

学則変更の趣旨等を記載した書類（本文）

目 次

ア 学則変更（収容定員変更）の内容	・・・ p. 2
イ 学則変更（収容定員変更）の必要性	・・・ p. 2
ウ 学則変更（収容定員変更）に伴う教育課程等の変更内容	・・・ p. 8
(ア)教育課程の変更内容	・・・ p. 8
(イ)教育方法および履修指導方法の変更内容	・・・ p. 13
(ウ)教育組織の変更内容	・・・ p. 16
(エ)大学全体の施設・設備の変更内容	・・・ p. 17
エ 2校地で教育研究を行うための具体的計画	・・・ p. 18
添付資料 教育課程等の概要	・・・ p. 20

学則の変更の趣旨等を記載した書類

ア 学則変更（収容定員変更）の内容

立命館大学（以下「本学」という。）は、「自由と清新」を建学の精神として設立され、第二次世界大戦後に「平和と民主主義」を教学理念として定めている。さらに2006（平成18）年には学校法人立命館の理念として「立命館憲章」を制定した。これらに基づき本学では、学則に「建学の精神と教学理念にもとづき、確かな学力の上に、豊かな個性を花開かせ、正義と倫理をもった地球市民として活躍できる人間の育成に努め、教育・研究機関として世界と日本の平和的・民主的・持続的発展に貢献することを目的とする」ことを定めている。

高等教育機関の社会的な使命に立脚して、教育研究水準の維持・向上や教育研究環境の整備を図りつつ本学への進学を希望する多様な学生を受け入れ、社会に有為な学生を輩出することは、高等教育機関としての基本的な責務である。本学では、このような責務や要請に積極的に応えていくことが必要であると考え、2024（令和6）年度から、デジタル技術を活用するコンテンツクリエイター、コンテンツプロデューサーの育成と関西における社会・地域連携に基づく実践的教育の展開に重点を置いた映像学部の教学改革を行って、教育研究の充実向上をはかるとともに、キャンパス移転を行う。それと同時に近年の志願動向に応じるため、同学部の収容定員を以下のとおり変更することに伴い大学の収容定員を増加する（下表参照）。

学部	学科	変更前		変更後	
		入学定員	収容定員	入学定員	収容定員
映像学部	映像学科	160人	640人	240人	960人
立命館大学の総数		7,904人	31,988人	7,984人	32,308人

なお、「学生の確保の見通し等を記載した書類」で詳述するとおり、本学映像学部の志願者数（延べ人数）は2020（令和2）年度2,302人、2021（令和3）年度2,155人、2022（令和4）年度2,131人と安定的に推移していることから、学生の確保をできる見通しがある。

イ 学則変更（収容定員変更）の必要性

1. 本学映像学部の到達点

本学では、教育研究や科学技術の動向をふまえるなかで教育研究組織の設置や改組、教学改革を行い、豊かな人間性や国際性を備えた多様な人材の養成に努めてきた。さらに教育研究を基本的な使命とする大学として意義を有する教学改革を不断に実行するために、大学の運営体制の充実・整備を行ってきた。こうした教育研究活動の展開に関する評価の一つは、大学全体や各学部に対する志願状況に表れている【資料1】。

映像学部は、日本で初めて映像に関わる領域を包括的に教育・研究する学部として、「映像学」をアート（芸術学）、ビジネス（経済学）、テクノロジー（工学）の3領域の複合分野としてとらえるという教学コンセプトのもと、2007（平成19）年に設置された。

映像学部の設置趣旨には、「京都の映画およびゲーム産業を生み出した活力と映像表現技術を引き継ぎ、

世界的視野のもとに、デジタル時代の映像コンテンツ産業の制作から、企画、マーケティングを総合的にリードし、映像を通じて歴史・文化都市「京都」をプロデュースする発想と、新産業を生み出す力をもった新しい映像文化の発信拠点を形成すること」が謳われている。これまでの15年、映像学部は京都に蓄積された映像資源を積極的に活用しながら、それらを教育研究の領域へと還元し、新たに創出されたネットワークを自らの血肉として、他に類を見ないユニークで卓越した映像制作教育、映像関連教育とそのシステムを構築してきた。100年の歴史をもち、数多くの名作映画を生み出してきた松竹との包括提携、またこれに基づく松竹撮影所（京都）との協働と松竹キャンパスの設置はもちろんのこと、京都府市がサポートする京都映画祭、京都国際学生映画祭、京都ヒストリカ国際映画祭などの映画祭、京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）やBITSUMMIT（インディーズゲームに関する国際イベント）といったポップカルチャーの国際イベントへの参加、MOVIX京都、京都みなみ会館、出町座といった京都の映画館との連携、京都の映像関連企業でのインターンシップ、さらにはT-ジョイ京都での卒業制作展など、その実績は着実に、かつ実りの大きいものであった。一方で、映像学部の連携先は、滋賀のびわ湖ホール、大阪のテレビ局や映像関連企業などにも広がりを見せ、これらの連携活動は、授業として学生が参加できる設計にすでに落とし込まれている。

上記のとおり、映像学部では、設置時から、その教育カリキュラムを、アート、ビジネス、テクノロジーの観点から映像に対する理解を陶冶する科目群を基軸に、幅広い視野において、さらにはグローバルな舞台において活躍することをめざすために必要な知識やスキルを学生が習得できるように設計し、数次のカリキュラム改革を経ながら、その円滑な運用を発展的に蓄積してきた。その経過において、映像学部は、教育方法として、少人数型演習やアクティブ・ラーニングを積極的に導入している。この方法は、単に映像を自己表現ツールとして生成することを目的とするにとどまらない。豊かな教養を持ち、柔軟かつ鋭い感性と確かな技術を携えた創造力を涵養し、映像メディアを用いて何を他者に伝えるのか、なぜそれを表現しなければならないのかという観点から、その主題の設定力と的確な表現力を有する人材を育成しようとするためである。映像文化の歴史に通じ、社会の動きから、伝えるべき主題を見つけ出す感性と知性、主題を他者に伝えるに相応しい的確な表現方法と媒体を選びとる能力を育成するには、学生自らを社会的文脈に置く実践的な教育環境を整備し、専門的な知識やスキルだけでなく、教養教育を含めた総合的教育と社会との関係形成力を養う全人格的教育が不可欠である。こうした教育方法は、地域において映像の受容や制作を身近なものへと変えることで市民の生活を豊かにし、映像を通じて、社会との有機的な関係を創造していく視点と行動力を養うことにも寄与する。映像学部は、広くクリエイティビティを発揮して、共生的な社会を生み出し、これを持続的に発展させることのできる人材の育成も目指している。

2. クリエイティブ人材の育成に対する社会的要請

映像学部の開設以降、日本におけるコンテンツ産業振興政策の展開は、日本のコンテンツの輸出力を押し上げるなど、着実な成果を積み上げてきた。たとえば、日本国内の市場規模は12兆円程度でほぼ横ばいであるものの、日本由来コンテンツの海外市場は、2013（平成25）年には1.6兆円（シェア2.5%）、2016（平成28）年には2.8兆円（シェア4.4%）にのぼり、世界市場でのプレゼンスを拡大し続けている【資料2】【資料3】。2020年代以降、こうした経済動向はさらに加速することが予見され、それに比例して、日本のコンテンツ産業（クリエイティブ産業）を支える人材が社会からいっそう強く求められるに至

っている。映像学部は、映画会社、アニメーション制作会社、ゲーム制作会社、放送局など、こうしたクリエイティブ産業の中核にある企業に人材を送り出す一方、映像分野の若手クリエイターの輩出にも貢献してきた。

知的財産戦略本部による「知的財産推進計画 2022」¹には、「デジタル市場・空間における成長発展が特に期待されるものとして、注目される分野の1つが、メディア・コンテンツの分野」であり、「コンテンツは我が国文化の主要な基盤であり、人々の生活を豊かにするとともに、日本のソフトパワーやデジタル経済力の強化等にも決定的な役割を果たす」とも明記されている [p.59]。そこには加えて、「アフターコロナを見据えたクールジャパン (CJ) の再起動」が提唱され、そこでは「デジタル実装を通じて地方が抱える課題を解決し心豊かな暮らしを実現する」という「デジタル田園都市国家構想基本方針」とも連動しながら、デジタル技術を活用することで、地方における多様なコミュニティの共創を相乗的に加速させ、その地域の文化的魅力を広く発信していくことの必要性が謳われている [pp.100-101]。こうした取組に、デジタル技術を基盤とした映像表現が生かされうることはいままでのない。このような政策的関心と深く結びついているのが、2025 (令和 7) 年の日本国際博覧会 (大阪・関西万博) の開催であり、「世界中から大きな注目を集める大阪・関西万博は CJ にとっても絶好のチャンスと捉え、更に発信の強化に努めていくことが望まれる」とされている [p.92]。

付け加えれば、こうしたクリエイティブ人材へのニーズは、必ずしもデジタルコンテンツ分野だけに限られたものではなく、社会全般を通じて高まっている。一般社団法人日本経済団体連合会 (経団連) のアンケート調査 (「採用と大学改革への期待に関するアンケート結果」2022 (令和 4) 年 1 月 18 日²) では、「特に期待する資質」として、回答企業の約 8 割が「主体性」、「チームワーク・リーダーシップ・協調性」をあげており、また、「特に期待する能力」として、「課題設定・解決能力」、「論理的思考力」、「創造力」が回答の上位を占めていることが報告されている [スライド番号 4]。ここでは、これらの能力は「Society5.0 において求められる能力」であるとも指摘されている [スライド番号 4]。さらに、「特に期待する知識」については、8 割以上が「文系・理系の枠を超えた知識・教養」をあげており、これは先に述べたアート、ビジネス、テクノロジーの 3 つの総合的な視点から、文系・理系の枠を超えて「映像」を幅広く学ぶ映像学部の教学特性に合致した調査結果になっている [スライド番号 4]。

