

映像学部科目概要

2017年度カリキュラム科目名					
科目分野	ゾーン	配当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要
基礎	外国語	1	●Oral communication I	1	英語による会話をスムーズに行い、円滑なコミュニケーションを目指すことを目的としており、レベル別の少人数制により「話す」「聞く」を中心にやや平易なトピックについての英語による会話を行う。
		1	●Oral communication II	1	英語による会話をスムーズに行い、円滑なコミュニケーションを目指すことを目的としており、レベル別の少人数制により「話す」「聞く」を中心にやや難易度の高いトピックについて英語による会話を行う。
		1	●Basic English I	1	グローバル社会において国際語としての英語で自らの意思を明確に伝え、他者を的確に理解することを目的として、英語の論理的なレトリック構造を「読む」「書く」「聞く」「話す」の四技能を用いつつ学習する。その学習を基盤としたプレゼンテーション技法を学ぶことにより、英語によるcommunicativeな発信力を培う。また、英語の発音のメカニズムを学習することによりグローバル基準の英語力の基礎固めを行う。
		1	●Basic English II	1	グローバル社会において国際語としての英語で自らの意思を明確に伝え、他者を的確に理解することを目的として、英語の論理的なレトリック構造を「読む」「書く」「聞く」「話す」の四技能を用いつつ学習する。その学習を基盤としたプレゼンテーション技法を学ぶことにより、英語によるcommunicativeな発信力を培う。さらに、就職面接等においても英語でコミュニケーションが取れるように実践的な訓練も行う。
		2	●Discussion I	1	1回生のBasic English I・IIで学習した英語のレトリック構造を基盤としつつ、単なる「英会話」ではなく、より高度な内容について英語で論理的な議論を行うことを目的とする。
		2	●Discussion II	1	1回生のBasic English I・IIで学習した英語のレトリック構造を基盤としつつ、単なる「英会話」ではなく、より高度な内容について英語で論理的な議論を行うことを目的とする。
		2	◎Media English I	1	文字と音声の両面を駆使してインターネット上において国境を越えた相互コミュニケーションを積極的に行う能力を培うこととする。メール等のツールを駆使しつつ、「読む」「書く」「聞く」「話す」能力の向上を目指す。
		2	◎Media English II	1	文字と音声の両面を駆使してインターネット上において国境を越えた相互コミュニケーションを積極的に行う能力を培うこととする。メール等のツールを駆使しつつ、「読む」「書く」「聞く」「話す」能力の向上を目指す。
		3	Primary English I (単位回復)	1	Media English I・IIの単位回復科目として、文字と音声の両面を駆使してインターネット上において国境を越えた相互コミュニケーションを積極的に行う能力を培うこととする。メール等のツールを駆使しつつ、「読む」「書く」「聞く」「話す」能力の向上を目指す。
		3	Primary English II (単位回復)	1	
専門基礎	基礎演習	1	◎映像基礎演習 I	2	本講義は映像学部における基盤的なリテラシー能力といえる、「グループ・リテラシー」、「アカデミック・リテラシー」に関わる学習スキルの習得や自己学習のための基礎作りなどを行い、高校から大学への学びの転換について理解することを目的とする。また学修パスを意識できるように、2回生以降に設定される4つの学びのゾーンをもとに映像学部での学びについて理解を深める。
		1	◎映像基礎演習 II	2	本講義は映像学部における基盤的なリテラシー能力といえる、「グループ・リテラシー」、「アカデミック・リテラシー」に関わる学習スキルの習得や自己学習のための基礎作りなど、大学での学びの転換を目的とする。また学修パスを意識できるように、2回生以降に設定される4つの学びのゾーンをもとに映像学部での学びについて理解を深める。
		2	◎映像学入門演習	2	学修パスの意識化とキャリア意識の形成を促すため、4つの学びのゾーンごとに、ゼミ選択に資する学びの基盤となる研究や制作の思考や原理を学ぶ。

