

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。

立命館大学映像学部

RITSUMEIKAN UNIVERSITY
COLLEGE OF IMAGE ARTS AND SCIENCES

コンテンツを「創造」し、「発信」する力。それが「プロデューサーマインド」。



映像学部で育むのは、将来幅広いフィールドで映像文化の創造を担うための「プロデュース力」。
進路目標に応じた4つのゾーンで専門分野を系統的に学びながら、映像に関わる幅広い知識と技能を修得。

アート、ビジネス、テクノロジー、の3領域にわたる多様な視点から
映像を深く探究することのできる総合力を養います。

ART

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。

BUSINESS

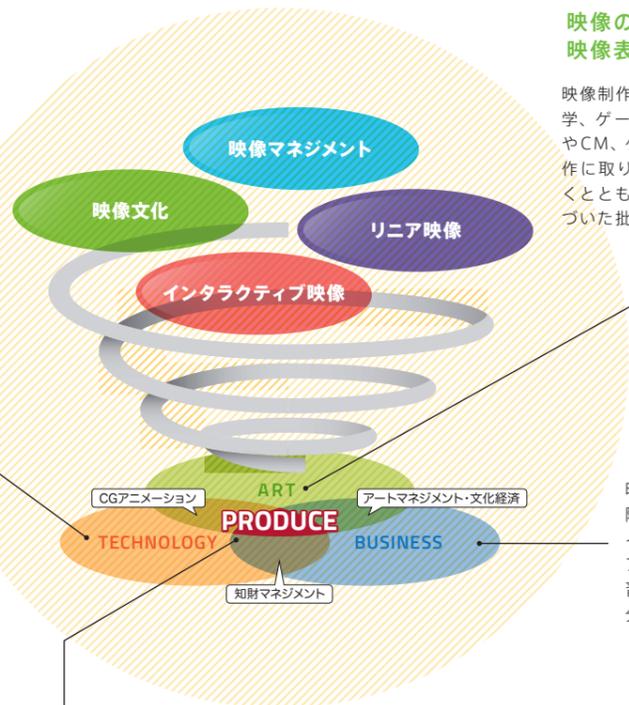
映像コンテンツを介して
社会と関わる
ビジネス力を強化

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。

TECHNOLOGY

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。



PRODUCE 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。



[将来の進路目標に合わせて、4つのゾーンを展開]

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
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。	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な知識と、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。	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技法を軸として、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択する能力を習得します。	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。

[目指すベクトル]

RESERCHER	PRODUCER	CREATOR	ENGINEER
次代の映像文化を担う研究者や教育者、アーキビスト(資料保存・管理の専門職)を目指します。	コンテンツ・プロデューサーや、映像文化と地域の活性化に貢献できる人材になることを目指します。	映画、CGアニメーション、ゲームなどの映像制作現場で活躍するクリエイターやアーティストを目指します。	映像制作を技術で支えるエンジニアやプログラマー、SE、テクノロジーの研究者を目指します。

	1 回生	2 回生	3 回生	4 回生
映像文化	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。	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。	基礎から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)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。	映像文化演習を通じて、キャリアを意識した自身の研究を深め、映像学部における4年間の学びの集大成である「卒業研究」に取り組みます。
映像マネジメント	映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ	映像学入門演習	映像文化演習Ⅰ	映像文化演習Ⅱ
リニア映像	コンテンツビジネス概論Ⅰ・Ⅱ	クリエイティブ・リーダーシップ・セミナー	映像文化演習Ⅱ	卒業研究
インタラクティブ映像	メディアアート論 遊戯史概論 企画シナリオ創作論 CG/ゲームのための数学 デッサン基礎演習	情報産業と社会 情報経済と文化 文化資源学 コンテンツ産業論 プロデュース実習Ⅰ・Ⅱ	映像作品研究Ⅱ ヒューマン・インタフェース バーチャルリアリティ インタラクティブ・メディア実習 ゲーム制作実習	

※上記は、各ゾーンの代表的な科目を掲載しています。 ※ は実習・演習を行う科目です。 ※ 科目は現時点の予定であり、名称等が変更になる場合があります。
※ は小集団で行う科目です。映像学部ではきめ細かな小集団教育を行います。

アート、ビジネス、テクノロジー 映像の最先端で磨く専門性

4つのゾーンを学び、各自が目指す専門分野を見つけたら、ゼミナールでさらに深く追究します。
先進的な研究に取り組む教員の密な指導のもと、4年間の学びの総仕上げとして「卒業研究」に取り組み、論文や作品に結実させます。
最先端の研究・制作の一端に触れながら、これから築くキャリアの最初のステップを上ります。