3. 映像学部のキャンパス移転とその意義

こうした今日的な社会環境を視界におさめ、デジタル技術を基盤としたクリエイティブ人材のいっそうの育成を図るため、2024 (令和 6) 年度より、びわこ・くさつキャンパス (滋賀県草津市) から、AI・IoT 技術者、データサイエンティスト等の育成を行う情報理工学部、衣笠キャンパス (京都府京都市) から、デジタルコンテンツクリエイター等の育成を行う映像学部が、大阪いばらきキャンパス (大阪府茨木市。以下、「OIC」という。) に移転する。

¹ 出典：「知的財産推進計画 2022～意欲ある個人・プレイヤーが社会の知財・無形資産をフル活用できる経済社会への変革～」2022 (令和 4) 年 6 月 3 日知的財産戦略本部

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/220603/siryu2.pdf>

² 出典：「採用と大学改革への期待に関するアンケート結果」2022 (令和 4) 年 1 月 18 日一般社団法人日本経済団体連合会 https://www.keidanren.or.jp/policy/2022/004_kekka.pdf

情報の展開・更新が先端性をもって行われる、都市圏においてこそ、人が交じり合うことによるイノベーションの進展は重要な意味合いを持つ。とりわけ、ウィズコロナ・アフターコロナ時代におけるソーシャルディスタンスのあり方、サイバー空間とリアル空間が連携するなかでの連携・共創といった課題は、大都市圏であればあるほど現実的かつ深刻な課題となる。OIC はまさにその社会課題が起きている現場である都市空間と近接し、「都市共創」を目指す場であること、また、これまでの両学部産学官連携の実績をふまえると、デジタルテクノロジーや感性、クリエイティビティを共通軸として社会循環による教育研究の刷新を構想することができる映像学部および情報理工学部が移転をはかり、社会循環を伴う形で教育研究、産学連携・地域連携を進めていくことは、大都市圏としての大阪の特性やそこに住まう人のニーズにも合致する。そして、立命館大学が担う課題解決の原動力をさらに推進することが期待できる点において、大きな意義を持つ。学園として展開する新たな教育や社会連携・産学連携において、デジタルテクノロジーを活用することの有用性は言を俟たないものであり、映像学部および情報理工学部を中心とした新たな展開は、これらをさらに加速させることが期待されるのである。

映像学部は、OIC に拠点を移転することで、大阪と京都の中間に位置するキャンパスの地理的特性を最大限に生かし、放送・通信、メディアアートに強みを発揮する大阪の経済圏・文化圏を新たに取り込むと同時に、映画・ゲームを地場産業とする京都でこれまで培われてきた教育研究の蓄積をさらに発展させる。このようにして、大阪・京都を中心に、広く関西の未来都市をプロデュースし、関西の映像産業・映像文化（映画、ゲーム、放送・通信、メディアアート、デジタルアーカイブなど）を創出・成長させる一翼を担うことを目指す。

関西には、大都市圏として、もともと今日のコンテンツ産業を支える映画産業、ゲーム産業、放送・通信産業の集積があり、東京一極集中に対抗しうるポテンシャルがある。現在も、京都には松竹、東映が撮影所を構え、任天堂、京都アニメーションなどが本社を置いている。大阪には CAPCOM があり、民間放送ネットワークの準キー局とされる毎日放送、朝日放送テレビ、関西テレビ放送、讀賣テレビ放送が、多くの時間帯で、在京キー局とは異なる独自の放送番組を制作している。現状では上記のコンテンツ産業を含む「情報通信業」の県内総生産は、東京都の約 12 兆 8,500 億円（全国比 46.6%）が他府県を引き離して 1 位であるが、大阪府は約 2 兆 1,600 億円（同 7.8%）で 2 位を占めており、大阪圏として、京都府（約 2,100 億円、0.8%）、兵庫県（約 5,300 億円、1.9%）を加えると 10.5%になる（2019（平成 31）年度の「県民経済計算」に基づく【資料 4】）。とはいえ、これでも東京都の 1/5 程度の規模しかなく、情報通信業では、東京への一極集中の傾向が顕著である。それだけに、大阪圏の大学を卒業後、その地域でコンテンツ制作に従事し、世界を魅了するコンテンツを創出し、産業を成長させ、そこに新たな雇用を生み出していくような好循環が育まれていく必要がある。今後は、このような課題意識をふまえた大阪圏でのデジタルコンテンツ分野のクリエイティブ人材の育成が求められることになる。

以上の点を考慮に入れ、文化創造（コンテンツ制作）が経済成長と密接に結び付くことが広く社会的に認知されるに至った現在において、上記の資質、能力、知識を学生から引き出し、あるいは学生に提供することで、次世代の社会に求められる人材の育成に寄与していくため、映像学部は、OIC へのキャンパス移転を契機に、これまでの蓄積を生かしつつ、そのウィングを大阪へと広げ、社会・地域連携を積極的に展開しながら、映像制作、映像研究を通じて新しい価値創造を実践することができる教育に取り組む。

4. 教学改革の特徴

映像学部では、設立以来、1学部1学科の体制のもと、映像分野に関わるクリエイティブ教育をその特徴とした教学構造を実現してきた。本学部では、学生はアート、ビジネス、テクノロジーの要素をそれぞれ備える科目を自ら選択し履修していく必要があるが、映像分野の学習においては、高等学校までの課程に直接関連する科目が存在しない。そのため、本学部では、映像分野に関わる、文理を超えた横断的な学びと系統的な履修を両立させるべく、映像に関わる教学領域を示した「学びのゾーン」の設置と専門小集団演習を核とした段階的な関心の絞り込みを行っている。

これらの「学びのゾーン」は、映画、CGアニメーション、ゲーム、メディアアート、VR、デジタルアーカイブ、ドキュメンタリー、放送など、映像に関わる教学領域の全体をカバーするものであり、以下の5つのゾーンが設けられている。

- 映画芸術ゾーン
- ゲーム・エンターテインメントゾーン
- クリエイティブ・テクノロジーゾーン
- 映像マネジメントゾーン
- 社会映像ゾーン

デジタル技術の進展と社会的浸透の中で、映像コンテンツに関わる教学領域が多岐化・細分化していることを受け、本学部は、今次の教学改革では、これまでのカリキュラム構造、とりわけ5つのゾーンを土台にしながら、これらの各ゾーンが映像業界の将来像をふまえて目を配るべき領域を重点化し、新任教員の配置を通して、学術と創作という2つの側面をもつ「映像学」の包括性を高めることを目指し、大阪・京都に跨る、拡張された社会連携の理念のもとでクリエイティブな学びを実質化するための取組を行う。

具体的には、映画芸術ゾーンでは、大阪の制作会社との連携も視野に収めた各種映像（映画からCM・PR映像まで）の制作教育、プロフェッショナルな現場に対応したCGアニメーションの表現技法の教育、物語創造の出発点としてのシナリオ制作と物語についての理論的考察のシナジーの追究が行われる。ゲーム・エンターテインメントゾーンでは、コンソール、モバイル、Web配信など、ゲームの形式が多岐化している現状をふまえ、デバイスの開発を含めたハードウェアの設計や、ゲームを「作品」として完成させるためのオーディオ設計（サウンドデザイン）の導入、経済的価値の創出につながるキャラクターの造形を含めたグラフィックデザインの高度化を行う。クリエイティブ・テクノロジーゾーンでは、メディアアートやXRが芸術的にも、社会的・経済的にも前景化している文化状況の中で、同時代的な映像理論の視座から、映像テクノロジーを活用した映像表現の分析手法を教授する。それとともに、大阪を中心とした現代アートの今後の展開や医療・教育・地域振興へのメディア表現の導入可能性を見据えながら、先進的なコンピューティング技術やビジュアル表現技術を駆使したメディアアートやXRの制作を実践し、これらの社会的実装を試みる。映像マネジメントゾーンでは、グローバルかつローカルな視点から、コンテンツIPをキー・タームとして、時々刻々と変化するコンテンツビジネスのダイナミズムを把握しつつ、国や自治体の文化政策・経済政策をふまえ、映像を「文化資源」として捉え直す理論的視座を押し出し、その姿勢のうえで、国際的なゲームイベントや映画祭、アーカイブなど、官民に跨る、さまざまな

セクターとの協働を実践する。社会映像ゾーンでは、放送と通信が融合した今日のメディア環境を前提に、民間放送の在阪広域局や、広告代理店などの放送関連企業と連携し、デジタルメディア時代の新たな放送のあり方について、実践的に学ぶ場を構築する。

このようにして、本学部は、芸術表現力の高度化、映像活用力の強化、社会連携活動の多面的展開を行い、上述の社会的および地域的ニーズに応える、デジタルコンテンツ分野の発展に寄与しうる現場対応力、発信力、企画力、プロデュース力を有した人材育成の拡充を図る。

上述の経団連による「採用と大学改革への期待に関するアンケート結果」にあるとおり、「主体性」、「協調性」、「課題設定・解決能力」、「創造力」の涵養は、今日の大学教育が取り組むべき必須の要件である。映像学部は、映像の制作と研究を通じて、この社会的要請に応える。

5. 収容定員変更の意義

以上をふまえて、2024（令和6）年度の教学改革およびOIC移転を機に、映像学部は収容定員を変更する。

2007（平成19）年の学部設置時には、その名称に「映像」を冠する学部は全国初の取り組みでもあり、150名という学部定員は未踏の領域に踏み出すには妥当な判断であった（2017（平成29）年から、全学的な収容定員の見直しにより、入学定員が160名になっている）。しかし、2018（平成30）年度以降、全入試方式の実質倍率は5倍前後の水準で推移しており、このような志願者数の増加に明確に表れているように、映像学部の社会的認知が着実に広がっている。これまでの教学的な到達点をふまえつつ、映像テクノロジーが多様化し、日常的な生活圏へとダイナミックに浸透していく状況も視野に収めながら、グローバル社会における多彩かつ複雑な課題に挑戦し、これからの社会を豊かにする使命感をもった、クリエイティビティに溢れる新世代を育てていくことが映像学部には求められている。

