

# 映像研究科カリキュラム・マップ

配当 回数	授業科目の名称	単 位 数	講義概要	教育目標				
				① 関心・賞賛・態度	② 知識・理解	③ 技能・表現(基礎)	④ 技能・表現(応用)	⑤ 思考・判断
1	映像研究演習	2	個別の興味関心と前期の研究構想に基づいてコンサルテーションを行い、アカデミック・リソースの適切な活用を踏まえ実証的な研究構想の立案と研究活動の立ち上げを行うことを目的とする。全体指導から個別指導へと導入し、合同のプレゼンテーションとディスカッションを行い、学生らが相互の課題を共有することで、それぞれの構想の深化と共にさらなる横断的な映像学の視野を獲得する。	◎				○
1	プロジェクト演習	2	映像研究演習から継続して集中的に構想と計画の精緻化を図り、研究活動を軌道に乗せることを目的とする。複数教員による研究指導チームを企画構成し、研究・制作活動の経過状況からテーマ構想とアプローチに修正・改善を行う。合同の進捗報告会を設け、積極的な議論の中で映像領域における自身の研究意義と位置付けを客観的に俯瞰しながら、構想する最終的な研究成果の形を明確化していく。	◎				○
1	映像学入門	2	各自の学修履歴に基づき、研究科での学びへの発展を念頭に、映像学に関する基礎的な知識を俯瞰的に強化しつつ、自身の興味や関心の対象について映像と関連付けて考える機会を得ることを目的とする。映像学での学びの「1」(映像文化)「映像マネジメント」(「インタラクティブ映像」)の代表的なトピックスを取り上げ、ディスカッションと含めた対話的な形式で論じる姿勢と態度を形成する。	○	◎			
1-2	映像研究論	2	映像の研究に関わる能力の向上のためのアカデミックスキルズを学ぶことを目的とする。ディスカッションとプレゼンテーションを実践しながら、自らテーマを設定し、調査・分析・実験・検証・考察を経て「リサーチ・ペーパー」を構築する一連の過程を通して、リサーチとライティングのスキルを身に付けるとともに、研究活動を自らマネジメントする姿勢を修得する。	○	◎			○
1-2	映像マネジメント	2	映像ビジネス・マネジメントにおける諸課題や将来像について、経営管理、市場ニーズ、技術革新などの観点から、総合的に概観する。とりわけ、企業間あるいはメディア間の競合状況の変化への対応などを具体的に考察しながら、実践的に活用可能なマーケティング戦略策定力および映像開発に伴うプロデュース力を修得する。	○	◎			
1-2	特殊講義	2	映像のマーケティングに関する研究を行う上で、海外企業の戦略や外国政府の映像産業振興政策に関する理解は非常に重要である。本講義においては、欧米各国(米国、英国、仏国など)やアジア各国(韓国、日本など)の映像産業政策を比較分析するとともに、各国の映像関連企業が牽引しているマーケティング戦略についてどのような特徴があるのかを考察し、日本の映像関連企業がどのような戦略を指向すべきかを考察したい。	○	◎			
1-2	企業連携プロデュース	2	企業や行政などの学外機関や地域、市民団体等と連携して、具体的な目標、目的を設定した上で、映像関連コンテンツの共同開発、映像活用に関する共同研究を実施する。個別の開発技術に関するゼミ形式の指導、プロジェクト化された研究開発テーマをグループワークにより進めていくような形態を基本とする。受講生は現実的なコンテンツ開発の現場を授業の中で体験し、実践的な知識と技術を修得することができ、進捗先については、映像学教科目「企業連携プログラム」において実施してきた進捗先である映画・映像関連企業、デジタルゲーム関連企業、メディア出版企業、行政機関を中心とするが、必要に応じて新規進捗先の開拓も行う。	○	◎			◎
1-2	映像現場研修	2	研究科のカリキュラムや想定される進路と関連性の高い企業・団体に、インターンシップ研修生として派遣するプログラムを単位認定するものである。研修生は、自らの課題認識に沿って研修先を選択し、所定の期間、実入期間において実務研修を行い、自ら研究している専門領域についての理解や知識を応用できる学習機会が、かつ具体的な仕事のイメージが得られ、自身の職業適性や得意分野について深く考える機会とする。なお、研修先については、映像学教科目「学外映像研修」において実施してきた進捗先である映画・映像関連企業、デジタルゲーム関連企業、メディア出版企業を中心とするが、必要に応じて新規進捗先の開拓も行う。	◎				○
1-2	映画文化論	2	本講義は、映像学の基礎を成す映画とその文化を考察対象とし、映画文化の特質と多様性ならびに課題について考察する。具体的には、映画文化の生成と伝わり、映画文化のコンテンツである映画、映画の記録媒体であるフィルムやテープや各種メディア、そして映画文化の生成・受容をなす諸要素—作家、社会、時代、地域、産業、技術—などの観点から、映画文化を概観する。	○	◎			○