2017年度カリキュラム科目名

科目分野	ゾーン	配当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要	
専門基礎	講義（映像文化）	映像文化	1	色彩学	2	色彩は、光ある所に常に存在し、私たちの生活や社会環境、産業環境のすべてにおいて、密接な関係を持っている。本講では、色彩に対する物理学的・生理学的・心理学的な視点から考察し、映像の基本となる光と色彩の関係およびその影響についての理解を深めることを目的とする。さらには、色彩と色彩デザイン、およびその歴史への視野を広げることも試みる。
			1	写真学概論	2	本講では、映像の基盤メディアである写真について、科学的、歴史的、技術的視点から理解を深め、写真について総合的な知識を得る事を目的とする。具体的には、写真科学の基礎と、写真術の登場から現代に至るまでの表現および技術を概観し、社会や文化と写真との関係を考察する。
			1	日本文化と国際交流	2	異文化理解という観点から、映像文化と国際交流の関係について理解を深めることを目的とする。授業では主に、他国と比較して描かれた「日本」イメージの形成プロセスと、その「日本」イメージをもとに国際交流を進めていった実例を紹介しながら、「日本」文化に対する考察を行なう。
			1	デザイン論	2	「デザインとは何か」という問いについて多面的な理解を促すことを目的とする。古代から近世にかけての美術・工芸・デザインなどの特徴を概観し、いわゆる「デザイン」という理念が形成されるまでの過程を考察し、デザインが構築される背景、その領域、思想、美学、機能、目的などの諸問題に触れ、「装飾性」の問題と存在意義を問う。
			2	文芸(物語)理論	2	物語学(ナラトロジー)が照射する問題への理解を深め、「物語」の概念と物語の構造や手法に対する視野をひろげることを目的とする。具体的には、物語学の歴史と理論を概観し、神話、叙事詩、昔話、小説、戯曲、映画、漫画、ダンスなどが含む物語の機能や構造の分析を通して、我々の思考を支える物語の問題を考察する。
			2	現代芸術論	2	現代芸術の動向を通して、芸術における映像のポジションと、諸ジャンルとの混交の可能性についてのビジョンを開くことを目的とする。講義では、現代芸術論の概論や、現代における哲学と芸術との、創造的あるいは想像的なコラボレーションの様相、身体(感覚/運動)をめぐる理論と実践等を考察する。
			2	東洋美術史	2	いわゆる「古代オリエント世界」も含め、広く東洋全体を射程にいれ、アジアの各文化圏とその周辺地域における美術の諸相を、通史的に概観する。これら広範囲な空間に展開する造形表象に対し、時間や主題といった様々な条件設定による比較を通じて、影響関係の立体的な復元を目指す。加えて、京都の美術との連関性という視座も導入し、文化交渉をより身近に捉え、考える契機も提供することとしたい。
			2	西洋美術史	2	「西洋近代美術史」の(近代)とは、どの時代を指すのか、本講義では、講義の近代を示すルネサンス以降と、また同時に狭義の近代を示す18世紀後半の市民革命以降を主な対象とし、西洋における美術とその歴史を、各時代および代表的な地域とその諸様式ごとに概観し、西洋美術史への視座を養う。
			2	芸能文化論	2	我が国は、中世から近世にかけて、能、狂言、歌舞伎、文楽など、現在「伝統芸能」と呼ばれる複数の演劇文化を生み出し、その系譜に、ある種映画も位置づける事ができる。見世物および芸能史の視軸から、能や狂言、歌舞伎、文楽などの伝統芸能と、新派、近代劇、喜劇、宝塚歌劇、新国劇、新劇、ミュージカルなどの近現代舞台芸能を概観する。
	2	パフォーマンスアート論	2	本講義では、演劇やダンス、舞踏など、身体表現を基調とするパフォーマンスアートの諸相を概観し、映像芸術を捉えなおす視座を開くことを目的とする。主に、演劇や舞踊といったジャンルを超えた舞台芸術表現に焦点をあて、パフォーマンスアートとは何であるかを考え、新しい舞台芸術表現の可能性を探る。		
	講義（映像マネジメント）	映像マネジメント	1	◎コンテンツビジネス概論Ⅰ	2	映像を含むコンテンツビジネスの全体像を理解するために、メディア産業、コンテンツ産業の基礎とその現状を学ぶ。特に、他の産業と異なるコンテンツビジネスに固有のビジネスプロセスを軸に、経営の観点から様々なコンテンツを取り扱うための基礎知識、すなわちマネジメントとプロデュースの基礎、コンテンツを制作するための企画、ファイナンス、マーケティングなどの基礎、文化産業としてのコンテンツビジネスなどを包括的に学習する。前半ではコンテンツビジネスの総括的課題（コンテンツビジネスの市場規模、本質、構造と循環、コンテンツビジネスファクター、産学連携）等を取り扱い、後半は量的、質的なアプローチによる社会調査法の基礎について包括的に学ぶ。
			1	◎コンテンツビジネス概論Ⅱ	2	映像を含むコンテンツビジネスの全体像を理解するために、メディア産業、コンテンツ産業の基礎とその現状を学ぶ。特に、他の産業と異なるコンテンツビジネスに固有のビジネスプロセスを軸に、経営の観点から様々なコンテンツを取り扱うための基礎知識、すなわちマネジメントとプロデュースの基礎、コンテンツを制作するための企画、ファイナンス、マーケティングなどの基礎、文化産業としてのコンテンツビジネスなどを包括的に学習する。営利ビジネスのみならず非営利のビジネスモデルについても学習する。具体的には、コンテンツビジネスの分野別課題の整理と分析、コンテンツと経済学分野に関する課題のほか、非営利部門のマネジメントについても取り扱う。
			1	芸術計画概論	2	本講の芸術計画学とは、芸術・文化と社会との関係作りや両者間の回路を創造する政策や活動を考察する学問であり、芸術政策やアートマネジメント、アートプロデュースといった用語の総称として位置づけられる。映像文化のマネジメントを实践するうえで必要な芸術計画学のフレームワークとして、文化政策学およびアートマネジメントの概論を講じ、さらに、映像をテーマにした文化政策、アートマネジメントの具体的事例をとりあげ、映像文化とマネジメントの諸問題を考察する。
			1	プロジェクトマネジメント概論	2	高度情報化社会における組織が如何なる形で形成されているのか、リーダーシップとはどのようなものなのか、更には、映像産業におけるプロジェクト全般の制作フローやマネジメントの現状について事例なども踏まえながら分析する。具体的には、民間人が運営する組織の構造や、環境変化に対する個人の職業意識の変化とその対応方法、情報マネジメント等マクロレベルの組織的理論を端緒としながら、プロジェクト管理全般に関わる理論や、PMBOKなどまで踏み込んで議論を重ねる。

