

映像研究科カリキュラム・マップ

科目区分	サブジェクトゾーン	記号	授業科目の名称	単位数	講義概要	教育目標					
						① 関心・意欲・態度	② 知識・理解	③ 技術・表現(基礎)	④ 技術・表現(応用)	⑤ 思考・判断	
履修指定	1		映像研究演習	2	個々の興味関心と初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て実質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つつ、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。	◎				○	
履修指定	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依頼し、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。合同の連絡報告会を設け、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。	◎				○	
選択	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体系的に強化しつつ、自身の興味や関心の対象に対して映像と関連付けて考える視点を獲得することを目的とする。映像学部での学びのゾーン(「映像文化」「映像マネジメント」「インタラクティブ映像」)の代表的なピッキスを取り上げ、ディスカッションなどを含めた対話的な形式で論じる姿勢と理解を形成する。	○	◎				
履修指定	1		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が目的とする。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、自らテーマを抽出し、調査・分析、実験・実証、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じて、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。		◎			○	
選択	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、映像マーケティングについて、製品開発から販売促進および顧客満足度の向上などを総合的にマネジメントすることの重要性を学ぶと共に、企業あるいはメディア間の統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および映像開発に伴うプロセス力を修得する。	○	◎				
選択	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)やアジア各国(韓国、日本など)の映像産業振興政策を比較分析するとともに、各国の映像産業政策が決定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ていく。	○	◎				
選択	1-2		企業連携プロセス	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、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、映像資源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ナール形式の指導、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形態を基本とする。卒業生は実証的な研究開発の現場を探索の中で体験し、実践的な知識と技術を修得することでできる。なお、連携先については、映像学部科目「企業連携プログラム」において実施してきた連携先である映画・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、必要に応じて新規連携先の開拓も行う。	○				◎	
選択	1-2		映像現場研修	2-4	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、自らの進路設定に沿って研修先を選択し、所定の期間、変入機関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視野や知識を広げ、かつ具体的な仕事のイメージを持ち、自己の職業適性や将来設計等について深く考える機会とする。なお、研修先については、映像学部科目「学外映像研修」に実施してきた派遣先である映画・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、必要に応じて新規派遣先の開拓も行う。	◎					
選択	リニア映像	1-2	映画文化論	2	本講義では、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、映画文化の生成と応用、映画文化のコンテクストである映画、映画・映像の記録媒体であるフィルム、ビデオテープ各種メディア、そして映画文化の生成・変容をなす諸要素(作家、社会、時代、地域、産業、技術)などの観点から、映画文化を検証する。			◎			○
選択	インタラクティブ	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るべきか、価値が創出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統合的に学んでいく。これは、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。		◎				○
選択	インタラクティブ	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ックス、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、人間の認知・知覚のメカニズム、仮想環境とVRシステムとの構成要素、主要素技術、具体的な応用事例、社会的影響などに関して論じる。また、従来の人工現実感の制約を克服する登場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学ぶ。		◎				○
選択	インタラクティブ	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おしながらその特性を把握し、これにデジタルビジネスをグローバル規模で展開するための施策についての理解を深めることにある。この目標を実現するために、日本製コンテンツ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、IPバネーションとコンテンツビジネスの関係を理解し、コンテンツの多様なメディア展開における技術的・法的な課題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解釈との相互探究という前提のもと適宜講義の中にも導入すると、受講生にデジタルコンテンツ開発企業の展望を感得してもらう。		◎				○
選択	映像デザイン	1-2	マルチモーダル・インタラクション論	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高度な知識を必要とする。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関与を認識し、そのようにして人間が心理学的および生物学的に技術デザインの実践に影響を及ぼすものを考察する。私たちの中心的なトピックは、マルチモーダル・インタラクティブ・システムを討議しながら、心理学、人文学、デザイン、アート、などの必要とされる分野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の討議から始め、これ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。		◎				○
選択	映像文化資源	1-2	映像言語分析論	2	多様な多メディアにおいて、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性、或いは、恣意性に富んだ解釈を容れざるものとなっている。このような映像に伴う言語情報は、映像に帰属するメッセージ性といった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を軸におき、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、実社会教育におけるように実践しうるものについて必要とされる知識を修得する。	○					○
選択	映像デザイン	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、それらの空間的情報のデジタルアーカイブ手法に関する諸問題について、映像の観点からも含め、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復元の知識などを理解しに入れた大域的な視点からアプローチをおこなう。それらに基づき、並行して現存する対象物の復元と研究手法の習熟、研究資料及びデータの収集、調査資料から得られた資料の解釈など、デジタルアーカイブの作成に必要な知識や方法論を身につける。		◎				○
選択	映像文化資源	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、広範な映像の飛躍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じて、科学映像や民族誌映像などを制作する際に必要となる、作品制作のアイデアの選定や対象をえらえる際の視点の確保、調査・撮影・編集の作業について学ぶ。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方法、調査態度に関して検討する。	○					○
選択	映像文化資源	1-2	映像政策論	2	映像コンテンツ産業の現状とそれをとりまく政策的諸環境の現状を概観し、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、人材育成と映像産業振興、映像文化と地域活性化といった論点に関して、産学公地連携による展開を促進するための基本的視座を修得する。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通じた地域経済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。	○					○
選択	リニア映像	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(主として演出・撮影・照明・編集・音)の修得を目指す。そのうち前半にあたる「映像実習Ⅰ」では、企画から撮影までを中心とし、具体的に演出面では企画作成・シナリオ構成および撮影・被写体創造等を、撮影照明面ではHDカメラやセット照明を使用した豊かな表現技法を学び、更にシネレンズや特殊機材(ワイヤー・クレーン等)における高度な撮影術も視野に入れる。			◎			○
選択	リニア映像	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)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用いながらポストプロダクションを中心とした表現の技術を学ぶが、具体的に編集面ではHDフォーマットに対応したより高度な編集表現を、音の面では5.1chMMを視野に入れた豊かな音の表現を修得する。				◎		○
選択	リニア映像	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や修正などが多く活用される状態となっている。本授業では、CG実写との合成および実写同士の合成を中心として、VFX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。			◎			○
選択	インタラクティブ	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OG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、3Dリアルタイム処理を用いたデータの構築と最適化の理解を中心に、コンピュータ・アーキテクチャの内部的動作を踏まえつつ、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空間データ構築の実習・実験を通してその理解を深める。		◎				○
選択	映像デザイン	1-2	ビジュアライゼーションデザイン実習	2	情報過多時代において多量かつ大量に生成されるデータを効率良く理解・活用するための、映像によるデータの可視化手法、さらに言えば、データに対して対話的にアクセスする手法がますます求められている。サイエントフィクビジュアライゼーションから教育映像、プレゼンテーション、メディアアートなどの分野において共通する、データ駆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修得する。	○			◎		
選択	映像文化資源	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。本講義では、映像人文学を専攻とする研究者はもちろん自然科学/社会科学を専門とする研究者自身が記録、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。				◎		○
必修	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て、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、映画、ゲーム、アニメーション、あるいは映像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。		◎				◎
必修	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て、制作・研究を進めさせ、作品・論文等を完成する。調査研究プロジェクトでは、研究内容の世界的検証を踏まえつつ、自らの研究課題を論文の形で具体化する。また、制作プロジェクトでは、映画、ゲーム、アニメーション、あるいは映像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。		◎				◎