1-2	インタラクティブコンテンツ・ストラテジー	2	ネットワークを介してユーザーが構成するソーシャルネットワークや、デジタルゲームの仕組みを応用した新事業、他業種との協業などにおいて、いかにビジネスモデルを提案すべきか、広領域が統合されたスキームの提案、検討の形でサービスとコンテンツをデザインして「学んでいく」。I は、主にデジタルゲームを応用した新事業をテーマとし、グループディスカッションを中心とした課題に対しての問題解決型授業の形態をとる。	○	◎			○
1-2	人工現実感特論	2	多感覚的に仮想世界を体験させる人工現実感を支える技術は、ディスプレイ技術やヒューマンインタフェース技術、コンピュータグラフィクス、人工知能、物理シミュレーションなど多岐に渡る。本授業では、人間の知覚・認知のメカニズム、仮想現実とVRシステムの構成要素、各要素技術、具体的な応用事例、社会的影響などに関して講義する。また、従来の人工現実感の創発的発展への発展した複合現実感についても掘り下げて解説する。また、研究論文を調査し、最先端の研究動向を知ると共に、将来の可能性について探る。	○	◎			○
1-2	グローバルコンテンツ&テクノロジーマネジメント	2	本講義の目的は、受講生がデジタルコンテンツ産業におけるテクノロジー・デザインを、経営学的視点で捉えながらその特性を把握し、コンテンツビジネスのグローバル展開の現状と展望、デジタルコンテンツ開発企業における技術トレンドや、知的財産及び著作権管理、インバウンソンとコンテンツビジネスの関係並びにコンテンツの多メディア展開における技術戦略に関する知識を修得する。デジタルコンテンツ産業におけるグローバル化とテクノロジー・マネジメントに関する国内外の事例を概念説明の相互補完という前提のもと適宜講義の中に導入することで、受講者がデジタルコンテンツ開発企業の経営者として学ぶ。	○	◎			○
1-2	マルチモーダル・インタラクティブ論	2	新しいマルチモーダル・インタラクティブ・システムの開発は、幅広い領域における技能と知識を必要とする。それは主にエンジニアリング、デザイン、そして行動科学といった領域だが、もちろんそれらだけに限定されるわけではない。このコースは情報およびマルチモーダルな技術における人間の側面を強調し、どのようにして人間が心理学的および生理学的にテクノロジーの発展に影響を与えるのかを考察する。私たちが日常的に体験しているマルチモーダル・インタラクティブ・システムを議論しながら、心理学、人文学、デザイン、アート、などとの重なり合いを見ていくことである。このコースはまず基礎的討論から始め、これらを近年のアクチュアルなケーススタディの中で応用していく。	○	◎	○		
1-2	映像言語分析論	2	多種多様なメディアにおいて、映像に込められたメッセージは、グローバル化が進む現代社会において多面的、或いは、多義性に富んだ解釈を許容するものとなっている。このような映像に言語情報とは、映像に属するメッセージとどのような関係があるのだろうか?本講義においては、映像と言語情報の関係性に軸を置き、言語情報が映像の包含するメッセージとの関係の中で果たす役割等について、認知、社会、心理的観点より考察しつつ、次世代教育にどのように貢献するかという点についても文献講義をいくつか提案する。	○	◎			
1-2	アーカイブデザイン論	2	アーカイブデザイン論では、主に有形文化財、無形文化財を中心とした現実世界における復元や情報伝達の現状を踏まえつつ、それらの空間的・時間的・デジタル・アーカイブ法に関する諸問題について、実践的な観点から、多角的・複合的な視点から考察することを目的とする。学部において学んだ基礎的な知識に加え、さらに現存する対象物やデータ計測における機材の知識とを視野に入れた大域的な視点からアーカイブを学ぶ。それらに基づき、当該研究領域における研究知識の吸収と研究方法の習得、研究資料及びアーカイブの収集、実地調査から得られた資料の解説など、デジタル・アーカイブの作成に必要な知識や方法を身につける。	○	◎			○
1-2	映像記録論	2	現在、映像を利用した科学研究は、研究過程で記録された映像を分析するためだけではなく、研究過程や研究成果を後世に残し、市民社会における科学研究の必要性を示す役割も担っている。そこで、本講義では、広く記録映像の承継と人文学における映像利用の歴史と実際を概観するとともに、映像資料の分析を通して、科学映像や民族誌映像などを制作する際に必要となる、作品創造のアイデアの選定や対象を捉える際の構図・構想・撮影の手法・編集の方法について学ぶ。さらに、調査者の倫理や肖像権をはじめとした権利問題を念頭に手続的な方法、調査態度に関しても検討する。	○	◎			