2017年度カリキュラム科目名

科目分野	ゾーン	配当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要	
専門基礎	講義（映像マネジメント）	映像マネジメント	情報経済と文化	2	これまで相反するものと思われがちであった「文化」と「経済」の関係を捉えなおし、文化を基礎とする適切な経済システム、あるいはまた、文化を素材としそれを適切に発展される経済構造を考える。また、文化の発展を支える政府の文化政策や情報化政策などについても学ぶ。	
			情報産業と社会	2	情報化の進展により産業構造や社会のありかたが大きく変化している。急激に進化する情報機器や伝送技術により、情報産業の市場が大きく拡大するとともに、情報産業相互間の融合や他の産業分野における情報技術の活用が進んでいる。このような現状を定量的に把握するとともに、技術のトレンドやニーズの変化を分析することによって、情報産業の将来を学ぶ。また、現代は情報化社会と呼ばれているが、そのような社会の中で生活、安全、環境、コミュニケーション、教育、年齢構成などが大きく変化してきている。情報化に伴う正と負の変化について認識を深めるとともに、社会としてあるいは個人としてどのように対応すべきか、課題と対処策についても学ぶ。	
			文化社会学	2	本講義では、近代社会の文化的特徴を理解し、われわれ自身の「文化」を批判的に相対化する能力を身に付けることを目的とする。文化についての社会学的知見を持つべく、文化と社会（地域、時代）との相関関係について考察し、文化を育む社会を創造するための視野を開く。	
	講義（リニア映像）	映像リニア	1	シナリオ基礎	2	映像制作での土台となるシナリオについて基礎的な表現を学ぶ。劇映画におけるシナリオの役割の理解と、短編ドラマシナリオを制作出来る基礎的なスキル（映像表現の特性、キャラクター創造、ドラマを意識したストーリー創造、ドラマシナリオ形式の理解）の習得を目的とする。ドラマシナリオを用いて、テーマを表現する実践を通して学び、これにより対象をどう捉えるかや観察力・調査力と、映像作品との関連性の理解を深める。
	講義（インタラクティブ映像）	インタラクティブ映像	1	CG/ゲームのための数学	2	CGやゲーム、インタラクティブ・コンテンツ開発の基礎となる数学的な知識と、それらを映像やインタラクティブ・コンテンツ開発へ接続させる考え方について学習する。具体的には、座標系と幾何、三角関数、ベクトルおよび行列の概念と計算方法、座標変換を中心に、運動や衝突などの数学的モデルやアルゴリズムの概念を学ぶ。
			1	企画シナリオ創作論	2	映像作品に欠かせない脚本が、如何なるコンセプトを経て形成されるのかについて様々な角度から言及していく。ドラマの定義や、構造、登場人物の存在意義や行動動機、など。理論に関する説明と脚本の熟読とその分析を状況に応じておこなう。学生からの質問などに対しては適宜返答するだけでなく、必要であれば、自ら調査して解を求める姿勢の重要性を理解させる。また、ゲームのようなインタラクティブコンテンツやコマースフィルムなどのショートコンテンツにおけるシナリオ創作の手法について学ぶ。インタラクティブコンテンツやショートコンテンツの特徴をふまえた多様なストーリー作成プロセスについて学んでいく。理論に関する説明と実際に脚本の一部を熟読、分析し、それらを学生と教員の間でディスカッションする、ということも行う。最終的にはインタラクティブコンテンツにおける脚本の役割について、総括的に学んでいく。
			1	メディアアート論	2	本講義の対象とするメディアアートとは、芸術表現と新しい技術的発明の融合によって生み出される芸術である。映像表現を常に開拓するメディアアートを通して、映像芸術に対する概念と視野を拡張することを目的とする。メディアアートの成立と諸特徴を、歴史的かつ代表的な作品ごとに概観し、具体的に検証する。また、主にビデオやデバイスメディアに関するメディアアートの諸特徴をメディア技術と社会との関係も含めて考察する。
			1	遊戯史概論	2	人類が工夫してきた様々なおもちゃや遊びに関する理解を深める事で、近年デジタル化が行われアートやインタラクティブメディア、ビデオゲームと呼ばれるまで広範囲になった遊戯器具や遊びそのものの研究に資することを目標とする。なお「おもちゃ」と言う表現を敢えて採用したのは、何時の時代も必ず遊びの中心に位置する子どもたちの遊び道具と遊びを中心に捉えた「遊戯史」であることを明確にするものである。
	演習実習（映像文化）	映像文化	1	映像デザイン演習	2	本科目は画像処理ソフトウェア、ドローイングソフトウェアの基本的な操作方法と2Dグラフィックデザインの基本を学びながら、映像の意味や効果を直感的に確認しつつ、映像に関わるデザインの基本概念を理解することを目的とする。本科目を通して学習した内容を、主として高回生向け実習科目に接続していく。
	演習・実習（リニア映像）	リニア映像	1	◎映像制作実習Ⅰ	2	映像制作実習ⅠとⅡを通して、短編映画の制作を集団でおこなう事で、スタッフワークおよび映像制作の基礎を習得する。スタッフワークではコミュニケーション能力（協調性・責任感等）を養い、映像制作の基礎としてはパート毎に以下の概要をおこなう。そのうち映像制作実習Ⅰでは、監督パートにおいて映像制作の基本的流れと企画立案からシナリオ化を習得する。撮影照明パートではカメラの扱いを主にその表現域を習得する。音パートでは録音を主に映像における音の役割を習得する。編集パートではノンリニア編集機器の操作法を主に編集の導入を習得する。また動画のデジタル映像の基礎を理解する。
1			◎映像制作実習Ⅱ	2	映像制作実習ⅠとⅡを通して、短編映画の制作を集団でおこなう事で、スタッフワークおよび映像制作の基礎を習得する。スタッフワークではコミュニケーション能力（協調性・責任感等）を養い、映像制作の基礎としてはパート毎に以下の概要をおこなう。そのうち映像制作実習Ⅱでは、監督パートにおいてシナリオの映像化を習得する。撮影照明パートでは照明機器の扱いを主に光による演出を習得する。音パートではボスプロ機器の操作法を主に音による演出を習得する。編集パートではノンリニア編集機器の操作法を主に編集による演出を習得する。各パートにおける技術習得を通して、表現力の向上を目的とする。	