映像学部の入学定員の現状は、映画制作をカリキュラムに含む日本大学芸術学部映画学科、立教大学現代心理学部映像身体学科と同程度であり、ゲーム制作をカリキュラムに含む、2022（令和4）年度に新設された近畿大学情報学部にと比べると約半分にすぎない【資料5】。また、放送分野を含む近畿大学総合社会学部総合社会学科社会・マスメディア系専攻だけで、映像学部の現状の約1.5倍である【資料5】。さらに、情報をキーワードとした文理融合型の教育を展開し、映像学部と近いカリキュラム構造をもつ関西大学総合情報学部の入学定員は、映像学部の現状の3倍以上である【資料5】。今日の社会的要請に応じていくにあたって、映像を冠した「学部」としては、現行の定員規模は極めて小さいと言わざるをえない。

同時に、開設から15年が経過した現在においても、「映像」を冠した学部が本学以外にはないことを重く受け止める必要がある。上記のような教員体制を整備することで、教学構造の体系性を強化し、日々の教育実践を通じて、「映像学」の構築をさらに推進していく責務が映像学部にはある。

以上の点を考慮に入れ、映像学部の定員を新たに、現行の1.5倍にあたる「240名」とする。映像学部は、教育の質的向上をもって、学部の収容定員拡大を実現し、国内外の主力産業に、映像に関わるクリエイティブ人材を多数輩出していくことを目指す。

ウ 学則変更（収容定員変更）に伴う教育課程等の変更内容

(ア) 教育課程の変更内容

(1) 2024（令和6）年度からの新たな人材育成目的・教育目標・3ポリシー

現行のカリキュラムの策定の際に、5つの「学びのゾーン」など、カリキュラム内容の変更に伴って、人材育成目的および3ポリシーを改めている。あわせて、「関心・意欲・態度」、「知識・理解」、「技能・表現」、「思考・判断」の4つのカテゴリーに属する教育目標を定め、これを各授業科目に対応させたカリキュラム・マップおよびカリキュラム・ツリー【資料6】を作成している。

2024（令和6）年度のOIC移転は映像学部にとって大きな転機ではあるものの、上記の到達点を拡大・発展させ、開設以来目指してきた人材育成目的をさらに確かなものにしていくことにその意義があること、また後述のとおり、カリキュラム構造を維持しつつ各ゾーンの教学的深化を図ることに今次のカリキュラム改革の目的があることをふまえ、人材育成目的および3ポリシー【資料7】は抜本的に変更せず、修正はあくまで文言の整理にとどめている。

(2) 教育課程の変更内容

今次の教学改革では、基本的に現状の教育課程を維持しつつ、先に述べた必要性に鑑みて専門教育の見直しを行っている（参考：添付資料「教育課程等の概要」）。

上記のとおり、映像学部では、映像分野に関わる、文理を超えた横断的な学びと系統的な履修を両立するため、映像に関わる教学領域を示した「学びのゾーン」の設置と専門小集団演習を核とした段階的な関心の絞り込みを行っている。「学びのゾーン」では、学科制やコース制とは異なり、将来の進路目標に応じて専門領域を系統的に学ぶことのできるガイドの役割を果たせるように、こうした領域の専門基礎科目・専門科目を分類して配置している。また、年次ごとに配置している専門小集団演習では、これらの学びのゾーンに対する導入的理解を行う1年次から、年次を上がるごとに学生の関心の絞り込みを行い、最終的に学びの集大成となる卒業研究（必修）へと学生を導いていく構造を形づくっている。今次の教学改革においてもこの5つの「学びのゾーン」による教学構造を土台に、映像の多様な諸領域の将来像を見据えながら、これらに対応する各ゾーンの学びの体系化、すなわち科目相互の関連性の強化をいっそう進めることで、映像学部固有のクリエイティブな学びを具体化する。

① 外国語科目

映像学部における外国語教育においては、英語の4つの技能（speaking、reading、writing、listening）を総合的に、(a)日常会話レベルの「聞く・話す」能力、(b)4技能を用いたプレゼンテーション・発信力、(c)議論やディベート、交渉レベルの「聞く・話す」能力、(d)映像メディアを通じた国内外における他者とのインタラクション構築力、と位置づけ直し、英語運用能力と映像学部の専門領域の関連づけを図っている。(a)に対応して「Oral Communication I・II」、(b)に対応して「Basic English I・II」、(c)に対応して「Discussion I・II」、(d)に対応して「Media English I・II」の計8科目が用意されており、これらの必修英語科目は、少人数クラスのメリットを生かしつつ、ペアワークやグループワークを通じて、学生各自のアウトプットと学生相互のインタラクションの機会と質を充実化させることに主眼を置いている。今次の教学改革においても、これらの授業内容はそのまま維持される。

② 教養教育科目

教養教育は、学生一人ひとりの大学生活を通じた成長の基盤形成としての役割を発揮すべく、幅広い分野から知の総体を俯瞰し、視野を広げていくことを目指している。本学の教養教育は、総合大学の特長を活かして、各学部での専門教育と往還しながら自らの専門性を相対化し、物事を総合的に捉える視野を身につけ、人生の指針となる知性と知恵、価値観、考え方を涵養し、主体的かつ自律的な思考や行動、ならびに他者との対話や協働ができる力の育成を目指している。この理念のもと、3つの目標（「知識・理解」「思考・判断・意識」「態度・行動」）を掲げ、これに到達するための多様な科目を6つの科目群（「教養基盤科目」「国際教養科目」「社会で学ぶ自己形成科目」「スポーツ・健康科目」「立命館科目」「学際総合科目」）として展開している。映像学部では、この6つの科目群から130を超える科目を開講しており、今次の教学改革においても、これらの開講科目に変更はない。

③ 専門基礎科目

映像学部は文理芸融合型教学を行っており、「5つの学びのゾーン」のいずれにおいても、アート、ビジネス、テクノロジーという複合的な視点から映像を包括的に捉えていくことが教学の要となっている。初年次教育においては、この点をふまえて、大学での学びの転換と学習基盤の形成を行うこと、具体的には2年次以降に行われる研究と制作に必要な基礎的なスキルと方法論、姿勢を身につけることを目的に、「映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ」を1年次春学期および秋学期、コア科目として「映像制作実習Ⅰ」、「コンテンツビジネス概論」、「プログラミング演習Ⅰ」を1年次春学期に配置している。

「映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ」は、高校から大学への学びの転換を促し、さまざまな角度から映像学の諸問題に関する知見を得ることで、今後の専門科目や演習科目を受講する際の体系的枠組みを理解することを目的としている。その基本方針は以下のとおりである。

- a. 高校から大学への学びの転換を果たし、映像学部教学の特徴である「制作教学」「グループワーク」の基礎づくりとなる知識・スキルの獲得
- b. 「調査」と「制作」の両方を一貫して学ぶためのプロジェクト型学習
- c. 安心・安全で円滑な学習を促すための「ネット・リテラシー」、「研究と制作の倫理」の導入
- d. カリキュラム全体を学生が俯瞰して理解し、学習パスや各ゾーンの学びの特徴を理解することを目的としたリレー講義

具体的には、「映像基礎演習Ⅰ」（春学期）でc.およびd.を、「映像基礎演習Ⅱ」（秋学期）でa.およびb.を授業内容に組み込んでいる。この授業内容についても、今次の教学改革において変更はない。

コア科目は履修指定科目として1年次の学生すべてが受講することになっている。「アート」分野を中心的な軸とする科目として、「映像制作実習Ⅰ」は、映像制作を通じてチームワークとリーダーシップを養成する学部教学の基盤を形成する。「ビジネス」分野を中心的な軸とする科目として、「コンテンツマネジメント概論」は、経済学や統計学（社会調査法）、非営利部門のマネジメント等に関わる基礎教学の確立を企図する。「テクノロジー」分野を中心的な軸とする科目として、「プログラミング演習Ⅰ」は、プログラミング教学の裾野を広げ、映像テクノロジーに関わる専門教育に接続できる知識と技能を培う。

このうち、「コンテンツマネジメント概論」は「クリエイティブビジネス概論」に名称変更する。本科

目は、コア科目としての役割を引き継ぎつつ、経済学や統計学（社会調査法）の基礎的知識および方法を培うとともに、映像分野を内包し、あるいはそれと密接に関わる営利・非営利にわたるクリエイティブ産業の問題圏を概観することで、今日の映像をめぐる社会的・経済的・政策的環境を把握するための道筋を提供する。

2年次には、上記の「5つの学びのゾーン」に対応した5クラスで運営される「映像学入門演習」を春学期に配置し、3年次からのゼミ（「映像文化演習」）での学びに接続するための制作・研究関心の絞り込みを進める。新たなカリキュラムでも、この科目はそのまま維持されることになっている。

上記の「5つの学びのゾーン」に属する専門基礎科目の詳細は以下のとおりである。

「映画芸術ゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、講義科目として「シナリオ基礎」、「CG概論」、「映画研究」、「物語理論」、実習科目として「映像制作実習Ⅱ」を開講する。いずれも、映画制作、CGアニメーション制作およびその理論的研究の土台になる科目群である。一方、これまで開講されてきた「色彩学」はOICにある総合心理学部が開講している「色彩論」と同一内容であり、他学部科目として受講できるため、これを閉講する。

「ゲーム・エンターテインメントゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、講義科目として「遊戯史概論」、実習科目として「ゲーム制作実習Ⅰ」、演習科目として「デッサン基礎演習」を開講する。また、現行のカリキュラムの「ゲームシナリオ創作論」は、映画を中心とした映像表現のシナリオをゲームに応用する科目であったが、トランスメディアを意識し、多様な芸術表現のナラティブを学ぶ科目に再編し、「メディアナラティブ創作論」に変更する。これらは、いずれも、ゲーム制作およびその理論的研究の土台になる科目群である。

「クリエイティブ・テクノロジーゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、講義科目として「映像学基礎」、「クリエイティブ数学」、「メディアアート」、「映像と心理」を開講する。これらはメディアアート、VR/XRの制作、先端的な映像理論の研究の基盤になる科目群である。また、「ゲーム・エンターテインメントゾーン」および「クリエイティブ・テクノロジーゾーン」に跨る演習科目として、現行カリキュラムと同様に、コア科目の「プログラミング演習Ⅰ」を引き継ぐ「プログラミング演習Ⅱ」を開講する。これはゲーム、メディアアート、VR/XRの制作に不可欠な基礎的スキルを学ぶための科目である。