鈴木ゼミ 〈映像人類学〉

このゼミでは、社会的な問題から身の回りの生活や些細な出来事など現実のあらゆることを対象として、それらを多様に捉えられることを目的としています。その方法として、フィールドワークをおこない、カメラの前に生じた事実を記録し再構成することで映像作品を制作します。ゼミ活動は、各自の関心をもとに文献調査や映像分析、映像記録などの研究成果と課題を明らかにしていく研究の進捗発表がメインとなります。その際、ゼミ生が相互に研究を構築できるよう、丁寧な先行研究の提示や映像を提示することで意見交換を活性化していきます。また映像作品の講評では、卒業生や他大学の学生だけでなく、ダンサーや写真家等のゲストをお招きし多様な意見を聞けるようにしています。言い換えると、学生がともに、歩き、観察し、考え、対話し、汗をかき、食べ、飲み、刺激しあうことがゼミの活動になります。



映像文化

映画史 映像評論 映画復元 メディア社会学
映像人類学 デジタルアーカイブ など

北野ゼミ 北村ゼミ 宋ゼミ
鈴木ゼミ 古川ゼミ

映像マネジメント

コンテンツビジネス 地域・企業連携プロジェクト
映像イベント企画・運営 など

川村ゼミ 細井ゼミ
中村ゼミ 竹村ゼミ

インタラクティブ映像

ゲーム制作 パーチャルリアリティ
インタラクティブ・メディア メディアアート など

ゲームゼミ 大島ゼミ
ライオンズゼミ 望月ゼミ

リニア映像

映画制作 映像制作
フルCGアニメーション制作 など

実写ゼミ 北原ゼミ

細井ゼミ 〈コンテンツビジネス〉

ゼミの基本になるテーマは「映像コンテンツビジネスのプロデュースとマネジメント」です。情報テクノロジーやメディアの革新が人間や組織の行動にどのような影響を及ぼすかという大テーマのもとに、各学生が関心を持つ小テーマを自由に設定したり、研究室のプロジェクトに参加したりする方法をとっています。グループでの研究もありますが、多くは各自が別々の小テーマを研究する形式を取りますので、卒研に向けたゼミ2年間の研究進捗を各自が確認できる「場」を作ることを心がけています。このような「場」を通じて、指導教員だけでなくゼミ外の複数の識者からの客観的な評価やアドバイスを得ながら、各自の研究の面白さや意義を定期的に自らが確認できるようにしています。



ゲームゼミ 〈ゲーム制作〉

我々のゼミでの課題は「ゲーム制作」です。ゲームにかかわる領域として、「ゲームデザイン(企画)」、「アートディレクション」、「ゲームプログラム」、「ソーシャルメディア」の4人の専門教員が所属し最先端の指導をしていきます。「人間はなぜゲームを面白いと感じてしまうのか?」を学生が自分なりに考え、新たな形のエンターテインメントコンテンツを提供することが、ゼミの指導目標であり、学生の制作目標になります。本大学には、大学に設置された国内唯一のゲーム研究組織である「立命館大学ゲーム研究センター」があります。ゼミは、

研究組織と連動する形で、歴史の浅い「デジタルゲーム」だけではなく、広い視点で「遊び」の全体像を学び、「ゲーム制作」に昇華させることを目指しています。作品展示の場では、毎年5月に行われる、国内最大級のインディーズゲームの祭典である、「BitSummit」にイベント運営と出展を行い、多くの観客を前に展示を行っています。



実写ゼミ 〈映画制作〉

映画、CM、ドキュメンタリーなどの実写作品の制作を行うゼミです。監督、撮影・照明、音響、編集、制作についてそれぞれ現場での経験が豊富な教員が複数で指導しています。単に制作技術を学ぶということだけでなく、たとえば機材や施設の使用の調整、現場に対するの注意点などといった、卒業制作をつくるにあたって必要になる段取りや人間力の育成も重要な内容と考えています。実施場所は松竹撮影所内にある立命館松竹スタジオです。企画のプレゼン、各パートの専門技術指導、脚本研究などを行うほか、3年生時には、全員が3分以上15分以内の実写映像作品を企画・監督し、4年生は卒業制作に専念しています。



VOICES 在学生の声

今、熱中していることを聞きました!

北野ゼミ
4 回生 谷古 悠さん (兵庫県出身)
高校の時は映画年間300本以上鑑賞。観る・作る・論じる、映像学部ですべてができる。

実写ゼミ
3 回生 満島史歩さん (京都府出身)
「怒ってもらえるうちが花上と認って、今は先まからたくさん取組んでいます！」

北原ゼミ
4 回生 加藤文幸さん (愛知県出身)
学部での学びを発展させるため、卒業後はバンクーバーに渡り、VFXの勉強をしたい。

望月ゼミ
3 回生 高林志保さん (静岡県出身)
技術だけではなく、望月ゼミで「発想力」を磨きたい。

ライオンズゼミ
4 回生 稲田優太さん (岡山県出身)
生の演奏と映像を組み合わせたい。インスタレーション作品を制作したい。

宋ゼミ
3 回生 鈴木玲奈さん (京都府出身)
機械オンチで一度は落ち込んだ自分に、いろんなチャンスくれた映像学部。秋からカナダに留学します!