2017年度カリキュラム科目名

科目分野		ゾーン	担当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要
専門基礎	演習・実習 (インタラクティブ映像)	インタラクティブ映像	1	◎プログラミング演習Ⅰ	2	本科目は、デジタル映像の処理や分析、インタラクティブ・コンテンツ開発の基礎となるコンピュータ・プログラミングの演習を行う。ここでは、プログラミング言語によらず共通の基本要素である、変数の概念と基本データ型、簡単な演算処理について演習を行う。また、3種類の基本的なプログラム制御構造である「逐次」、「選択」および「反復」を学習する。各処理の基本要素を習得したあと、簡単な応用プログラムの作成を体験することで、プログラムの仕組みに関する共通の概念を理解する。
			1	◎プログラミング演習Ⅱ	2	本科目は、Ⅰに引き続き、プログラミングの演習を行う。本科目では、より高度なデータ型である配列やクラス概念、あるいは関数の定義、呼び出し方法を学習するとともに、Ⅰで学んだプログラミングの基本要素と組み合わせたプログラムを作成することで、処理手順を意識したプログラムデザイン概念を理解する。さらには、グラフィカルな出力を伴うプログラミングと組み合わせることで、インタラクティブ・コンテンツ開発につながる基本的なプログラミングについて理解を深める。
			1	デッサン基礎演習	2	初歩的なデッサン力を身に付け、あらゆる映像表現に求められる、対象への観察力を高める。また、木炭、コンテ、鉛筆などを用いた基礎的な絵画技法を学ぶ中で、光学的、視覚的な表現を理解することで、デザインやアニメーションなど、対象物自体を創造する映像表現に必要な基礎力を養う。
専門	講義 (映像文化)	映像文化	1	映画史Ⅰ	2	日本映画の歴史と文化についての理解を深める。表現技法、産業構造、社会背景、地域特性といった次元での映画の変容・展開も視野に収めながら、同時代的な眼差しを持って映画史を探究し、日本映画史における主要な作品群や、映画の伝来から現在までの基本的な事項についての理解が目標とされる。
			1	映画史Ⅱ	2	世界映画史についての理解を深める。表現技法、産業構造、社会背景といった次元での変容・展開も視野に収めながら、世界映画史における主要な作品群についての理解を深める。映画の誕生から現在までの世界映画史に関する基本的な事項についての理解が目標とされる。
			2	映像文化研究	2	映像史上の代表的な作品や作家、ジャンルに属する映像作品を鑑賞・分析し、「映像」を学ぶために必要な作品鑑賞力と分析力を養成する。具体的には、個別映像作品を対象に、芸術論から制度論として文明論にいたるまで、映像をめぐるさまざまな文化の諸相について考察をおこなう。
			2	映画史Ⅲ	2	映画は、物語映画に尽くされるものではない。記録映画(ドキュメンタリー)や実験映画をはじめ、さまざまな映像表現への取り組みの歴史があった。そうした非物語映画についての理解を深め、映像文化への視野を広げる。作品や作家、ジャンルなどについて、具体的にその諸特徴を考察するとともに、非物語映画においては、どのような主題内容が扱われ、いかなる表現技法が用いられ、どういった意図と背景のもとに制作されたのかを解説される。
			2	映像心理学	2	映像が、それを見る主体とどのような心理的関係を切り結ぶのかについての理解を深めることが目的とされる。映像文化が誕生して以来の主要な心理学上の学説を辿り、映像に対峙する人間心理についての思想に親しむ。また、具体的な映像作品と照らし合わせ、映像というものが、単なる光学的現象ではなく、創造表現の場としていかに考へるかを心理学的な発想を軸に探ることも目指される。