「映像マネジメントゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、講義科目として「プロジェクトマネジメント概論」、「知的財産論」、実習科目として「プロデュース実習」を開講する。また、産業、企業、マネジメント活動を研究するための量的・質的分析の方法を学ぶ講義科目「社会調査法Ⅰ・Ⅱ」の内容を組み換え、新たなカリキュラムでは、社会調査および統計学の基礎と統計ソフトウェアの活用法を学ぶ「リサーチベーシックス」、その知識を土台に先端的なアーカイブの構築やオープンデータからのデータ抽出手法を学ぶ「リサーチアドバンス」を開講する。さらに、現行の講義科目「情報メディア産業論」を改編し、その一部を、上記の「クリエイティブビジネス概論」に織り込むとともに、その内容を京都の映像産業の歴史と現在に特化した「映像産業論」として開講する。最後に、文化資源の保存の現況、データベース構築のための制度やその政策的背景を講じる講義科目「映像文化資源マネジメント概論」を新たに開講する。これらはいずれも、クリエイティブ産業（コンテンツ産業）の経営学的、政策学的研究、多様な映像領域に対する文化資源学的研究の基盤になる知識やスキルを学ぶための科目群である。

「社会映像ゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、講義科目として「社会映像リテラシー」、「映像社会論」、「映像デザイン論」、演習科目として「映像デザイン演習」を開講する。また、放送・通信の

融合という今日のメディア環境をふまえて、テレビ放送の歴史を扱っていた講義科目「映像放送論Ⅰ」を「デジタルメディア論」に変更する。さらに、ドキュメンタリー映像の読解を軸にした演習科目「ドキュメンタリー映像演習」を閉講し、ドキュメンタリー映像や映像アーカイブの制作の基礎となるフィールドワークの手法を実践的に学ぶ演習科目「フィールドワーク演習」、現在のデジタル環境に適したコンテンツの制作・運用・発信の方法を学ぶ演習科目「デジタルメディア演習」を、新たに開講する。これらはいずれも、ドキュメンタリー映像や映像アーカイブの制作、放送・デジタルメディアの理論的研究の基盤となる科目群である。

以上のように、これらの専門基礎科目は、現行のカリキュラムを概ね引き継ぐとともに、これらを今日の急速な映像メディアの変化とデジタル社会の成熟に対応するトピックにアップデートしつつ、さらに新たな科目を加えて、映像制作と映像研究の基盤となる知識やスキルを教授するものとなっている。

④ 専門科目

上記の専門基礎科目で身に着けた関心・知識・スキルに基づき、あるいはそれとともに、学生は「5つの学びのゾーン」に属する専門科目の履修に進んでいく。その詳細は以下のとおりである。

「映画芸術ゾーン」では、講義科目「アニメーション映画史」を継続的に開講するとともに、地域的区分に基づく「日本映画史」、「外国映画史」を再編して、時代的区分に基づく「世界映画史Ⅰ」（戦前）、「世界映画史Ⅱ」（戦後）を新たに開講し、同時代的なムーブメントの相互影響を視野におさめた講義を行う。また、専門基礎科目「シナリオ基礎」を土台に、その後続科目として、シナリオの積み上げ教育の後期段階を教える「映画シナリオ制作論」を新たに開講する。また、京都市みなみ会館との協働により、学生が自ら主体的に企画立案した上映プログラムを映画館で実践する「映画上映実習」は、時間外学習を積極的に活用し、授業時限を学習成果の発表に限定していく方向で授業内容を整理した「映画上映演習」に変更する。さらに、実習科目として実写映画領域の「映像制作実習Ⅲ」、「映像演出実習」、「映像撮影照明実習」、「映像編集実習」、「映像音響実習」、CGアニメーション領域の「CG実習Ⅰ」、「CG実習Ⅱ」、「CG実習Ⅲ」、広告映像（CM）に特化した「広告映像実習」を現行のカリキュラムから継続的に開講する。

「ゲーム・エンターテインメントゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、講義科目「ゲームデザイン論」、「ゲーム作品研究」を開講するとともに、これまで授業化されてこなかったアニメーション、ビデオゲームなどの音楽について考察する「エンターテインメントと音楽」を新たに開講する。「エンターテインメントのためのデータ科学」はその内容を「映像マネジメントゾーン」の専門基礎科目「リサーチベーシックス」、「リサーチアドバンス」に統合して、閉講する。また、実習科目として専門基礎科目「ゲーム制作実習Ⅰ」を土台にした「ゲーム制作実習Ⅱ」を継続的に開講するとともに、従来のゲーム開発を応用して新たなエンターテインメントの創造を試みる「ソーシャルエンターテインメント実習」を、ハードウェア設計・実装を前景化した「ゲームクラフト実習」に再編する。さらに、ゲームエンジンを活用した、エンターテインメント性のある3D表現の先端を学ぶ「3Dインフォグラフィックス実習」を新たに開講する。最後に、本格的な3D型デジタルゲーム制作を学ぶ「ゲーム制作実習Ⅲ」を、学生の授業時間外の制作時間を確保するため、演習科目として「ゲーム制作演習」に変更するとともに、トランスメディア的視点からのサウンド創造を学ぶ「DAW制作演習」、リアルタイムCGを実践的に学ぶための「インタラクティブ空間デザイン演習」（スキル習得に比重を置いて、講義科目「インタラクティブ空間デザイン論」を再編）を新たに開講する。

「クリエイティブ・テクノロジーゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、映像テクノロジーの今日的展開をふまえた講義科目「映像理論」、「クリエイティブメディア機器」、「バーチャルリアリティ」、「映像作品研究」、「ヒューマンインタフェース」、実習科目「クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ・Ⅱ」、演習科目「クリエイティブメディア処理」、「映像論文読講Ⅰ・Ⅱ」を開講する。それらに加えて、萌芽的な映像テクノロジーの researched と実験的なメディア表現のクリエイションを合わせて探求する「先端メディア創作演習」、テクノロジーを創作だけに限らず、メディア理論に基づく分析的な研究を支援するためのツールとしても活用する「映像メディア分析演習」を新たに開講する。

「映像マネジメントゾーン」では、映像コンテンツを取り巻く社会的・経済的・政策的状況をふまえて、これまで以上に文化資源的な視点も前景化することを主眼に、外延的に「コンテンツ産業」よりも幅広い「クリエイティブ産業」の概念を用いつつ、科目名称の変更や科目の新設を行っている。「コンテンツ産業論」は「クリエイティブ産業論」に、「コンテンツファイナンス論」は「クリエイティブファイナンス」に、「コンテンツマーケティング論」は「クリエイティブブランドマーケティング」に、「デジタルアーカイブとその社会的活用」は「映像文化資源マネジメントアドバンス」に科目名称を変更している。また、「地域文化コンテンツ創造論」は、京都市の取組をケーススタディとして取り込み、これを主題化することで「京都文化創造産業論」に、国際経営の視点からグローバル映像企業を取り上げていた「グローバルクリエイティブ産業論」は、トランスメディア展開がグローバルに行われている IP (知的財産) の経済的価値を焦点化した「グローバルトランスメディアマネジメント」に改編された。さらに、「映像マネジメント文献講読Ⅰ・Ⅱ」のそれぞれのテーマを、クリエイティブマネジメント、映像文化資源に特化した演習科目「クリエイティブマネジメント文献講読」、「映像文化資源アーカイブ文献講読」に変更している。それらに加えて、クリエイティブ産業の社会的・思想的な位置づけを理論的に考察する「クリティカルアナリシス」、本学が有する文化資源アーカイブを実事例として用いながら、映像作品の社会的な利活用について学ぶ「映像文化資源デザイン」、ジャパニーズ・ポップカルチャーの源流から現状そして将来像を、トランスメディア的視点で論じる英語科目「ファンダメンタルズ・オブ・ジャパニーズポップカルチャー」を、いずれも講義科目として新規開講する。

「社会映像ゾーン」では、現行のカリキュラムと同じく、講義科目として「デジタルアーカイブ論」、「ドキュメンタリー映像史」、「映像人類学」、「グローバル映像社会論」を、実習科目として「映像人類学実習」、「デジタルアーカイブ実習」を開講する。また、専門基礎科目「映像放送論Ⅰ」と対になってテレビ放送の現在を扱っていた「映像放送論Ⅱ」を、「放送メディア論」に名称変更する。これらに加えて、「放送メディア論」と連動しながら、マスメディアとしてのテレビ放送について、その表現様式や放送倫理のあり方を実践的に検証・考察していく「放送メディア演習」を新たに開講する。

映像学部では、学生のキャリア意識の醸成を目的に、「キャリア形成科目」を開講している。この科目群には、映像産業に関わるクリエイターや企業人をゲスト講師に招聘する「クリエイティブリーダーシップセミナー」(2年次秋学期に履修指定科目として配置)、企業や学外機関と連携して、コンテンツの共同開発、共同研究を実施する「社会連携プログラム」、学部教学や想定進路と関連性の高い企業・団体で研修を行う「学外映像研修」がある。これらは新たなカリキュラムでも同じ目的で引き続き開講されるが、とりわけ「社会連携プログラム」、「学外映像研修」については、映像学部の OIC 移転を契機に、大阪地域との社会連携を深めていく観点から、在阪放送局や映画祭・映像祭、映画館などとの連携による新規クラス開設を検討している。それらに加えて、読解や文章作成の技法を段階的・体系的に学ぶリテラシ

一科目「論文作成の技法」を新たに開講する。

以上の専門科目を通じて、映像学を系統的に学びつつ、3年次、4年次では「映像文化演習Ⅰ～Ⅳ」（いわゆる「ゼミ」に当たる）、4年次では学びの集大成として「卒業研究」（必修）が開講されることになっている。