中村ゼミ
4 回生 比良岡大樹さん (京都府出身)
海外のコンテンツで描かれる偏った日本文化や日本人像を変えていきたい。

大島ゼミ
3 回生 山内稀惠さん (愛知県出身)
つまらないと感じるものを、楽しくする映像手法を追求していきたい。



映像文化を創造する力を築く ここにしかない学び

少人数だからこそ可能な演習や実習を通じて体験する学生同士の学び合いや共同作業、映画界やテレビ、ゲーム業界、学術分野の最前線で活躍する教員による専門的な講義、実際の現場でも使われているプロ仕様の設備・機器を使った作品づくり、現実社会に触れながら学ぶ企業連携やインターンシップ、立命館大学映像学部でしか得られない貴重な学びを通じ、未来を拓く力を育みます。

映像制作実習 Workshop for Visual Image Production



1回生からスタートする「映像制作実習」では、映像制作に関する基礎的な知識と技術を修得します。全員が監督、シナリオ、撮影・照明、音響、編集など映像制作に必要な基本的表現について学んだ上で、各自の希望のパートに分かれ、グループで3分間のショートムービーを制作。監督は演出法、撮影・照明は屋内外の光の特性に応じた撮影手法、音響ではドラマ対応の録音と音の演出など、体験を通じて各パートの専門技術と知識を修得します。

インタラクティブ・メディア実習 Interactive Media Workshop



本授業では、先進的なインタラクティブ映像メディア技術の代表として「バーチャルリアリティ (VR)」を取り上げ、VRシステムを構築するための知識とスキルを習得します。様々なディスプレイや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スキルを習得。VRの特長であ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、身体性と3次元空間性などに焦点を当てて課題制作に取り組み、新しい映像体験の可能性に触れます。

インタラクティブ・プログラミング演習 Interactive Programming Workshop

この授業では容易に結果が出力できるゲームエンジンを活用し、ゲームプログラミングに必要な基礎的な技能を実習形式で学びます。課題としてゲームに関連するものを多く取り上げ、講座の後半部分は自分のオリジナルゲームを作成するための作業を行います。課題制作を通してゲームやインタラクティブコンテンツがどのように構成されているのかを学習し、ゲームエンジンの使い方を通じてプログラミングの基礎を習得していきます。



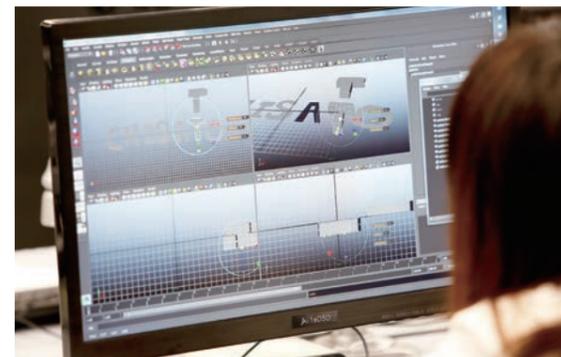
映画史 History of Cinema

映像は、20世紀以降の文化の中心的な存在となっています。中でも「映画」は、その芸術性、社会文化的影響力、産業化、技術力、政治性など、さまざまな点において映像文化を牽引してきたと言えます。本科目においては、日本の映画の歴史について、主要な作品や作家、ムーブメントの特徴に焦点をあてつつ、それらの経済面、政治面、法制度面、および社会文化面との関係について考察していきます。



CG実習 Computer Graphic Workshop

本科目はプロ用3DCGツール「Maya」の初級～上級コースに分かれています。Mayaの基本的動作からモデリング、マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ操作、レンダリングなどの方法を学び、初級では静止画作成、中級ではAfter Effectsの使用法を習得しながらアニメーション制作のための高度な技術を学びます。合成や特殊効果の手法を踏まえ、上級では更に高度なアニメーション技術を修得します。



プロデュース実習 Producers Workshop

本科目は、「映画」を軸に、芸術文化と社会との関係づけや、両者間の回路を創造する活動の実践を試みます。具体的には、上映企画を立案するための基礎となる調査を行うとともに、上映企画の実現を目的に、企画から交渉、広報物の作成、広報活動まで、運営の実際を学びます。あわせて、近年盛んに行われている「映画教育」の活動を紹介し、こうした活動の一環として、映像の原理を理解させるための映像ワークショップを企画・運営します。



世界の最先端に触れ、世界に発信し 内なる創造力を開花させる

マンガ、ゲーム、アニメ、音楽やファッション、
日本発ポップカルチャーがグローバル規模で広がる時代。
学生時代から世界の最先端に触れ、世界に発信する機会を用意しています。
自分たちが制作した作品を国際展示会に出展する、世界の学生と創造力を競い合う。
世界の才能との出会いが、自らの内なる才能を開花させていきます。