			2	映像理論	2	映像なるものについてめぐるされてきた、代表的な思想を辿り、映像についての理論的理解を養うことを目的とする。第一に、映画を中心とした、哲学的、心理学的、芸術論的な、思考について焦点をあて、20世紀前半、映像表現とはどのようなものであると考えられていたかについての基礎知識を習得する。第二に、映画に加え、テレビやビデオ、デジタル映像など、視覚メディアが多岐化するなか、広く一般的な概念として「映像」という用語が普及するようになった経緯を踏まえ、20世紀後半以降の映像文化についての理論的思考に主たる流れについて理解を深めることが目指される。
			3	映像作品研究Ⅰ	2	映像作品鑑賞力の陶冶は、映像をめぐる芸術論、歴史論、社会論、創造実践論、制度論からいっても不可欠である。映像作品の基礎的な鑑賞力ならびに分析力の養成を目的とし、ここでは個別作品を扱いながら、作品創造の構成原理についての基礎的な理解を深める。
専門	講義 (映像マネジメント)	映像マネジメント	2	文化資源学	2	文化資源とは、ある時代の社会と文化を知るための手がかりとなる貴重な資料の総体であり、博物館の収蔵品にとどまらず、建物や都市の景観、祭礼など、有形無形のものが含まれる。本講では映像メディアを文化資源として捉えなおすとともに、映像メディアの有効活用と創成の方途へのビジョンと意志を醸成することを目的に、映像メディアの資源化に関わる諸問題を実証的に考察する。
			2	コンテンツマーケティング論	2	マーケティング論の基礎について、製品・サービスの開発・企画、流通チャネル、価格設定、および販売促進・広告宣伝などについて学ぶ。また、コンテンツ産業におけるマーケティングの事例について、他産業の事例との比較も行いながら論じていく。このような知識を通じて、コンテンツ産業のみならず一般企業におけるマーケティング職を担うための基礎的能力を身に付けることを目指す。
			2	コンテンツ産業論	2	コンテンツ産業の成立と現状を概観し、情報産業としてのコンテンツ産業の特異な性格について理解する。特に将来のコンテンツビジネスの中核になると考えられる「デジタルコンテンツ」については、音楽や映画、ゲーム等のフィールドにおけるネットワーク配信、ファイル交換技術、デジタルシネマ、オンラインゲームなどの動向これらを通じたコンテンツ固有のビジネスプロセスとビジネスモデルを理解を深める。具体的には企画創造からマーケティング、知財管理にわたるビジネスプロセスにおける、マネジメントとプロデュースの特徴が、コンテンツ産業の特異な産業構造を成立させていることを、ケーススタディをベースとして学ぶ。
			2	放送文化論	2	授業前半では、放送の社会的影響について、時に無頓着かつ意図的に「利用」する制作者らの「隠れた意図」を発見できる「洞察力」の涵養を講義の目的とし、映像メディアにおける放送分野の歴史と社会との関係性を概説する。主に、テレビ放送開始以後のラジオとテレビ、インターネットの社会的な位置付けの変化や、それに伴って生じた問題点を考察する。また、授業後半では、放送の社会的影響について、時に無頓着かつ意図的に「利用」する制作者らの「隠れた意図」を発見できる「洞察力」の涵養を目的とし、映像メディアにおける放送分野の諸問題を具体的に検証する。主に、テレビ放送開始以後のラジオとテレビ、発展型としてのインターネットの社会的な位置付けの変化に加え、「表現の自由」の問題などを考察する。