今次の教学改革においては、基本的なカリキュラム構造は維持しつつ、テクノロジーの深化、映像表現の拡張、産業形態の変容、経済政策・文化政策の動向への対応を目的に、授業科目の新設、名称変更、廃止を行っている【資料8】。上記のとおり、新たなカリキュラムは、現行のカリキュラムに比して、科目数が差し引き10科目増となっており、また現行のカリキュラムから引き継がれる科目も、その内容の質はそのまま維持される。以上により、定員変更後の教育課程は、定員変更前と同等以上の内容が担保されていると判断できる。

(イ) 教育方法および履修指導方法の変更内容

(1) 単位数の構造と履修形態

① 卒業に必要な単位数

人材育成目的および3ポリシーを抜本的に変更しないことから、卒業に必要な単位数の構造も変更を行わない。上記の学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）に明示されているとおり、学部の教育課程に規定する所定単位（教養教育科目20単位以上、外国語科目8単位、専門基礎科目22単位以上、演習科目と実習科目の合計16単位以上と卒業研究4単位以上を含む専門科目54単位以上）合計124単位以上の修得をもって、教育目標の達成とみなし、学士課程学位を授与する。

<2024（令和6）年度以降カリキュラム「卒業に必要な単位数」>

科目分野	科目区分	必修単位数	卒業必要単位数	
基礎科目	教養教育科目	—	20単位以上	28単位以上
	外国語科目	8単位	8単位	
専門基礎科目	基礎演習	—	—	22単位以上
	講義科目	—	—	
	演習・実習科目	—	—	
専門科目	講義科目	—	—	54単位以上
	キャリア形成科目	—	—	
	外国語専門科目	—	—	
	演習・実習科目 卒業研究	— 4単位	16単位以上	
共通選択科目	他学部受講、外国留学特修科目、APU交流科目等		20単位まで要卒単位として算入	124単位以上

② 受講登録上限単位数

授業外学習の時間を確保し、学生が計画的かつバランスの取れた履修を進められるようにするため、各

セメスターにおける受講登録上限単位数を、1年次から3年次まではそれぞれ2単位引き下げ、下記のとおりとする（4年次以降の変更はない）。

<受講登録上限単位数>

1年次		2年次		3年次		4年次以降	
第1学期	第2学期	第3学期	第4学期	第5学期	第6学期	第7学期	第8学期
22単位	22単位	22単位	22単位	22単位	22単位	24単位	24単位

(2) 授業科目における教育について

① 外国語科目

前述のとおり外国語科目はこれまでの実績を鑑み、外国語科目の授業内容を見直しは行わないが、2024（令和6）年度のOIC移転に伴い学部定員が1学年240名になることをうけて、外国語科目の安定的な運用のためにクラス数の再設定を行う。具体的には1クラスあたりの受講者数をこれまでどおりとし、「Basic English I・II」と「Media English I・II」は30名程度の各8クラス（2クラス増）、「Oral Communication I・II」と「Discussion I・II」は15から18名程度の各15クラス（5クラス増）に変更する。以上により、これまでと同等の内容を担保する。

② 教養教育科目

現行のカリキュラムにおいて開講されていた教養教育科目は、移転先のOICにおいても同様に開講する。しかし、映像学部ならびに情報理工学部が2024（令和5）年度にキャンパス移転を行うことに伴いOICにおける学生数が増えるため、関係学部および課によって構成される「教学部OIC移転準備タスクフォース」を立ち上げ、過年度受講状況を基に、学部移転に伴って増える学生の受講需要を満たすために、受講生規模や教室数、時間割配置などのシミュレーションを行った。その結果、OICにおいて2022（令和4）年度に対して総数で15クラスを増やし、時間割を調整することにより、教育方法等はこれまでと同等の内容を担保する。

③ 専門基礎科目および専門科目

小集団科目に位置づけられる「映像基礎演習I・II」、「映像学入門演習」、「映像文化演習I～IV」、「卒業研究」については、下記(3)のとおりである。

初年次教育におけるコア科目のうち、「映像制作実習I」はこれまで受講生を6班（各班25～30名）に分け、監督、シナリオ、撮影・照明、音響、編集、制作の6パートをローテーションする形で運用されていたが、定員増によって、各班が40名で構成されることになる。これには、カメラや照明機材などを増量し、TA・ESの配置を強化することによって、対応する。「プログラミング演習I」は現行の3クラス（1クラス約50名）を5クラスに増やすことで、定員増に対応する。「クリエイティブビジネス概論」は講義科目ではあるが、TA・ESの配置によって、講義内での受講生との双方向性のサポートを行う。

「5つの学びのコース」に属する授業科目は、学部の収容定員の規模が小さいことから、1授業科目あたりの受講生数もさほど多くなかったため、収容定員が増えた場合においても同等の内容を担保することは可能であると考えている。とはいえ、実習科目として位置付け、CGアニメーション制作を段階的に

学んでいくための第1、第2ステップに当たる専門科目「CG実習Ⅰ・Ⅱ」は、受講希望者が例年多かったため、新たなカリキュラムではクラス増を行い、定員増に対応する。

以上により、科目の種別にかかわらず、定員変更前の教育方法と同等以上の内容を担保できると判断できる。

(3) 小集団科目における教育について

① 映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ（1年次担当）

2024（令和6）年度から、1学年の定員が240人になることに伴って、クラス数を現行の5クラス（1クラス32人）から8クラス（1クラス30人）に変更することで、現行のクラス規模を維持する。

上記Ⅲ.1.(2)③に記載したように、「映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ」は、高校から大学への学びの転換を促し、さまざまな角度から映像学の諸問題に関する知見を得ることで、今後の専門科目や演習科目を受講する際の体系的枠組みを理解することを目的としている。現行の運用方針を維持しつつ、「映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ」が「高校から大学への学びの転換」を図ることに主たる目的があることに鑑み、各担当教員がカリキュラム全体の教育的特徴を学生に伝えることで、本科目が、引き続き、学生の映像学部教学への関心や意欲、態度を涵養し、知識や技能を修得するための基盤の強化となるように、授業構成を見直す。具体的には、5クラスをそれぞれ「5つの学びのゾーン」から配置された教員が担当するという現行の体制を改めるとともに、各ゾーンの教学内容のガイドとしての役割を果たしていた、「映像基礎演習Ⅰ」の「リレー講義」の内容を再編成し、ゾーンに関わらず、各担当教員の専門分野の視点から、学生が大学に入学して初めて体験することになる「映像の学び」の楽しみと意義を、演習形式で学ぶものとする。

以上により、定員変更前の教育方法と同等以上の内容を担保する。

② 映像学入門演習

本科目は、「キャリアを見通しつつ、「映像文化演習（ゼミ）」選択に資する、学びの基盤となる研究や制作の思考、原理を学ぶこと」という現行の運用方針を継承しながら、各ゾーンの教学内容の理解度を深めつつ、映像分野における制作・研究テーマの設定、先行作品・研究の活用、プレゼンテーションスキルの向上などを、プロジェクトベースで学んでいく科目である。新たなカリキュラムにおいても、クラスを横断した合同成果発表会は継続して取り入れ、学生相互のピアレビューの機会とする。それによって、学生に、ゼミおよび卒業研究に向けた学びの基盤の形成を促し、自らの制作・研究テーマの発見につなげ、ゼミ選択の動機を明確なものにすることを目指す。

2024（令和6）年度から、1学年の定員が240人になるが、クラス数は、5ゾーンに対応している現行の5クラスを維持する。現カリキュラムにおいても、各クラスの定員は最大50名になっているため、教学構造を変更せず、そのままの規模で、同等の教育方法を担保できる。

③ 映像文化演習Ⅰ・Ⅱ、卒業研究

映像学部では、学生は4年間にわたる講義科目と演習・実習科目によって獲得した知識と技術を総合し、学習の総仕上げとして卒業研究を完成させることになっている。必修科目である「卒業研究」と接続・連動する形で、最終成果物（論文あるいは作品）のテーマ設定や研究方法、制作技法などを日常的に指導することを目的に、「5つの学びのゾーン」ごとに、いわゆるゼミとして、3年次に「映像文化演習

I」、4年次に「映像文化演習II」が配置されている。

「卒業研究」は、その前半で「構想提出」を行い、後半で「中間講評」、最終成果物提出後の「口頭試問」と進むが、各段階の後には、主査および副査の査読コメントを記載した「査読表」を教授会で回覧し、主査・副査以外の教員にも査読内容を公開して、公平かつ透明性を担保した評価システムを構築している。さらに、年度末には、卒業研究を公表する取り組みとして、卒業制作展である「立命館映像展」を実施したり、「卒業論文集」を発刊したりすることで、学生の学びの成果に対して、社会的評価を得られる機会を設けてもいる。

現行では、1名の教員につき7～8名の学生で、「映像文化演習I・II」および「卒業研究」の各クラスが運営されている。2024（令和6）年度から、1学年の定員が240人になるが、定員拡大に対応した新たな教員組織編制（映像学部の専門基礎科目、専門科目を主に担当する専任教員10名の増加）により、1クラスの人数規模（7～8人）を現行と同程度にすることが可能である。これまでの教育実績をふまえて、指導内容や人数規模を変更せず、クラスを増やすことで、同等の教育方法を担保できる。

(4) メディア授業の活用

映像学部の学びにおいては、学生が一方向的に教員の語る知識やスキルを身につけるだけではなく、プロジェクトベースの課題解決指向の実践的な学びや、個人ワークとグループワークとの併用、プレゼンテーションや成果発表、相互講評などの手法が積極的に取り入れられている。こうしたアクティブ・ラーニングの実践において、新たなカリキュラムでは、メディア授業（遠隔授業）の手法を積極的に活用する。

この観点から、グループワークやディスカッション（相互講評）、リアルタイムの資料調査が組み込まれた授業、スキル向上のために個別最適化を要する授業、オンライン開発が求められる分野におけるオンラインスキルの習熟を目指す授業、基幹的な科目であるため捕捉率をできるだけ高めることが必要な授業であることを理由に18科目（全学開講科目である教養教育科目および資格課程科目を除く）をメディア授業として実施する【資料9】。