リニア映像 + 映像マネジメント

アジア最大級の映画・映像の見本市 “香港FILMART”で世界の関心を引く

「香港FILMART」は、アジア最大級の映画・映像の見本市。世界38の国と地域から800ほどの出展者が映画・映像コンテンツを持ち寄り、各国の映像業界の関係者が様々な交渉をおこないます。日本から参加する大学は立命館のみで、参加者からの関心も多く集まりました。映像学部は、2013年度から参加しており、過年度にはこの見本市での商談を機にデルタ航空エグゼクティブクラスの機内上映プログラムにラインナップされることになりました。今年は昨年完成した授業成果映画作品「嵐電界限、ひと模様」などを出展しており、初日に作品のスクリーニングも実施しました。映像学部チームは、海外での商談に関心の高い学生が交渉を担当し、この経験の中で、世界に広がる映画・映像業界の多様性やコンテンツ売買の厳しさと面白さを体験しました。



リニア映像 + 映像文化

アメリカで最先端の CG制作現場に触れる“北米CG研修” 特殊講義「ハリウッド映画におけるCG史」

近代のハリウッド映画においてCGがたどってきた発展の歴史や、ハリウッドのCG制作会社の歴史とその活動について学ぶ特殊講義。実際にアメリカを訪問し、最新のCG映画制作の現場に足を踏み入れ、また優れた人材を数多く輩出する教育機関で学びます。昨年はソニーピクチャースタジオ、DIGITAL DOMAIN社など6社への企業訪問のほか、ロサンゼルス・ラスベガスでの実地研修、南カリフォルニア大学での現地学生との交流、エンターテインメント施設の見学など充実の9日間で参加した学生にとっても、異国の風景や文化に触れることにより、既存の価値観を超え、クリエイター、プロデューサーとしての資質を高める貴重な機会となりました。



映像マネジメント

大連工業大学（中国）との 学術交流協定に基づいた “アートとファッションに関する研究交流”

2016年度おこなった学生交流では、主に大連工業大学外国語学院、芸術設計学院の学生と映像学部の学生が直接交流。映像学部の紹介や、ゼミでの研究成果のプレゼンテーションを行うとともに、同じテーマでの中国人学生のプレゼンテーションも聴講し、双方でディスカッションを行うという貴重な経験を得ました。自由交流の時間では、双方の学生がアニメやマンガといったサブカルチャーの自国でのあり方などの議論を積極的に行う姿が見られ、今回の交流を通して、学生は日本のサブカルチャーが海外でも広く深く受け入れられていることや、より幅広いジャンルにおいてニーズがあることを理解したという感想が寄せられました。自らが制作したり研究したりしているコンテンツが他国からどのように認識されているかを知る貴重な機会でもあり、自らの学部での学びを客観的に相対化する良い契機になりました。



インタラクティブ映像

中国で開催された 「SIGGRAPH Asia 2016」にて 大島ゼミ生が ポスターセッションで発表

2016年12月中国・マカオにおいてアジア最大のデジタル映像技術の国際学会SIGGRAPH Asia 2016が開催。同会議では、話題の大作映画のVFXシーンに活用されるCGの最新技術の発表や、ゲーム・バーチャルリアリティなどのインタラクティブ映像技術について論文発表やデモ発表があり、6000人を越える参加者がありました。映像学部からは、大島ゼミが参加しインタラクティブ映像デバイスのデモ発表とポスター発表をおこないました。



インタラクティブ映像

欧州のバーチャルリアリティ展 “Laval Virtual”で好評 フランス西部の都市ラヴァルで開催される 世界最大のバーチャルリアリティ（VR）の展示会

最新かつ選りすぐりのVR技術や研究、作品が発表される国際イベントLaval Virtualに、2012年から継続的に映像学部生も大島ゼミから発表しています。2017年春には、小中学生の理科離れ対策を課題として、シャーレなどの実験器具をVRデバイス化した「バーチャル生態系シミュレータ」を発表しました。VRの新しい応用の可能性を開拓した本研究は「VR界のアカデミー賞」とも称されるLaval Virtual Awardを受賞しました。



映像マネジメント

日本のカルチャーを通じたグローバルを 学内授業でも経験できる特殊講義 “ジャパニーズ・ポップカルチャーの現状と展望”

短期留学生の受講が多いこの科目は、外国人留学生に関心の高い日本のポップカルチャーを「学術」と「体感」の両方から修得できる特別科目。講義では、マンガ、アニメ、ゲーム、キャラクタービジネスを中心に、その特異性や世界への影響力について、日本の伝統文化や日本文化と関連付けながら学びます。





プロ仕様の最新設備、 松竹と連携した専用スタジオを完備

映像学部の基本棟「充光館」。アニメやゲーム、CG、映像など、デジタル制作の現場で使われているものと同等の最新の映像設備・機材を完備しています。さらに学外にも映画を制作できる専用の撮影スタジオを設け、あらゆる映像制作が可能な環境が整っています。

