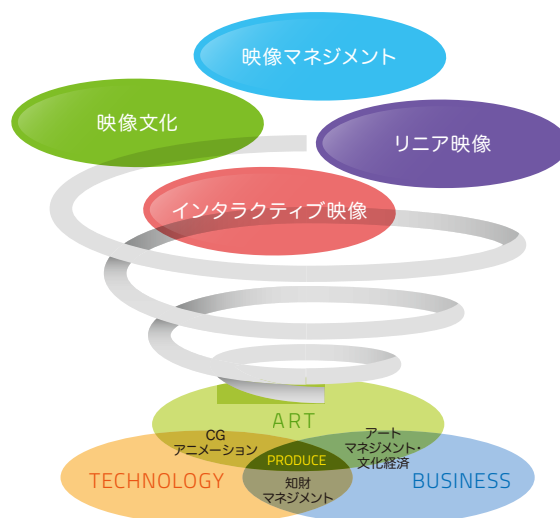
社会還元や国際貢献を視野に入れた営利・非営利を横断する映像メディア産業に関する総合的な研究と制作を実践するゾーン。映像ビジネスに関する総合的知識と、映像を通じて地域や社会との有機的な関係を創造することを目的とした企画を開発し、実行する力を習得します。

「リニア映像」

自らの制作意図を適切な表現技法と技術を用いて、実写映像およびCGアニメーションの作品を制作するゾーン。作品制作に必要な表現方法を軸として、機材やソフトウェアの技術と技法、表現主題を見つけ出す感性と知識、ならびに的確な媒体を選びとる能力を習得します。

「インタラクティブ映像」

インタラクティブ映像やメディアの研究と制作に関わる企画から発信まで実践するゾーン。デジタルとアナログの枠を越えた思考法や技法と、感覚やデザイン、ソフトウェアとハードウェアの総合的な知識と、それらを活用する開発と表現のスキルを習得します。



※学びのゾーンは2015年度以降入学生に適用される内容です。

Stage 3

基礎を応用する学びへとステップアップします。ゼミナール（映像文化演習Ⅰ）で、高度な映像制作や歴史的、芸術的、社会的、国際的な諸問題に関する理論的、実践的な研究が始まります。さらに提携企業でのインターンシップを通して、実践力と職業観を養います。

【3回生の主なスケジュール】

4月	受講登録
7月	定期試験
9月	前期成績発表・履修ガイダンス、後期修正登録
10月	ジャンキャリ
1月	定期試験
3月	後期成績発表・履修ガイダンス

Stage 4

ゼミナール（映像文化演習Ⅱ）を通じて、キャリアを意識した自身の研究を深め、4年間のトータルな学びを集大成する「卒業研究」に取り組みます。

【4回生の主なスケジュール】

4月	受講登録
7月	定期試験
9月	前期成績発表・履修ガイダンス、後期修正登録
12月	「卒業研究」成果物提出
1月	定期試験
2月	「卒業研究」口頭試問、立命館映像展
3月	卒業合否発表、卒業式





プロデュースする
のは自分自身。
今、新しい未来
が動き出す。

PRODUCE

ART

BUSINESS

TECHNOLOGY

Four Learning Zones

これまでに単位を修得した科目にチェックしてください。

○ …… 2015年度以降入学生対象 / ◇ …… 2014年度以前入学生対象

映像文化

講義科目

- | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 写真学概論 | <input type="checkbox"/> 西洋美術史 | <input type="checkbox"/> 映像理論 |
| <input type="checkbox"/> 色彩学 | <input type="checkbox"/> 東洋美術史 | <input type="checkbox"/> 映像作品研究 I |
| <input type="checkbox"/> デザイン論 | <input type="checkbox"/> パフォーミングアート論 | <input type="checkbox"/> 映像文化研究 |
| <input type="checkbox"/> 日本文化と国際交流 | <input type="checkbox"/> 映画史 I | <input type="checkbox"/> 印刷技術論 |
| <input type="checkbox"/> 文芸(物語)理論 | <input type="checkbox"/> 映画史 II | <input type="checkbox"/> 視覚芸術論 |
| <input type="checkbox"/> 芸文文化論 | <input type="checkbox"/> 映画史 III | <input type="checkbox"/> 芸術学 |
| <input type="checkbox"/> 現代芸術論 | <input type="checkbox"/> 映像心理学 | <input type="checkbox"/> 京都の伝統美術工芸 |

演習・実習科目

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 映像人類学実習 | <input type="checkbox"/> 音楽文化論 |
| <input type="checkbox"/> 専門文献講読 I | <input type="checkbox"/> 日本文化論 |
| <input type="checkbox"/> 専門文献講読 II | <input type="checkbox"/> 映像人類学 |
| <input type="checkbox"/> 映像デザイン演習 | <input type="checkbox"/> デジタル・アーカイブ |
| <input type="checkbox"/> デジタル・アーカイブ実習 | |
| <input type="checkbox"/> デジタル映像メディア実習 | |
| <input type="checkbox"/> 映像調査実習 | |