新たなカリキュラムにおいて、新規に開講される「エンターテインメントと音楽」、「DAW制作演習」以外の16科目はコロナ禍においてすでにメディア授業として実施した実績があり、その際には面接授業に相当する教育効果があり、成績評価を含めて問題なく、かつ円滑に運用もされている。「DAW制作演習」は「ゲーム制作実習I」における授業運用方法と同一であり、また「エンターテインメントと音楽」もデジタルゲーム体験環境に近い環境での受講を要し、面接授業に相当する効果が見込めるため、メディア授業として実施する。

(ウ) 教育組織の変更内容

映像学部の教員数は、2022（令和4）年現在で、教授14人、准教授4人、任期制准教授1人、任期制講師1人、特別契約教授5人、特別契約准教授2人の計29人である。現行の収容人数640人を教員数で割ると、S/T比は22.1となる。

今次の教学改革をふまえた定員増に対応して、2024（令和6）年度には映像学部の専門基礎科目、専門科目を主に担当する9人、外国語科目を担当する1人、2025（令和7）年度には映像学部の専門基礎科目、専門科目を主に担当する1人を新たに採用する予定である。教員数が11人増員になるので、総教員

数は40人となり、定員変更後の収容定員960人を教員数で割ると、S/T比は24.0となる。

上記のとおり、基幹科目である「映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ」、「映像文化演習Ⅰ・Ⅱ」および「卒業研究」のクラス増には、この教員体制で対応が可能である。

また、外国語科目におけるクラス増にも、外国語科目担当者1名を採用することで、これに対応できる。なお、外国語科目のうち、「Oral CommunicationⅠ・Ⅱ」、「DiscussionⅠ・Ⅱ」は外部委託によって運営されており、クラス増に応じた教員の配置がなされることになっている。

以上により、定員変更前に比して、同等以上の教員組織が担保できていると判断できる。

(エ) 大学全体の施設・設備の変更内容

今次の映像学部の収容定員変更においてはOICへのキャンパス移転を伴うが、既存の施設、設備等および現在建設中の新棟【資料10】を使用する。OICには、学部では経営学部、政策科学部、総合心理学部が、研究科では経営学研究科、政策科学研究科、テクノロジー・マネジメント研究科、人間科学研究科、経営管理研究科が設置されており、これらに加えて2024（令和6）年度から映像学部、情報理工学部が移転することになる。

キャンパス内には、教室棟に加えて、OICライブラリー、commons、保健センター、体育館等が設置されている。映像学部の専門的な図書についても、移設を含めて、現行の衣笠キャンパスと同等のものにする準備を進めており、これまでと同じ教育研究環境が確保される。

建設中の新棟には、映像学部が優先的に使用する教室が配置されることになっている。現行では、講義科目については主に180席（1学年分の定員+ α ）のシアター型教室が活用されてきたが、この新棟では2階分の天井高をもつ280席のシアター型教室が設置される。この教室は映画館と同じ仕様の音響システムをもち、従来のものに比して格段の映像鑑賞環境が整えられている。また、各75名収容のICT・CG系の実習教室2室、60名収容のメディア・デベロップメント・ラボ、同じく60名収容のチーム・クリエーション・ラボ、100名収容のパーソナル・クリエーション・ラボを設置する（現行では80名収容の実習教室が1室、60名収容のラボが1室であった）。

映画制作に関しては、20～30名収容の撮影スタジオが2棟、3名収容のサウンドエディットルームが2室（これまでは1室）、50名および10名収容のMAルームが2室（これまでは3室だったが、2室のうち1室の規模を大きくしている）、10名収容のフォーリールーム、13名収容のアフレコルームが各1室、60名収容の映像編集実習室が1室、各2名収容の映像編集室が8室（これまでは6室）、各15名収容のスタッフルームが10室（これまでは7室）、新棟に設置される。これらに加えて、これまでの施設にはなかった63名収容の音響編集実習室1室、30名収容のスクリーニングスタジオ（試写室）1室、他に、教室ではないが、バックヤードとして、機材庫、サーバールーム、メディアアーカイブなども設置される。

以上のとおり、映像学部の特徴である制作教育を適切に運用することのできる環境が整えられており、定員変更前の施設・設備に比して、同等以上の内容が担保できている。

エ 2校地で教育研究を行うための具体的計画

本学衣笠キャンパスには、本学が所蔵する文化資源に関する研究機関として、立命館アート・リサーチセンター、立命館大学ゲーム研究センター、立命館大学国際平和ミュージアムが設置されている。映像学部は、京都でのこれまでの活動実績を継続的に生かして、これらの各機関所蔵のリソースの活用を授業内容に組み込むなど、京都の地域特性との教学的親和性が高い科目を、拠点である OIC とは別校地である衣笠キャンパスで開講する。これらは、映像学部の専門基礎科目および専門科目（「学外映像研修」、「社会連携プログラム」、「特殊講義」を除いて計 101 科目）のうち、春学期 11 科目、秋学期 8 科目の計 19 科目であり、すべて選択科目である。また、いわゆるゼミに当たる「映像文化演習Ⅰ～Ⅳ」および「卒業研究」の一部のクラスも衣笠キャンパスで開講する。「映像文化演習Ⅰ～Ⅳ」および「卒業研究」を加えると、衣笠キャンパスで開講される科目数は計 24 科目となる。これらとは別に、毎年度開講クラスが検討・確認される「学外映像研修」、「社会連携プログラム」、「特殊講義」の一部のクラス、さらに資格課程の一部の実習・演習科目も衣笠キャンパスで開講される。これらをすべて含めると、衣笠キャンパスで開講される科目数は計 38 科目となる。（参考：添付資料「教育課程等の概要」）

映像学部はあくまで OIC を教育・研究の拠点とし、一部の科目のみを衣笠キャンパスで開講するため、映像学部が各校地ごとの収容定員数を定めることはない。衣笠キャンパスには 2024（令和 6）年度以降も 4 学部 6 研究科の教育研究拠点が引き続き置かれており、OIC と同様、十分な教室、研究室等の施設・設備、図書館、commons、保健センター、体育館等が設置されている。

時間割にあるとおり【資料 11】、上記の衣笠キャンパスで開講される専門基礎科目および専門科目（すべて選択科目）、学生の受講条件に配慮して、月曜日、火曜日に集中的に配置されている。1・2 年次の学生全員が受講することになる履修指定科目「映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ」、「映像制作実習Ⅰ」、「クリエイティブビジネス概論」、「プログラミング演習Ⅰ」（以上、1 年次）、「映像学入門演習」、「クリエイティブリーダーシップセミナー」（以上、2 年次）、外国語科目「Basic EnglishⅠ・Ⅱ」、「Oral CommunicationⅠ・Ⅱ」（以上、1 年次）、「Media EnglishⅠ・Ⅱ」、「DiscussionⅠ・Ⅱ」（以上、2 年次）はすべて水、木、金曜日に配置され、衣笠キャンパスで開講される上記の選択科目の開講曜日と重ならないようになっている。外国人留学生は、上記の外国語科目の代わりに、「日本語Ⅶ」6 科目、「日本語Ⅷ」4 科目（各 1 単位）から計 8 単位を取得することが必須になっているが、「日本語Ⅶ」のうち 4 科目「文章表現 a・b」、「読解 a・b」は上記の外国語科目「Basic EnglishⅠ・Ⅱ」、「Oral CommunicationⅠ・Ⅱ」と同一時限に、また、「日本語Ⅷ」の 4 科目「アカデミック日本語 a・b」、「キャリア日本語 a・b」は「Media EnglishⅠ・Ⅱ」、「DiscussionⅠ・Ⅱ」と同一時限に開講される。なお、「日本語Ⅶ」のうち残る 2 科目「聴解口頭 a・b」は金曜日に配置される。

OIC で開講される選択科目は月、火曜日に開講されるものもあるが、それらは専門科目に限られている。一方、映像学部の学びの基盤となる専門基礎科目のうち、OIC で開講されるものは水、木、金曜日に、衣笠キャンパスで開講されるものは月・火曜日に、同一学年次において重なり合わないよう配置されている。このようにして、学生の学習関心に応えらえる選択肢の多様さを維持できるようにしている。

資格課程については、映像学部では学芸員課程と図書館司書課程を設けている（要卒単位外であるため時間割には記載していない）。学芸員課程では、講義科目をすべてメディア授業として開講し、「博物館・学内実習Ⅰ」および「館園実習」は面接授業として OIC で開講する。学芸員資格取得希望者は衣笠キャンパスで面接授業として開講される「博物館・学内実習Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」10 クラスのうち、1 クラスを選択

し、1単位を取得する必要があるが、当該科目は3年次開講の授業であり、履修に支障はないものと考えている。また、図書館司書課程では、講義科目をすべてメディア授業として開講し、演習科目「情報サービス演習Ⅰ・Ⅱ」各3クラス、計6クラス、「情報資源組織演習Ⅰ・Ⅱ」各3クラス、計6クラスのみ衣笠キャンパスで面接授業として開講する。図書館司書資格取得希望者は各科目1単位、計4単位を取得する必要があるが、当該科目は3・4年次開講の授業であり、こちらも履修に支障はないものと考えている。要卒単位に含まれない、これらの資格課程の科目は、もともと当該資格課程についてのガイダンスを通じて、計画的な履修を受講者に求めている。今次のOIC移転により、一部の実習・演習科目では衣笠キャンパスでの受講が必要になることをガイダンスで学生に周知し、計画的な履修を促していく。なお、直近5年間の各課程の資格取得者は最大で4名程度である【資料12】。

本学では、各校地をつなぐシャトルバスを運行【資料13】しており、衣笠キャンパスとOICをつなぐシャトルバスは平日には14時、16時、18時、22時（月曜日のみ20時）に各校地を出発することになっている。利用料は片道学生150円、教員500円である。OIC付近に下宿している学生が、月、火曜日に上記の衣笠キャンパスで開講される選択科目を受講する場合、確かに登校時に交通費がかかることになるが、下校時はこのシャトルバスを利用することが可能である。