1F



学生ラウンジ

作品の打ち合せをしたり、講義の合間にゆっくりくつろいだり、学生が自由に使用できるオープンスペースです。



音響編集実習室

音声の編集作業を行うための実習室。Mac端末や、編集ソフト「Pro Tools」の編集システムが充実しています。

充光館

JUKOKAN Hall



Floor guide

- 3F**
- 学生自習室
 - 教員研究室
 - 屋上庭園 ほか

- 2F**
- インタラクティブラボ
 - CG・ゲームラボ
 - 映像演習教室
 - 教員研究室 ほか

- 1F**
- MA室
 - 映像編集実習室
 - 音響編集実習室
 - 学生ラウンジ ほか

- B1F**
- 301教室(シアター型教室)
 - 情報演習室1
 - 情報演習室2
 - 学生ラウンジ ほか

B1F

立命館松竹スタジオ

Ritsumeikan Shochiku Studio



京都太秦の松竹京都撮影所と連携した、映像学部専用の実習施設です。専用の撮影スタジオをはじめ、映像編集設備、講義用教室も設けています。



スタジオR1

実写系授業での撮影をメインに行うスタジオ。スタジオ内に松竹撮影所の美術スタッフが設営したセットを用いて撮影を行います。



スタジオR2

インタラクティブ系の授業でも使用するスタジオ。スペースを有効に活用し、モーションキャプチャやクレーンを使用した先進的な撮影にも対応します。



MAルーム1

デジタル仕様のMA室。より高度な音響編集にも対応できる上回生向けの設備で、卒業制作などに活用されています。

2F



CG・ゲームラボ

CGアニメーション、ゲーム制作、画像処理などを学ぶ教室。プロ仕様のソフトウェアを搭載した高性能パソコンを備え、多様な制作法を実践できます。

注目！



ヘッドマウントディスプレイ(HMD)

映像学部では今話題のオキュラスリフトなどのHMDを用いて、CGだけの世界のみならず、リアルとバーチャルが融合した新しい映像体験を追求できます。



301教室(シアター型教室)

映画館と同等のシネマプロジェクター、フィルム用映写機、5.1chサラウンドの音響設備を備え、臨場感あふれる映像体験を得られるシアター型教室。



情報演習室1

プログラミングやゲーム、CGアニメーション制作用のソフトを搭載したパソコンの他、ペンタブレットなどの入力装置を完備。創造的な実習環境を提供します。



情報演習室2

映像業界で幅広く使用されているデジタル編集ソフト「Avid Media Composer」を導入したパソコンを設置。最新機器を使って映像制作の編集作業を学習します。



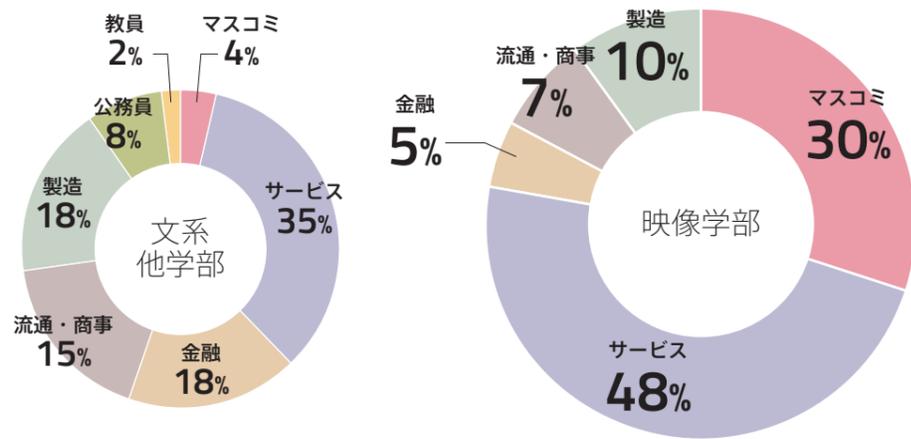
インタラクティブラボ

120度の視野角で仮想空間を体験できる巨大スクリーンとモーションキャプチャを設置。特殊装置を利用してバーチャルリアリティ分野の実践的な学習を行います。

情報メディア産業へ、あらゆるビジネスフィールドへ、開ける未来

将来のキャリアを見ずして学ぶ4年間を通じて、映像文化・産業を担う専門知識や技術はもちろん、社会で広く求められるさまざまな力を鍛え上げる。映像学部から、映像業界やゲーム業界をはじめとしたあらゆる情報メディア産業界へ、さらには社会のさまざまなフィールドへ、活躍の舞台が広がっています。映像学部での学びの成果は、専門を活かすマスコミ、サービスへの就職で際立っています。