映像マネジメント

講義科目

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> 芸術計画概論 | <input type="checkbox"/> コンテンツ産業論 | <input type="checkbox"/> コンテンツビジネス概論 I |
| <input type="checkbox"/> プロジェクトマネジメント概論 | <input type="checkbox"/> 文化資源学 | <input type="checkbox"/> コンテンツビジネス概論 II |
| <input type="checkbox"/> 情報産業と社会 | <input type="checkbox"/> 映像ジャーナリズム論 | <input type="checkbox"/> コンテンツビジネス概論 |
| <input type="checkbox"/> 情報経済と文化 | <input type="checkbox"/> グローバル・コンテンツ経営 | <input type="checkbox"/> ミュゼオロジー研究 |
| <input type="checkbox"/> 文化社会学 | <input type="checkbox"/> 知的財産論 | <input type="checkbox"/> メディア産業論 |
| <input type="checkbox"/> コンテンツマーケティング論 | <input type="checkbox"/> コンテンツファイナンス論 | <input type="checkbox"/> 空間エンタテインメント概論 |
| <input type="checkbox"/> 放送文化論 | <input type="checkbox"/> 地域文化コンテンツ創造論 | |

演習・実習科目

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> プロデュース実習 I | <input type="checkbox"/> 専門文献講読 I |
| <input type="checkbox"/> プロデュース実習 II | <input type="checkbox"/> 専門文献講読 II |

リニア映像

講義科目

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> シナリオ基礎 | <input type="checkbox"/> CGI I |
| <input type="checkbox"/> CGI概論 | <input type="checkbox"/> CGI II |

演習・実習科目

- | | | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 映像制作実習 I | <input type="checkbox"/> CG実習 I | <input type="checkbox"/> 撮影技術照明実習 | <input type="checkbox"/> 映像音響技術実習 |
| <input type="checkbox"/> 映像制作実習 II | <input type="checkbox"/> CG実習 II | <input type="checkbox"/> 映像表現実習 | <input type="checkbox"/> 広告映像表現実習 |
| <input type="checkbox"/> 映像制作実習 III | <input type="checkbox"/> CG実習 III | <input type="checkbox"/> 映像編集技術実習 | <input type="checkbox"/> 企画シナリオ実習 |

インタラクティブ映像

講義科目

- | | |
|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> メディアアート論 | <input type="checkbox"/> バーチャルリアリティ |
| <input type="checkbox"/> 企画シナリオ創作論 | <input type="checkbox"/> デジタル映像メディア基礎 |
| <input type="checkbox"/> CG/ゲームのための数学 | <input type="checkbox"/> インターネット技術 |
| <input type="checkbox"/> 映像作品研究 II | <input type="checkbox"/> 情報科学 |
| <input type="checkbox"/> ヒューマン・インタフェース | <input type="checkbox"/> ゲームデザイン論 |
| <input type="checkbox"/> 遊戯史概論 | <input type="checkbox"/> 画像映像処理 |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ・デザイン論 | <input type="checkbox"/> サウンド処理 |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ映像処理 | <input type="checkbox"/> 映像メディア機器 |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ映像機器 | <input type="checkbox"/> 人工現実感 |

演習・実習科目

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> プログラミング演習 I | <input type="checkbox"/> データ構造とアルゴリズム演習 |
| <input type="checkbox"/> プログラミング演習 II | <input type="checkbox"/> インタラクティブコンテンツ実習 I |
| <input type="checkbox"/> デッサン基礎演習 | <input type="checkbox"/> インタラクティブコンテンツ実習 II |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ映像制作実習 I | <input type="checkbox"/> ゲームプログラミング実習 |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ映像制作実習 II | <input type="checkbox"/> ウェブアニメーション実習 |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ・プログラミング実習 | <input type="checkbox"/> インタラクティブCGプログラミング実習 |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ・グラフィックス実習 | <input type="checkbox"/> バーチャルリアリティ実習 |
| <input type="checkbox"/> インタラクティブ・メディア実習 | <input type="checkbox"/> ゲームデザイン実習 |
| <input type="checkbox"/> ゲーム制作実習 | |

その他(全ゾーン共通)

基礎演習科目

- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 映像基礎演習 I | <input type="checkbox"/> プロデュース基礎演習 I |
| <input type="checkbox"/> 映像基礎演習 II | <input type="checkbox"/> プロデュース基礎演習 II |
| <input type="checkbox"/> 映像学入門演習 | |

キャリア形成科目

- | | |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> クリエイティブ・リーダーシップ・セミナー | |
| <input type="checkbox"/> 学外映像研修 | <input type="checkbox"/> 映像文化研究 I |
| <input type="checkbox"/> 企業連携プログラム | <input type="checkbox"/> 映像文化研究 II |