2017年度カリキュラム科目名

科目分野	ゾーン	配当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要	
専門	講義（映像マネジメント）	映像マネジメント	2	映像ジャーナリズム論	2	映像メディアにおけるジャーナリズムの諸問題を認識することを目的とし、映像ジャーナリズムの理論およびメディアの特徴と問題点等を整理し、映像ジャーナリズムの役割と使命について考察する。また時代と人間が対峙する映像ジャーナリズムの特徴と問題点等を、具体的な事例にもとづき考察することで、映像ジャーナリズムについての批判的思考を涵養する。さらに、映像表現の自由やジャーナリズムの原則が、情報の国際化やマルチメディア化もふくめて、どのような影響を受けるのか視野を広げる。
			3	グローバル・コンテンツ経営	2	グローバルな情報社会を前提とした国際経営に関する各種理論と国際化が進むコンテンツ産業の現状について講義を展開していく。テーマとしてはグローバル市場における商品ライフサイクル、国際分業に関する課題、技術移転や世界における知的財産権に関する意識の現状があげられる。講義だけでなく、ディスカッションを行ったり、ケーススタディメソッドを活用する等、様々な手法でグローバルコンテンツ経営に対する理解を高める。更に、独自に企業に関する研究や各国の知財権に対する意識について研究し、その結果をケーススタディとして発表する。
			3	知的財産論	2	科学技術、ビジネス、マーケティングの手法などの進歩（ないし変化）が急速な現代にあって、新たな知的財産問題が登場することは珍しくない。現場の実務家には、既存の法の解釈をもってこのような未知の問題に対する妥当な解決を探ることが求められる。授業の前半部分では、これら法分野に関する基礎的な知識の習得を目標とする。また、知的財産法についての概略を理解したうえで、とくにコンテンツビジネスに関連して必要となる、著作権法とその周辺についての基礎知識を習得し、コンテンツに関連する紛争事例のケーススタディを通じて、現実的な問題領域とその対応策について考える力量を養成する。
			3	コンテンツファイナンス論	2	高度情報化社会における主要事業のひとつである、コンテンツ産業の特徴をふまえながら企業財務に関する全般について、その概要を学んでいく。会計基礎や、各種財務諸表の見方、分析方法の基礎的な知識を教える。これらを通じ、会計、財務の概要を理解すると同時に、一般的な企業における事業展開のしくみとコンテンツ産業における事業展開のしくみの違いについても理解する。最終的には、企業財務や会計担当者、ならびに、財務専門のコンサルティング会社など財務スペシャリストとしての職業に必要な知識の一端を養成する。講義においては、各種理論の説明とケーススタディメソッドを状況に合わせて使用する。授業後半では、高度情報化社会における企業財務について学んでいく。また、情報化社会を反映したコンテンツ制作における多様な資金調達方法なども学んでいく。これらを通じて、社会における資金調達のしくみや、会計、財務担当者に必要な知識に対する理解を更に深めていく。講義においては、各種理論の説明とケーススタディメソッドを状況に合わせて使用する。状況に応じては学生側からの発表とそれに伴うクラスディスカッションなども導入する。
			3	地域文化コンテンツ創造論	2	地域ミュージアムにおける企画展示、地域における資料の発掘、研究教育機関と連携した活動などを通じて、地域における文化コンテンツの発見、保存、利活用の現状と課題について学び、すぐれた地域文化コンテンツの創造のあり方とそのシステムについて考えていく。また、脱「箱もの」行政としての情報通信政策、文化創造政策の現状を踏まえ、日本や世界における地域的な文化コンテンツ事業の現状と、それを通じた地域創造・地域経営の課題について考察する。さらに、そのような地域文化の保存と活用に関わる動向が、将来的にコンテンツ産業そのものどどのようなシナジーを持ちうるのかについても考えていく。
	講義（リニア映像）	リニア映像	1	CG概論	2	CGの基本的知識について、講義形式で学ぶ授業である。おもに芸術的側面、作品制作的側面からCGについて解説し、その基礎的な概念や知識について学ぶ。
	講義（インタラクティブ映像）	インタラクティブ映像	1	インタラクティブ・デザイン論	2	玩具という位置づけからメディア、そして教育ツールをはじめとして幅広い分野に浸透している遊びの設計について、歴史的な観点や立案設計の段階から総括的に言及する。基本的には講義が中心の授業だが、状況に応じて学生とのディスカッションを行ったり、紙とペンによる簡易なデザイン教育を実施する。また、課題を与え、それに対するレポートを提出してもらう。
			2	インタラクティブ映像機器	2	デジタル画像および映像機器の基本を講述する。まず、従来からのアナログ技術による画像機器の概略を述べたあと、デジタルカメラ、デジタルビデオカメラの構造と特性を講述する。さらにディスプレイ装置、プロジェクタ、印刷装置などについても述べる。SD規格、HD規格それぞれの機器の特徴について理解する。デジタル画像・映像の記録メディア、すなわちVTR、DVDなどについて述べる。フィルム映像とデジタル映像との間の相互変換を行う、テレビネおよびキネレコの技術についても触れる。さらに、最近目覚ましい進歩を示している立体映像の表示装置、没入型表示装置など特殊な表示システムについても講述する。
			2	インタラクティブ映像処理	2	コンピュータによるデジタル画像の処理手法について、その原理を学ぶ。まず、デジタル画像における色彩の表現すなわち表色系、および色の補正方式を理解する。また、色や濃淡の度数分布（ヒストグラム）の意味、白黒2値化の手法、コントラスト強調の手法など画素単位の処理について講述する。さらに、ボケなどの画質補正（フィルタ処理）、特定領域の抽出と合成（クロマキーなど）について学習する。領域単位での画像の処理手法を学ぶ。具体的には、領域の輪郭抽出、回転などの幾何学変換、形の変形、画像の空間周波数解析、ノイズ除去について学習する。また、移動物体抽出など動画処理の基本についても講述する。動画のフォーマット変換、画像圧縮の原理、画像・映像のセキュリティ技術についても簡単に述べる。
	3	ヒューマン・インタフェース	2	ヒューマンインタフェースについての理論と技術を講述する。これは、コンピュータシステムと人間の接点であり、インタラクティブ映像システムで基本的かつ重要な技術要素である。まず、人間側の特性として、情報の入出力のポートである感覚と知覚の仕組みを知る。さらに、外界から得た情報の処理機能としての中枢系の働き、すなわち、認識、理解について簡単に触れたあと、認知の側面から人間の情報処理機能を理解する。コンピュータなどの働きを理解するのに役立つメンタルモデルとメタファの機能について述べる。ヒューマンインタフェースの事例として、各種のインタフェース手段および方式を紹介する。具体的には、入出力機器、視覚的インタフェース、身振りによるインタフェース、音声や言語情報の取り扱いなどについて述べる。最後に感性情報処理の基本的な手法と、ユーザインタフェースの評価手法、ユーザ支援の手法などについても説明する。		