上記の衣笠キャンパスで開講される選択科目を担当する教員は衣笠キャンパスに配置される。当該教員は水、木、金曜日のいずれかの履修指定科目を担当するため、原則として月、火曜日を含む週3日（1日は研究日）は衣笠キャンパス、その他の曜日のうち週2日はOICに勤務する。他の教員は週5日OICに配置される。教授会、FD会議等、本学で実施される会議は現行でもすべてオンラインで実施されているため、配置される校地がこうした会議運営に支障を来たすことはない。

以上

【添付資料】教育課程等の概要

別記様式第2号（その2の1）

（用紙 日本産業規格A4縦型）

教育課程等の概要																
(映像学部映像学科)																
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
専門基礎科目	クリエイティブビジネス概論	1前		2		○				2						
	シナリオ基礎	1前		2		○				1						
	CG概論	1後		2		○				1						
	映画研究	1後		2		○				1						
	物語理論	2前		2		○				1	1					
	映像学基礎	1前		2		○				1						
	クリエイティブ数学	1後		2		○				1						
	メディアアート	1前		2		○				1						
	映像と心理	1後		2		○				1						
	映像産業論	1後		2		○						1				
	プロジェクトマネジメント概論	1後		2		○					1					
	知的財産論	1後		2		○										メディア
	社会映像リテラシー	1後		2		○				1						
	映像社会論	1後		2		○					1					
	デジタルメディア論	2前		2		○					1					
	映像デザイン論	2前		2		○				1						メディア
	メディアナラティブ創作論	1後		2		○				1	1					
	遊戯史概論	1前		2		○				1						
	リサーチベースシックス	2前		2		○					1					
	リサーチアドバンس	2後		2		○					1					
	映像文化資源マネジメント概論	1後		2		○							1			
小計 (21科目)		—	0	42	0				7	8	2	0	0	兼1	—	
専門基礎科目	プログラミング演習Ⅰ	1前		2				○		2	3					
	プログラミング演習Ⅱ	1後		2				○		2	2					
	映像デザイン演習	1前		2				○		1						
	フィールドワーク演習	1後		2				○		1						
	デジタルメディア演習	2後		2				○			1					
	映像制作実習Ⅰ	1前		2					○	4	3				兼1	オムニバス
	映像制作実習Ⅱ	1後		2					○	4	3				兼1	オムニバス
	ゲーム制作実習Ⅰ	1後		2					○	3	3	1				メディア・オムニバス
	デッサン基礎演習	1前		2				○		1					兼1	
	プロデュース実習	2後		2					○	1						
小計 (10科目)		—	0	20	0				12	8	1	0	0	兼2	—	
基礎演習	映像基礎演習Ⅰ	1前		2				○		2	4	2				
	映像基礎演習Ⅱ	1後		2				○		2	4	2				
	映像学入門演習	2前		2				○		2	2	1				メディア
	小計 (3科目)		—	0	6	0				4	6	3	0	0	0	—
特殊講義	特殊講義	1・2・3・4前・後		1				○		1						※実習
	特殊講義	1・2・3・4前・後		2				○		1						※実習
	特殊講義	1・2・3・4前・後		3				○		1						※実習
	特殊講義	1・2・3・4前・後		4				○		1						※実習
	小計 (4科目)		—	0	10	0				1	0	0	0	0	0	—
専門科目	世界映画史Ⅰ	1前		2				○			1					
	世界映画史Ⅱ	1後		2				○			1					
	映画シナリオ制作論	2前		2				○			1					
	アニメーション映画史	2前		2				○			1					
	ゲームデザイン論	1後		2				○		2						メディア
	ゲーム作品研究	2前		2				○		2						メディア
	エンターテインメントと音楽	2後		2				○				1				メディア
	映像理論	2前		2				○		1						
	クリエイティブメディア機器	2後		2				○		1						
	バーチャルリアリティ	2前		2				○		1						
	映像作品研究	3後		2				○		1	2					
	ヒューマンインタフェース	3後		2				○		1						

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
講義科目	クリエイティブブランドマーケティング	2前		2		○			1						メディア	
	クリエイティブ産業論	2後		2		○				1					メディア	
	グローバルトランスメディアマネジメント	3前		2		○			1						メディア	
	クリエイティブファイナンス	3後		2		○					1				メディア	
	デジタルアーカイブ論	2前		2		○			1							
	ドキュメンタリー映像史	2後		2		○			1							
	映像人類学	2後		2		○			1							
	グローバル映像社会論	3前		2		○				1						
	放送メディア論	3後		2		○			1							
	京都文化創造産業論	2前		2		○					1					
	クリティカルアナリシス	2前		2		○				1						
	映像文化資源デザイン	2後		2		○					1					
	映像文化資源マネジメントアドバンス	3後		2		○				1						
	ファンダメンタルズ・オブ・ジャパニーズポップカルチャー	3前		2		○				1						
	小計(26科目)	—	—	0	52	0	—	—	—	8	8	3	0	0	0	—
キャリア形成科目	クリエイティブリーダーシップセミナー	2後		2		○			1							
	論文作成の技法	1前		2		○				1					兼1	
	学外映像研修	2前		2				○	1							
	学外映像研修	2前		4				○	1							
	特殊講義	1・2・3・4前・後		1		○			1						※実習	
	特殊講義	1・2・3・4前・後		2		○			1						※実習	
	特殊講義	1・2・3・4前・後		3		○			1						※実習	
	特殊講義	1・2・3・4前・後		4		○			1						※実習	
	社会連携プログラム	2前		2				○	1							
小計(9科目)	—	—	0	22	0	—	—	—	4	1	0	0	0	兼1	—	
外国語専門科目	Reading Skills I	2前		2				○	1							
	Reading Skills II	2後		2				○	1							
	Subtitle Translation I	3前		2				○	1							
	Subtitle Translation II	3後		2				○	1							
	Oral Interpretation I	3前		2				○	1							
	Oral Interpretation II	3後		2				○	1							
小計(6科目)	—	—	0	12	0	—	—	—	1	0	0	0	0	0	—	
演習・実習科目	映画上映演習	2前		2				○	1							
	DAW制作演習	2前		2				○			1				メディア	
	クリエイティブメディア処理	2前		2				○	1							
	映像論文文献講読 I	3前		2				○	1							
	映像論文文献講読 II	3後		2				○	1							
	映像メディア分析演習	2前		2				○		1						
	先端メディア創作演習	3前		2				○		1						
	放送メディア演習	3前		2				○		1						
	映像制作実習 III	2前		2					4	3					兼1	オムニバス
	CG実習 I	2前		2				○	1	1						
	CG実習 II	2後		2				○	1	1						
	CG実習 III	3前		2				○	1	1						
	映像撮影照明実習	2後		2				○	2							
	映像演出実習	2後		2				○		1					兼1	
	映像編集実習	2後		2				○		1						
	広告映像実習	3前		2				○		1						
	映像音響実習	3前		2				○	1							兼1
	クリエイティブテクノロジー実習 I	2前		2				○	1							
	クリエイティブテクノロジー実習 II	2後		2				○	1							
	映像人類学実習	2前		2				○	1							
	デジタルアーカイブ実習	2後		2				○	1							
	ゲーム制作演習	2後		2				○	2	1						
	インタラクティブ空間デザイン演習	3前		2				○	1	1						
クリエイティブマネジメント文献講読	2前		2				○		1							
映像文化資源アーカイブ文献講読	3後		2				○		1							
ゲーム制作実習 II	2前		2				○	1								
ゲームクラフト実習	3前		2				○	2	1						兼1	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
専門科目	演習・実習科目	3Dインフォグラフィックス実習	3前		2				○								
		映像文化演習Ⅰ	3前		2				○								
		映像文化演習Ⅱ	3後		2				○								
		映像文化演習Ⅲ	4前		2				○								
		映像文化演習Ⅳ	4後		2				○								
	小計(32科目)	—	0	64	0			—		18	16	4	0	0	兼3	—	
卒業研究	卒業研究	4通	4					○		16	15	4					
	小計(1科目)	—	4	0	0			—		16	15	4	0	0	0	—	
共通選択科目	外国留学特修科目	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		1			○			1						
		外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		2			○			1						
		外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		3				○		1						
		外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		4				○		1						
		外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		5				○		1						
		外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		6				○		1						
		外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		7				○		1						
		外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		8				○		1						
	小計(8科目)	—	0	36	0			—		1	0	0	0	0	0	0	—
共通選択科目	APU交流科目	APU交流科目	2・3・4前・後		1			○			1						
		APU交流科目	2・3・4前・後		2			○			1						
		APU交流科目	2・3・4前・後		4				○			1					
		APU交流科目(演習)	2・3・4前・後		2				○			1					
		APU交流科目(演習)	2・3・4前・後		4				○			1					
	小計(5科目)	—	0	13	0			—		1	0	0	0	0	0	0	—
	特殊講義	特殊講義	1・2・3・4前・後		1				○							兼1	※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		2				○							兼1	※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		3				○							兼1	※実習
特殊講義		1・2・3・4前・後		4				○							兼1	※実習	
小計(4科目)	—	0	10	0			—		0	0	0	0	0	兼4	—		
教養科目	日本の近現代と立命館	1・2前・後		2				○							兼1		
	ピア・サポート論	1・2前・後		2				○							兼1		
	ジェンダーとダイバーシティ	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	メディアと現代文化	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	市民と政治	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	日本国憲法	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	歴史観の形成	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	科学・技術と社会	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	実践データ科学	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	現代平和論	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	戦争の歴史と思想	1・2・3・4前・後		2				○							兼1		
	平和人権フィールドスタディ	2・3・4前・後		2					○						兼1		
	哲学と人間	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	人間性と倫理	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	心理学入門	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	論理と思考	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	科学技術と倫理	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	宗教と社会	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	(留)日本の文化・地理・歴史	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	メディアと図書館	1・2前・後		2					○						兼1	メディア	
	社会学入門	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	文化人類学入門	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	文学と社会	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	現代の教育	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	世界と日本の食文化	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	観光学	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	京都学	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	(留)日本語学	2・3・4前・後		2					○						兼1		
	美と芸術の論理	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
	音楽原論	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
文芸創作論	1・2・3・4前・後		2					○						兼1			
国の行政組織	1・2前・後		2					○						兼1			