1-2	映像政策論	2	映像コンテンツ産業の現状とそれと深く密接した諸課題の現状を概観し、多様化するメディア環境における映像コンテンツの開発、人材育성과政策推進の重要性を認識し、映像文化と地域振興に貢献する。また、映像文化と地域振興による発展促進を目指す。また、実践的な事例研究を通して、日本や世界における地域的な文化コンテンツ政策の現状とそれを進めた地域経営の諸課題について考察し、そのような地域文化の保存と活用に関わる実践と政策が、映像コンテンツ産業それ自体の動向とどのような関係にあるかについても考えていく。	○	◎			
1-2	映像実習Ⅰ	2	映像実習Ⅰ-IIを通して、HDフォーマットを前提とした短編作品を制作し、その過程において高度な映像表現技法(演出・撮影照明・編集・音)の修得を目指す。そのうち後半にあたる「映像実習Ⅱ」では、「映像実習Ⅰ」で撮影された映像素材を活用しながらポストプロダクションを中心とした表現的技術を学ぶ。具体的な編集現場ではHDフォーマットに対応した高度な編集表現を、音の面では5.1chAMを視野に入れた豊かな音の表現を修得する。	○	◎	○		
1-2	映像実習Ⅱ	2	映像実習Ⅰ-IIを通して、HDフォーマットを前提とした短編作品を制作し、その過程において高度な映像表現技法(演出・撮影照明・編集・音)を主として修得を目指す。そのうち後半にあたる「映像実習Ⅱ」では、「映像実習Ⅰ」で撮影された映像素材を活用しながらポストプロダクションを中心とした表現的技術を学ぶ。具体的な編集現場ではHDフォーマットに対応した高度な編集表現を、音の面では5.1chAMを視野に入れた豊かな音の表現を修得する。	○	◎		○	○
1-2	特殊映像実習	2	映画の制作においては、ことさらに目を惹く演出効果のためのCGだけではなく、実写を主とする従来型の映画においても、デジタル技術による自然な特殊効果の導入が多用される状況となっている。本授業では、CGと実写との融合および実写による自然な特殊効果の導入を主として、VR技術の理論と効果を理解し、基本的な映像合成のスキルを習得する。実習を通して映像制作での適切な活用法について実践的に学ぶとともに、関連する技術の最新動向についても触れる。	○	◎		◎	
1-2	ゲームエンジン実習	2	「ゲームエンジン」は、デジタル・ビデオゲームに代表されるインタラクティブOSシステムの核となるソフトウェアモジュールである。本授業では、ゲームエンジンにおけるデータ処理のメカニズムを理解し、主にリアルタイム処理用3D空間データの構築と最適化の理論を中心に、コンピュータアーキテクチャの内部的視点を踏まえつつ学ぶ。また、プログラムとの整合性に着目しつつ、インタラクティブ・コンテンツに適した2Dおよび3D空間データの構築の実習・実験を通してその理解を深める。	○	◎	◎		
1-2	ビジュアルライゼンションデザイン実習	2	情報過多時代において多岐かつ大量に生成されるデータを効率的に理解・活用するための、映像によるデータの可視化手法。さらに「見えるデータ」に対して手動的にデータを加工する手法がますます求められ、大きく広がりつつある。デジタル・ビジュアルライゼンション/メディアアートなどの分野において共通する、データを動的かつ対話的に可視化・映像化する様々な手法を修得し、データの取得から提示までわたる諸問題に一貫して取り組む態度を獲得する。	○	◎			
1-2	科学映像の制作理論と制作	2	科学研究の発展性に関わる映像制作は、記録映像の分析による自然科学および社会科学の最先端を世に問うだけではなく、研究過程や研究成果、研究に携わった科学者の業績と人となりなどを後世に残し、市民社会における科学研究の必要性を示す役割も担っている。本講義では、映像・人文学を軸とする科学研究はもともと自然・社会科学を軸とする研究が従来から活用することの意義を、短期間のフィールドワークにおいて、事前調査から映像作品制作まで実践することから学ぶ。さらに科学映像の保存・活用そして比較研究の方法論についても考察する。	○	◎			○
2	クリエイティブ・プロジェクト演習Ⅰ	2	各自の関心テーマにしたがった、制作・研究の実践的な進め方について学習する。調査研究プロジェクトでは、テーマの絞り込み、資料分析、再検証といった、論文作成に向けて必要とされる技能・技術の習得や論文作成の方法などを学びつつ、自らの研究の具体化を目指す。また、制作プロジェクトでは、企画・企画・企画・企画、あるいは技術開発といったプロジェクトに必要とされる技能・技術の習得、実施方法などについて学びながら、自らの制作課題の実現を目指す。	○	◎			◎
2	クリエイティブ・プロジェクト演習Ⅱ	2	各自の関心テーマにしたがった、制作・研究を進ませ、作品・論文等を完成する。調査研究プロジェクトでは、研究内容の批判的検証を踏まえつつ、自らの制作課題の実現を目指す。また、制作プロジェクトでは、企画・企画・企画・企画、あるいは技術開発といったプロジェクトに必要とされる技能・技術の習得、実施方法などについて学びながら、自らの制作課題を実現する。	○	◎			◎

映像研究科カリキュラムツリー