2016年度卒業生 就職先分野



就職決定率
93.7%
就職者/就職希望者
※就職には就職見込者を含みます。

過去3年間の映像学部卒業生の主な就職先

マスコミ

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 株式会社 AOI Pro. 株式会社 イマジカウェスト 株式会社 NHK グローバルメディアサービス 株式会社 エヌエイチケイメディアテクノロジー 株式会社 KADOKAWA 株式会社 京都アニメーション 株式会社 サイバーエージェント 大映テレビ株式会社 | <ul style="list-style-type: none"> 株式会社 ティー・ワイ・オー テレビ朝日映像株式会社 株式会社 電広エイジェンシー 株式会社 電通パブリックリレーションズ 東映アニメーション株式会社 株式会社 動画工房 東京メトロポリタンテレビジョン株式会社 株式会社 東北新社 | <ul style="list-style-type: none"> 株式会社 日テレアックスオン 株式会社 日テレ・テクニカル・リソース 株式会社 博報堂 株式会社 博報堂プロダクツ 株式会社 プロダクション・アイジー 山口放送株式会社 |
|---|--|---|
- など

サービス

- | | | | |
|---|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 株式会社 アカツキ NHN PlayArt 株式会社 株式会社 カブコン カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社 株式会社 KLab 株式会社 グリー 株式会社 KDDI 株式会社 コーエーテックモホールディングス 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント コナミホールディングス株式会社 株式会社 コロプラ | <ul style="list-style-type: none"> 株式会社 スクウェア・エニックス 株式会社 セガ 株式会社 セガゲームス チームラボ株式会社 株式会社 ディー・エヌ・エー 株式会社 東急レクリエーション 日本アイ・ピー・エム・サービス株式会社 任天堂株式会社 富士ソフト株式会社 ヤフー株式会社 株式会社 リクルートキャリア | <ul style="list-style-type: none"> 株式会社 イマジカデジタルスケープ SMBC 日興証券株式会社 京都中央信用金庫 株式会社 クレセント 株式会社 クレディセゾン 株式会社 CRI・ミドルウェア 株式会社 ジェイアール西日本伊勢丹 | <ul style="list-style-type: none"> 松竹株式会社 株式会社 バンダイ 株式会社 三菱東京UFJ銀行 地方公務員(上級職) 地方公務員(警察官) |
|---|--|--|---|
- など

映画・公務員・その他

卒業生からのメッセージ



人と信頼関係を築く大切さを学んだ卒業制作 「映像」を通じて「社会」を学んだことが仕事に役立っている。

株式会社東急レクリエーション
ライフ・デザイン事業部 リテール営業部 西野 晃弘 さん/2015年卒業 奈良県・国立大学法人奈良女子大学附属中等教育学校出身

私は就職活動をし始めた当初は、映像学部で学んだことはどんな企業でも活かすことが出来ると思い、映像業界以外にもメーカーや独立行政法人など実に幅広く企業・業界研究をおこないました。そんな中でも最終的に今の会社を志望したのは、この会社の事業の一つである映画興行や映画祭の運営・受託などの事業を調べるうちに、「映画館」という空間が非常に豊かな空間であることに気づいたからです。いろいろな人が、それぞれの想いで一つのスクリーンをみつめ、様々な物語を共有していくといった行為に魅力を感じました。自分もそんな空間を作り出す、守っていく仕事をしたいと思い、入社しました。入社してすぐの配属先は、まさに劇場運営を担う部署でした。「劇場がお客様を迎える準備」の支援をする仕事です。そこではお客様の問い合わせ対応や、インターネット予約システム・劇場チケット発券システムの運営、入会キャンペーンの企画や販促物の制作など。「豊かな空間」を作り出すお手伝いができて、とてもやりがいのある業務でした。今は弊社が展開するコンビニやファーストフード店といったフランチャイズ店の運営と管理を担当しています。各店舗の売上管理からスタッフの採用・人事管理、さらには店舗で起こるトラブルの処理まで仕事は多岐に渡ります。こちらら映画館の運営よりもお客様に近いところで、微力ながら日々の暮らしを支えることがやりがいとなっています。新しいことに挑戦すると、それまで見えなかった新しい地平が開けます。

以前と異なる仕事に奮闘しながら日々成長している手応えがあります。大学時代で最も思い出に残っているのは、卒業制作で「元祖京だし巻き」を作り続ける京都の老舗卵焼き店を追ったドキュメンタリーを制作したことです。取材を始めた当初は店主の方となかなか打ち解けられず、困りました。それまでの私は価値観の異なる相手に前に行くと、無意識に拒絶してしまうところがありました。けれど私が心を閉ざしているのに相手が胸襟を開くはずがありません。そう気づき、思い切って腹を割って接していくうちにいつしか店主との関係は非常に良いものになり、ドキュメンタリーを完成させることができました。人と信頼関係を築くには、違いを許容し、自分から信頼を寄せなければならぬと身を持って学んだ経験でした。それは今、取引先や店舗で働くスタッフなど多様な人と関わりながら仕事をする上でも大いに役立っています。時にお客さまからお叱りを受けることがあっても、自分の思いを真摯に伝えることでそれまで以上に関係を深められることもあります。「映像」の作り方を学ぶのみならず、「映像」を通じて「社会」を学ぶことができる。それが映像学部の魅力だと実感しています。これからもっとさまざまな経験を積み、いつか世の中の人をあとと驚かせたり、ワクワクさせるようなものをデザインし、世に送り出したい。そんな思いを強くしています。