2017年度カリキュラム科目名

科目分野	ゾーン	配当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要	
専門	講義 (インタラクティブ映像)	インタラクティブ映像	3	バーチャルリアリティ	2	バーチャルリアリティ (VR;人工現実感) の基礎と応用を学習する。前半では、その歴史と現状について概観した後、VRの技術要素について学習する。視点・身体の位置と姿勢のセンシング、仮想環境との対話のためのインタフェース、力覚・触覚を提示するハプティック・ディスプレイについて概観する。後半では、VR技術の応用事例と研究の現状について述べる。また、ミクストリアリティや拡張現実感、コンピュータビジョンに基づいた位置合わせ、より自然に見せるためのリアリティの追求など、最新の話題を交えて紹介する。
			3	映像作品研究Ⅱ	2	映像作品鑑賞力の陶冶は、映像をめぐる芸術論、歴史論、社会論、創造実践論、制度論からいっても重要である。ここでは主にインタラクティブ系の映像作品の鑑賞力、分析力の養成と、映像表現と産業との関係性への関心を促すことを目的とし、個別作品を具体的に分析しながら、作品における作家性の問題や諸ジャンルの枠組みなど、作品創造の構成原理についての理解を深める。
	実習 (映像文化)	映像文化	2	映像人類学実習	2	映像人類学の根本を成すフィールドワークにもとづき、事前調査から作品制作までのプロセスを学生自身が体験し、映像作品制作について実践的な方法論を習得する。また科学映像の保存、活用そして比較研究の方法論についても実践的に考察することも目的とする。
			2	デジタル・アーカイブ実習	2	さまざまな文化情報資源をデジタル化し、これを保存し後世へ継承していくデジタルアーカイブの諸相について考察する。さらに文献資料を基にしたビジュアルイゼーションの方法論やデジタルアーカイブにおける知的財産権関連の諸問題を踏まえたうえで、実際のアーカイブ制作をおこなう。
	実習 (映像マネジメント)	映像マネジメント	2	プロデュース実習Ⅰ	2	芸術・文化と社会との関係作りや、両者間の回路を創造する活動の実践を試みる。芸術政策やアートマネジメント、アートプロデュースを内包する芸術計画的な視点にもとづき、映像文化の創造を、通常の社会生活において担う、すなわち映像文化をプロデュースする能力の育成を目的とする。コミュニティと映像文化との有機的な関係性の創造について、企画調査・立案、システムづくりからマネジメントの運営、活動報告まで、実践的に学ぶ。
			2	プロデュース実習Ⅱ	2	プロデュース実習Ⅱにおいては、コンテンツ開発をビジネスという点からとらえ、経営者、出資者を説得できる企画を作成するのに必要な資料の収集方法、開発費用の試算、マーケティング、広報戦略などについて学びつつ自らの企画書の執筆や、そのプレゼンテーション方法に関する知識について幅広く学び、限られた知識の中で自らをわかりやすく表現する方法などを考える。実習が目的の本科目では、実際のプレゼンテーション能力やその表現方法並びに企画書の書き方や、プレスリリース、そして構成台本の書き方までを学ぶ。これらを通じて社会におけるコミュニケーション方法に関する一端を理解する。
	実習 (リニア映像)	リニア映像	2	CG実習Ⅰ	2	初級向け授業として、3DCGソフトの基本操作から、おもにモデリングに関する技術と知識を中心に学ぶ。マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ等についても、基本的な操作法、知識、表現技法を学ぶ。「室内の風景」を創造し、一枚の静止画として完成させることが到達目標である。
			2	CG実習Ⅱ	2	中級向けの授業として、3DCGによる基礎的なアニメーションの制作法を学ぶ。マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ操作等についても、中級レベルの知識、操作法、表現技法を学ぶ。「無機物のアニメーションムービー」を完成させることが到達目標である。
			2	映像制作実習Ⅲ	2	短編映画の制作を通して、映像制作および技術の向上をおこなう事で発展的な表現技法を習得する。監督パートでは、シナリオの解釈から被写体創造を習得する。撮影照明パートではレンズや記録方式、照明等を組み合わせた表現技法を習得する。音パートでは録音からポストプロまでを通した応用的な表現技法を習得する。編集パートではエフェクトなどを加えた編集表現技法を習得する。
			2	撮影技術照明実習	2	高度な撮影照明機器の扱いとそれらを用いた発展的な表現技法を習得する。撮影においては高度なカメラの基本的な扱いから、移動撮影機器の扱い、更にシネレンズの扱いなどを習得する。照明では松竹スタジオを利用した光による幅広い表現技法を習得する。また撮影照明双方の組み合わせによる狙いのある画づくりがおこなえる表現技法を習得する。
			2	映像編集技術実習	2	映像信号に対する理解を深め、編集機器の扱いに習熟しそれらを用いた発展的な表現技術、編集理念に基づいた編集技法や編集感覚、映像作品における高度な仕上げ技術を習得する。
			2	映像表現実習	2	被写体創造を主とし幅広い観点から映像表現技法を習得する。構成やシナリオといった文字表現から映像表現をおこなう際に必要な想像力や被写体創造技法を習得する。
			3	CG実習Ⅲ	2	上級向けの授業として、3DCGによる人体モデリング、人体アニメーション、ダイナミクス等について学ぶ。高度なライティングや、最新技術についての知識、操作法、表現技法も学ぶ。「人間とダイナミクスが混在するアニメーションムービー」を作ることが到達目標である。
			3	広告映像表現実習	2	リニア映像の中でも広告映像における企画立案について学ぶ。広告映像に対する理解と共に、対象に対する考察から発想をおこない、企画意図からコンテンツに至る作業について習得する。
			3	映像音響技術実習	2	高度な音響機器の扱いとそれらを用いた発展的な表現技法を習得する。映像表現における音響による演出を意識し、台詞・効果音・音楽などの要素を用いて狙いのある表現技法を習得する。
			2	インタラクティブ・グラフィックス実習	2	本実習では、コンピュータ・グラフィックス (CG) を利用したインタラクティブな3DCGアプリケーションを開発するための基本的な知識とプログラミングを習得する。国際標準規格であるOpenGLを用いてCG共通の普遍的な2要素を学ぶ。投影変換と幾何変換、シェーディングによる陰影描写、マウスやキーボードによるインタラクション、テクスチャマッピング、オブジェクト操作と視点移動方法などを課題制作を通して理解する。
			2	インタラクティブ映像制作実習Ⅰ	2	インタラクティブ映像コンテンツ制作の基礎を実習を通じて学習する。ネットというツールを用い、インタラクティブコンテンツの発信という視点において、魅力的な作品制作を実習により学習する。