演習科目

- | |
|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 映像文化演習 I |
| <input type="checkbox"/> 映像文化演習 II |

外国語科目

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Oral communication I | <input type="checkbox"/> Discussion I | <input type="checkbox"/> Media English I |
| <input type="checkbox"/> Oral communication II | <input type="checkbox"/> Discussion II | <input type="checkbox"/> Media English II |
| <input type="checkbox"/> Basic English I | <input type="checkbox"/> Writing Skills I | |
| <input type="checkbox"/> Basic English II | <input type="checkbox"/> Writing Skills II | |

外国語専門科目

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Reading Skills I | <input type="checkbox"/> Subtitle Translation I |
| <input type="checkbox"/> Reading Skills II | <input type="checkbox"/> Subtitle Translation II |
| <input type="checkbox"/> Oral Interpretation I | <input type="checkbox"/> Idiom & Structure III |
| <input type="checkbox"/> Oral Interpretation II | <input type="checkbox"/> Idiom & Structure IV |

卒業研究

- | |
|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 卒業研究 |
|-------------------------------|

Looking Back

「自分」を振り返ってみましょう。

1 回生前期

振り返り

今後の目標

目標に向けて、具体的に何をするのか

1回生後期

振り返り

今後の目標

目標に向けて、具体的に何をするのか

To The Future

マインドマップ

進路・就職について、思いつく言葉をできる限り入れてみよう。

My Future

KJ法

マインドマップで思いついたことを、キーワードとともに分類しよう。

KEY WORD

KEY WORD

KEY WORD

Search Your Interests

気になった研究テーマ①

[

]ゾーン

概要

なぜ興味をもったか考えてみよう

Next Step

気になった研究テーマ②

[

]ゾーン

概要

なぜ興味をもったか考えてみよう

Next Step

Search Memo 気になった研究テーマを書いてみよう

「映像学入門演習」ゾーン選択 模擬理由書

志望ゾーン	※志望するゾーンに丸をつけてください。 映像文化 ・ 映像マネジメント ・ リニア映像 ・ インタラクティブ映像		
フリガナ 氏名		学生証番号	—
電話番号	— —	メール	@
携帯電話番号	— —	携帯メール	@
志望理由および興味・関心のあるテーマや分野について記述してください。			

締切： 年 月 日 [] 提出場所：

[参考] 各ゾーンの概要

映像文化	映像文化の歴史的、芸術的、社会的諸問題に関して総合的な研究と制作を实践するゾーン。
映像マネジメント	社会還元や国際貢献を視野に入れた営利・非営利を横断する映像メディア産業に関する総合的な研究と制作を实践するゾーン。
リニア映像	自らの制作意図を適切な表現技法と技術を用いて、実写映像およびCGアニメーションの作品を制作するゾーン。
インタラクティブ映像	インタラクティブ映像やメディアの研究と制作に関わる企画から発信まで实践するゾーン。

Looking Back

「自分」を振り返ってみましょう。

2回生前期

振り返り

今後の目標

目標に向けて、具体的に何をするのか

2回生後期

振り返り

今後の目標

目標に向けて、具体的に何をするのか

To The Future

マインドマップ

進路・就職について、思いつく言葉をできる限り入れてみよう。

My Future

KJ法

マインドマップで思いついたことを、キーワードとともに分類しよう。

KEY WORD

KEY WORD

KEY WORD

Search Your Interests

気になった研究テーマ①

[

]ゾーン

概要

なぜ興味をもったか考えてみよう

Next Step

気になった研究テーマ②

[

]ゾーン

概要

なぜ興味をもったか考えてみよう

Next Step

Search Memo 気になった研究テーマを書いてみよう

「映像文化演習 I」クラス選択 模擬理由書

志望クラス	クラス	担当者	先生
フリガナ 氏名		学生証番号	—
電話番号	— —	メール	@
携帯電話番号	— —	携帯メール	@

志望理由および現段階で構想する「卒業研究」のテーマや分野について記述してください。

締切： 年 月 日 [] 提出場所：

※各クラスの担当教員および研究テーマについては、映像学部ホームページの「教員紹介」および「卒業研究」のページを参考にしてください。

[映像学部ホームページ トップ画面](#)

▶ [ACADEMICS](#)

▶ [教員紹介](#)

および

[卒業研究](#)

Looking Back

「自分」を振り返ってみましょう。

3回生

振り返り

今後の目標

目標に向けて、具体的に何をするのか

3
回
生

4回生

振り返り

今後の目標

目標に向けて、具体的に何をするのか

To The Future

マインドマップ

進路・就職について、思いつく言葉をできる限り入れてみよう。

My Future

KJ法

マインドマップで思いついたことを、キーワードとともに分類しよう。

KEY WORD

KEY WORD

KEY WORD



立命館大学映像学部

Ritsumeikan University College of Image Arts and Sciences
<http://www.ritsumei.ac.jp/cias/>