大学院映像研究科

プロデューサー・マインドを備えたビジュアル・ディレクターの育成

Graduate School of Image Arts

特徴点

映像文化への横断的思考の涵養

- 立命館大学という総合大学において、多岐化・多様化を続ける映像世界を、包括的・構造的に測定する能力、複眼的あるいは柔軟に考察する能力を養う
- 一分野に特化し狭い範囲で専門的技術習得者を養成するのではなく、多面的な視点を携え、専門性が高いレベルの中でも汎用性の高い技能、技術、知識を持ち、変化の激しい映像文化において弾力的な対応ができる能力を育む
- 社会の求める課題を発見し、調査し、その上で自らの研究・制作・開発を深める

カリキュラム

01 テーマ・プロジェクト型制作・研究とディシプリン・リサーチ型学修の融合

- 映像学に素地のある学生が早期から研究活動の実質化に注力でき、また基礎的な知識・教養の補強が必要な学生はその獲得を集中的な機会を得られる導入・基幹科目を配置

- 授業科目群の複合的な結合が特徴

「テーマ・プロジェクト型」授業科目群	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 自ら課題を見出して制作あるいは研究に結実させていく ➔ 「映像学入門」「映像研究論」など映像関連分野の制作・研究にとって背景となる知識を獲得する授業科目を配置し、「プロジェクト演習」で修士論文・制作に向けた準備を進める
「ディシプリン・リサーチ型」授業科目群	➔ 講義・実習形式により、映像に関わる諸分野の研究に必要な知識・分析法・技能・技術を習得

02 サブジェクト・ゾーン

4つのサブジェクト・ゾーンを選択し、学修経路を自覚しながら、複合的な映像の領域において幅広い視野と専門性の高い理解と技術を身につける

リニア映像 | Linear Image Production

映画を含めた実写映像およびCGアニメーションの作品制作において、自らの制作意図を広い観点から関連分野の中で位置づける視野、および必要な技法、特殊な機材運用法やアプリケーションの使用法を身につけます。また、あらたな表現技法を模索しつつ、突出した個性を持つリニア系映像作品を制作していくことができる能力を獲得します。

インタラクティブ映像 | Interactive Image Production

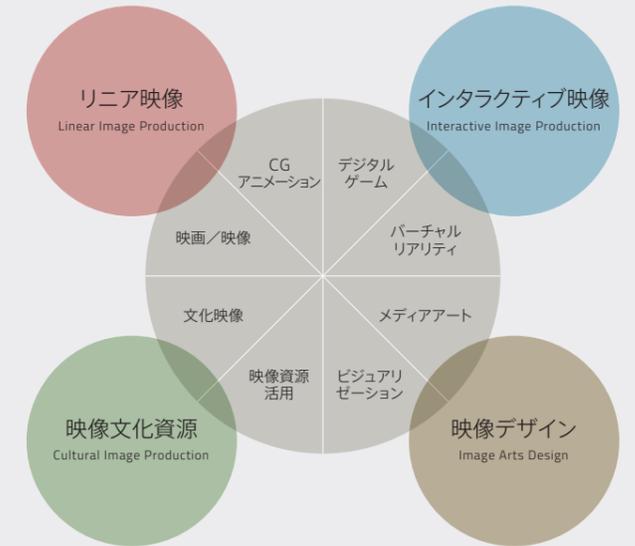
インタラクティブ映像の特質に基づいたナラティブの研究・企画・活用を基盤として、実用に耐えるクオリティと国際マーケットでの位置づけを意識したコンテンツを企画する能力を磨きます。また、従来型のゲームコンテンツやハードウェアおよびソフトウェア技術の粋を超えて新しい映像体験コンテンツを制作実践する専門性を獲得します。

映像デザイン | Image Arts Design

科学技術および人文・芸術学の観点からのメディア表現可能性に対する基礎研究をおこなう能力を培います。また、視覚情報の伝達と受容に関する知識を有し、非視覚情報のビジュアルリサーチ・視覚化、メディアアート作品の制作などをおこなっていきことができるビジュアルリサーチとメディアデザインの技能・技術を獲得します。

映像文化資源 | Cultural Image Resources

人間の文化的活動によって生み出された有形・無形の文化的遺産を科学映像や民族史映像といった映像資源として記録する知識と技能、および映像を社会的に活用できる資源管理の方法論を学びます。また、社会還元や国際貢献を視野に入れた営利・非営利的な活動に適切な資源運用と資源開発の企画・調整をおこなうことができる能力を獲得します。