2017年度カリキュラム科目名

科目分野	ゾーン	配当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要
実習 (インタラクティブ映像)	インタラクティブ映像	2	インタラクティブ映像制作実習Ⅱ	2	インタラクティブ映像コンテンツ制作の基礎を実習を通じて学習する。本講座では、コンテンツ制作手順の基礎を集団創作として学び、初心者でも制作可能なオーサリングツールを利用してゲームなどのインタラクティブコンテンツの制作を体験する。あるいは、簡単なプログラミングでインタラクティブコンテンツの開発を体験する。
		2	インタラクティブ・プログラミング実習	2	本科目では、特にプログラミングの観点から、デジタルゲームを制作するうえでの基礎を学び、デジタルゲーム制作の内部構造のアルゴリズムを学習すると共に体験する。あるいは、簡単なプログラミングでインタラクティブコンテンツの開発を体験する。
		3	インタラクティブ・メディア実習	2	本実習では、様々なセンサ・表示装置・ユーザインタフェースとその特長を理解し、それらを活用してインタラクティブな映像コンテンツを開発するための基本的な知識とプログラミングを習得する。特にバーチャルリアリティ技術に代表される、多感覚的なフィードバック、立体映像・広視野映像による映像空間への没入性、身体性を活かしたインタフェースなどに焦点を当てて課題制作に取り組み、ゲームやメディアアートなど幅広い応用領域での新しい映像体験の可能性に触れる。
		3	ゲーム制作実習	2	インタラクティブ系の制作実習の最終実習として、コンテンツを継続的にプレイしてもらうためのデザインを実際にデジタルゲームを立案、制作しながら学ぶ。集団創作の形で、作品の意図を仕様として明確にし、オーサリングツールを利用したインタラクティブコンテンツの開発を行う。
外国語専門科目		2	Reading Skills I	2	Discussion I 及び、Media English I と並行して、映像に関する専門的な文献を読解により理解するための技能を学習する。映像に関わる様々なトピックの文献を題材としながら学術的な文献の読み方についてふれる。
		2	Reading Skills II	2	Discussion II 及び、Media English II と並行して、映像に関する専門的な文献を読解により理解するための技能を学習する。映像に関わる様々なトピックの文献を題材としながら学術的な文献の読み方についてふれる。
		3	Oral Interpretation I	2	本講義においては、多様な映画のジャンルの中から少数の作品を取りあげ、それらのスクリプトの読解を起点として、セリフの背景や解釈についての議論を行なう。さらに、実際にアフレコや演技等の体験を相互評価しながら、既存の枠組みや解釈を超えた新しい理解を共に構築し、模索してゆくことを目的とする。
		3	Oral Interpretation II	2	本講義においては、多様な映画のジャンルの中から少数の作品を取りあげ、それらの字幕の解釈を起点として、セリフの背景や解釈についての議論を行なう。さらに、実際にアフレコや演技等の体験を相互評価しながら、既存の枠組みや解釈を超えた新しい理解を共に構築し、模索してゆくことを目的とする。
		3	Subtitle Translation I	2	Media English I・II において培った英語による発信力を活用することを視野に入れつつ、学習者自らが関心をもつ作品（例：実写、アニメ、VFX、ゲームコンテンツ等）に附帯させる字幕を生成するために、英語を「読む」或いは「聞く」という作業に加え、「翻訳」を経て「書く」という技能を高めることを目的としている。
		3	Subtitle Translation II	2	Media English I・II において培った英語による発信力を活用することを視野に入れつつ、学習者自らが関心をもつ作品（例：実写、アニメ、VFX、ゲームコンテンツ等）に附帯させる字幕を生成するために、英語を「読む」或いは「聞く」という作業に加え、「翻訳」を経て「書く」という技能を高めることを目的としている。
キャリア形成科目		2	◎クリエイティブ・リーダーシップ・セミナー	2	本科目では、「現場の声」や実務で得たノウハウについて講演を通して、映像産業の現状を理解することを目的とし、映画監督、演出家、脚本家、ゲームデザイナー、グラフィックデザイナー、コピーライターといった、リニア、インタラクティブを含む映像産業の各分野で活躍しているクリエイター並びに同産業で活躍しているプロデューサーや、経営者などに登壇いただく。また学生の進路実績を考慮した企業の人事担当者や大学院進学者、フリー、公務員等の学部卒業生を招聘し、学部での学びと社会とのつながりに関する講演を通して、学生がキャリア形成を意識できることも目指す。
		2	学外映像研修	2・4	学部教学や想定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を派遣してい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て、教週間から数ヶ月の間、受入機関において実務研修を行ない、自ら学習している専門領域についての視野や知識を広げて学習意欲を向上させたり、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ことが求められる。
		2	企業連携プログラム	2	企業や学外機関と連携して、具体的な目標、目的をもった、コンテンツの共同開発、共同研究を実施する。具体的な授業内容は個別案件ごとに設計するが、学外講師を招いた連続講義や、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獲得することができる。
特殊講義		1	(*)特殊講義	1-4	—
	共通	3	◎映像文化演習Ⅰ	4	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえたうえで、卒業研究に向けての知識と技術を高めていく。また、映像文化演習は、専門的な教育の場というだけでなく、学生相互間、学生と教員間との討議と交流によって、互いに学識を高め、人間形成をはかる重要な機会ともなっている。本演習は、本学部における「学びのゾーン」である「リニア映像」、「インタラクティブ映像」、「映像文化」、「映像マネジメント」の4領域ごとに設置する。

2017年度カリキュラム科目名

科目分野		ゾーン	配当回生	授業科目の名称	単位数	科目概要
専門	演習科目	共通	4	◎映像文化演習Ⅱ	4	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえたうえで、卒業研究の完成にむけて、個別教育によるきめ細かい指導を行う。映像文化演習は、専門的な教育の場というだけでなく、学生相互間、学生と教員間との討議と交流によって、互いに学識を高め、人間形成をはかる重要な機会ともなっている。本演習は、本学部における「学びのゾーン」である「リニア映像」、「インタラクティブ映像」、「映像文化」、「映像マネジメント」の4領域ごとに設置する。
		映像文化	3	専門文献講読Ⅰ	2	映像に対する十全な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。
		映像マネジメント	3	専門文献講読Ⅰ	2	映像に対する十全な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。
		映像文化	3	専門文献講読Ⅱ	2	映像に対する十全な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。
		映像マネジメント	3	専門文献講読Ⅱ	2	映像に対する十全な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。
	卒業研究	共通	4	●卒業研究	4	講義科目と実習科目によって獲得した知識と技術を総合し、学部における学習の総仕上げとして卒業研究を完成させる。内容としては、映像分野に関する論文、または映像分野の作品とその解説論文とする。論文または作品については、そのテーマ設定から完成まで、映像文化演習Ⅰ・Ⅱを通じて担当教員が日常的に指導し、全学生が提出できるように学部全体で支援を行う。卒業研究は、本学部における「学びのゾーン」である「リニア映像」、「インタラクティブ映像」、「映像文化」、「映像マネジメント」の4領域ごとに設置する。