03 研究指導システム

修士論文もしくは修士制作・解説論文の場合ともに、最終成果物にむけて、1つのプロジェクトに対し1つの研究指導チームを構成する教員2名、院生1名の複数指導体制

在学生・修了生からのメッセージ

ソーシャル・ログと視覚デザイン —「トイレ型UI」の設計と実装を通して—

中島 理紗 さん(立命館大学大学院 映像研究科 2回生)

私の研究は、ソーシャルメディアを用いたコミュニケーションにおける人々のネガティブな感情とその対処方法に着眼点を置き、独自のUI及び、データの可視化手法の開発です。具体的には、人々が生きる中で体験するネガティブな感情を自分以外の誰かと共有し、協調的に消化するWebシステム「TOTOL」(The Online Toilet Of Lament)を開発しています。1回生では、ユーザーが吐き出したネガティブな感情をリアルタイムに共有出来る仕組みを完成させました。今後は、基本的な操作性を見直す課題やユーザー間のコミュニケーションとリアルタイムウェブの課題などを中心に再考と実装を繰り返していきたいです。そして、「トイレ型UI」という新しい情報デザインの見せ方の提案や従来のSNSにはなかった新しいインタラクティブメディアとしての面白さを見出していきたくと思っています。映像研究科では、研究する環境が整っており、思う存分自分の研究に打ち込めます。少しでも大学院に興味を持っているなら、進学という選択肢を考えても良いのではないかなと思います。



プレイヤーに非意識的目標を構築させるゲーム難易度構造の実証実験

川本 公亮 さん(立命館大学大学院 映像研究科 2017年3月修了)



ゲームの難易度というものに着目してゲームデザインの分析を行ってみようというのが私の研究です。ゲームプレイ中、プレイヤーのスキルに合う難易度が注目され(難易度の階層化)、下の階層の難易度はより上の階層の難易度を攻略するための手段となり、下の階層の難易度の意味や性質が変化する(難易度の構造化)ということが生じていると考えています。どんな難易度を最初の目的にして、その難易度が今度は手段となるように、難易度をその上の層に入れて取りまとめるかによって、ゲームデザインが変わってくるという仮説について、心理学的手法を用いた実験データから証明するのが目的です。映像研究科では、学んできた知見や視座という自分の色が付いた、オンリーワンの研究ができると思います。自分にしかできない映像にかかわる研究をしながら過ごす毎日、今が最高!と言っても過言ではないくらい楽しい日々でした。

EVENT INFORMATION

一般の方もご参加ください！

最新のイベント情報はこちら ▶



立命館映像展 (立命館大学 映像学部 卒業制作・大学院 映像研究科 修士制作 合同展示・上映会)

映像学部では、学びの集大成として、卒業論文または卒業制作の作成を行っています。このうち制作物は、卒業前の2月に「立命館映像展」を開催し、学内外の方々に作品を見て、触れていただいています。作品のジャンルは、映画、CM、ドキュメンタリー、CGアニメーション、実験映像をはじめ、ゲームやデジタルアーカイブ、メディアアート作品といった体験型映像作品まで多種多様。京都駅前のホールやシネコンのシアターを借り切って、展示・上映を行います。2016年も開催予定ですので、新しい才能の開花をご覧ください。



ジャン×キャリア (EIZOジャンクション×キャリアフェア)

映像学部では、各ゼミの研究発表、個々の制作活動、体験型(インタラクティブ)作品の発表、ポスター展示など、たくさんの熱い成果物が集結するイベント「EIZOジャンクション」と、映像学部の将来について考えるキャリア企画を融合させた「ジャン×キャリア」を毎年秋に開催しています。有名企業の講演も多数開催するほか、学生作品を参加者の皆様に講評いただくなど、学生と企業・一般参加者をつなぐ1日です。学外の方の参加も大歓迎です。

公式キャラクター



● 過年度講演いただいた企業

㈱電通/㈱電通トーセ/㈱松竹マルチプレックスシアターズ/クレスセント㈱/㈱毎日放送/㈱アキューブ(アマナホールディングス)/㈱NHKアート/㈱ティー・ワイ・オー/関西テレビ放送㈱/㈱カプコン/㈱オムニバスジャパン/㈱AOI Pro./チームラボ㈱/㈱スクウェア・エニックス/日本放送協会(NHK)

ADMISSION

AO選抜入学試験

映像学部「プレゼンテーション方式」入学試験

映像撮影型

絵コンテ作画型



映像学部ホームページでも
AO入試合格者の体験談公開中!



AO選抜入試を含む入試についての詳細は、立命館大学入試情報サイトでご確認下さい。



<http://ritsnet.ritsumeijp/index.html>



立命館大学映像学部

〒603-8577 京都市北区等持院北町56-1
Tel. 075-465-1990



映像学部生の活躍や作品などを随時更新!

<http://www.ritsumeijp/cias/>

チェックしてね!