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
教養科目	現代社会と法	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	メディア
	現代日本の政治	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	現代の国際関係と日本	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	日本経済概説	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	現代の世界経済	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	現代の経営	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	社会と福祉	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	ソーシャルデザイン論	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	(留) 日本の社会・政治	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	(留) 日本の経済・経営	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	エリアスタディ入門	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	新しい日本史像	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	中国の国家と社会	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	東アジアと朝鮮半島	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	ヨーロッパの歴史	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	アメリカの社会と文化	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	イスラーム世界の多様性	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	科学的な見方・考え方	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	宇宙科学	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	地球科学	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	生命科学(分子と生命)	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	生命科学(生物と生態系)	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	現代環境論	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	科学と技術の歴史	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	生命科学と倫理	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	近現代の科学技術	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	(留) 日本の自然・科学技術	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	数理の世界	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	情報の数理	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	情報科学	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	情報技術と社会	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	統計学	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	データサイエンス・AI 基礎	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	データエンジニアリング基礎	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Liberal Arts Seminar	1・2・3・4前・後		2				○						兼1	
	Introduction to Law	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Modern World History	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Japan and the West	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Economics	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Kyoto and the Japanese Arts	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Special Lecture	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Linguistics	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Anthropology	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Natural Science	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Humanities	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to the United Nations	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Peace Studies	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Gender Studies	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Introduction to Computational Linguistics	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	History of Computing	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
Digital Archives: Applications of ICT to the Humanities	1・2・3・4前・後		2			○							兼1		
Understanding Language	1・2・3・4前・後		2			○							兼1		
Computers in Education	1・2・3・4前・後		2			○							兼1		
Language in Politics	1・2・3・4前・後		2			○							兼1		
Introductory Course to Climate Change and Global Warming	1・2・3・4前・後		2			○							兼1		
Introductory Course to International Project Development	1・2・3・4前・後		2			○							兼1		
Understanding Visual Culture	1・2・3・4前・後		2			○				2			兼1		
Introduction to Food Culture	1・2・3・4前・後		2			○							兼1		
Cross Border Policy Issues	1・2・3・4前・後		2				○						兼1		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
教養科目	Playing with Playfulness	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Introduction to Global Justice	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Sustainable Development Goals (SDGs) in a Nutshell	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Foundations of Data Science and AI	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	メディア
	Foundations of Data Engineering	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	メディア
	Cross-cultural Encounters 1	1・2前・後		2			○							兼1	
	Cross-cultural Encounters 2	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Cross-cultural Studies	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Cross-cultural Seminar	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Non-verbal Communication	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Academic Skills 1	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Academic Skills 2	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	Global Engineer Program	1・2・3前・後		2		○								兼1	
	University of Hawaii Program	2・3前・後		2		○								兼1	
	グローバル社会の体験と理解	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	※実習
	Intensive Language Workshop	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Language for Academic Communication	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Global Project-Based Learning	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	※実習
	Area Study I	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	Area Study II	1・2・3・4前・後		4		○								兼1	
	Global Study	1・2・3・4前・後		4		○								兼1	
	Academic Communication (Online Learning)	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	メディア
	Area Study (Online Learning)	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	メディア
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		1		○								兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		3		○								兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		4		○								兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		5		○								兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		6		○								兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		7		○								兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		8		○								兼1	
	社会と学ぶ課題解決	1前・後		2			○							兼1	
	学びとキャリア	1・2前・後		2		○								兼1	
	仕事とキャリア	2・3・4前・後		2		○								兼1	
	コーオブ演習(理論)	2・3・4前・後		2		○								兼1	
	コーオブ演習(実践)	2・3・4前・後		2			○							兼1	
	地域参加学習入門	1・2前・後		2		○								兼1	
	現代社会とボランティア	1・2前・後		2		○								兼1	
	現代社会のフィールドワーク	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	シチズンシップ・スタディーズ	2・3・4前・後		2			○							兼1	
	スポーツの歴史と発展	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	スポーツと現代社会	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	スポーツのサイエンス	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	現代人とヘルスケア	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	
	スポーツ方法実習Ⅰ	1・2・3・4前・後		1				○						兼1	
	スポーツ方法実習Ⅱ	1・2・3・4前・後		1					○					兼1	
	教養ゼミナール	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	異文化間テーマ演習	1・2・3・4前・後		2			○							兼1	
	超領域リベラルアーツ	3・4前・後		2		○								兼1	メディア
	特殊講義	1・2・3・4前・後		1		○								兼1	※実習
特殊講義	1・2・3・4前・後		2		○								兼1	※実習	
特殊講義	1・2・3・4前・後		3		○								兼1	※実習	
特殊講義	1・2・3・4前・後		4		○								兼1	※実習	
単位互換科目	1・2・3・4前・後		1		○					1					
単位互換科目	1・2・3・4前・後		2		○					1					
単位互換科目	1・2・3・4前・後		4		○					1					
単位互換科目(遠隔授業)	1・2・3・4前・後		1		○					1				メディア	
単位互換科目(遠隔授業)	1・2・3・4前・後		2		○					1				メディア	
単位互換科目(遠隔授業)	1・2・3・4前・後		4		○					1				メディア	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
教養科目	小計 (150科目)	—	0	326	0	—			1	2	0	0	0	兼89	—
外国語科目 (英語)	Oral Communication I	1前		1				○						兼15	メディア
	Oral Communication II	1後		1				○						兼15	メディア
	Basic English I	1前		1				○		1	1			兼6	
	Basic English II	1後		1				○		1	1			兼6	
	Discussion I	2前		1				○			1			兼15	メディア
	Discussion II	2後		1				○			1			兼15	メディア
	Media English I	2前		1				○		1	1			兼6	
	Media English II	2後		1				○		1	1			兼6	
小計 (8科目)	—	0	8	0	—			1	0	1	0	0	兼21	—	
(外国語科目)	日本語Ⅶ (文章表現a)	1・2・3・4前		1				○						兼5	
	日本語Ⅶ (文章表現b)	1・2・3・4後		1				○						兼5	
	日本語Ⅶ (読解a)	1・2・3・4前		1				○						兼5	
	日本語Ⅶ (読解b)	1・2・3・4後		1				○						兼5	
	日本語Ⅶ (聴解口頭a)	1・2・3・4前		1				○						兼6	
	日本語Ⅶ (聴解口頭b)	1・2・3・4後		1				○						兼6	
	日本語Ⅷ (アカデミック日本語a)	2・3・4前		1				○						兼2	
(外国語科目)	日本語Ⅷ (アカデミック日本語b)	2・3・4後		1				○						兼2	
	日本語Ⅷ (キャリア日本語a)	2・3・4前		1				○						兼2	
	日本語Ⅷ (キャリア日本語b)	2・3・4後		1				○						兼2	
小計 (10科目)	—	0	10	0	—			0	0	0	0	0	兼20	—	
学芸員課程の授業科目	博物館概論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	博物館経営論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	博物館情報・メディア論	2・3・4前・後			2			○		1					メディア
	博物館資料論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	博物館資料保存論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	博物館展示論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	博物館教育論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	生涯学習概論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	博物館・学内実習Ⅰ	3前・後			1					2					
	博物館・学内実習Ⅱ	3前・後			1									兼3	
	博物館・学内実習Ⅲ	3前・後			1									兼1	
	博物館・学内実習Ⅳ	3前・後			1									兼2	
	博物館・館園実習	4通			1					1					
小計 (13科目)	—	0	0	21	—			2	0	0	0	0	兼13	—	
図書館司書課程の授業科目	生涯学習概論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	図書館概論	2・3・4前・後			2			○						兼1	メディア
	図書館制度・経営論	2・3・4前			2			○						兼1	メディア
	図書館情報技術論	2・3・4後			2			○						兼1	メディア
	図書館サービス概論	2・3・4後			2			○						兼1	メディア
	情報サービス論	2・3・4後			2			○						兼1	メディア
	子どもの発達と読書・図書館	2・3・4前			2			○						兼1	メディア
	情報サービス演習Ⅰ	3・4前・後			1				○					兼1	
	情報サービス演習Ⅱ	3・4前・後			1				○					兼1	
	図書館情報資源概論	2・3・4後			2			○						兼1	メディア
	情報資源組織論	2・3・4前			2			○						兼1	メディア
	情報資源組織演習Ⅰ	3・4前・後			1				○					兼1	
	情報資源組織演習Ⅱ	3・4前・後			1				○					兼1	
	図書館情報資源特論	2・3・4後			2			○						兼1	メディア
	図書・図書館史	2・3・4後			2			○						兼1	メディア
図書館施設論	2・3・4後			2			○						兼1	メディア	
小計 (16科目)	—	0	0	28	—			0	0	0	0	0	兼12	—	
合計 (326科目)	—	4	631	49	—			18	17	5	0	0	兼165	—	

学位又は称号	学士（映像）	学位又は学科の分野	美術関係、経済学関係、工学関係	
卒業要件及び履修方法			授業期間等	
卒業に必要な単位数は、必修とする授業科目を含み、かつ、以下(1)から(3)に定める単位を含み124単位以上を修得しなければならない。共通選択科目は、合計20単位を上限に卒業に必要な単位に算入することができる。 (1) 基礎科目 次に掲げる単位を含む28単位以上修得しなければならない。 ・教養教育科目 20単位以上 ・外国語科目（英語） 8単位 ただし、外国人留学生は、外国語科目（英語）に代えて外国語科目（日本語）から8単位を修得しなければならない。 (2) 専門基礎科目 22単位以上修得しなければならない。 (3) 専門科目 次に掲げる単位を含む54単位以上修得しなければならない。 ・「卒業研究」を含む演習・実習科目 16単位以上			1学年の学期区分	2期
			1学期の授業期間	15週
			1時限の授業時間	90分

教 育 課 程 等 の 概 要

(映像学部映像学科)

科目 区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教授	講 師	助 教	助 手			
専門 基礎 科目	クリエイティブビジネス概論	1前		2		○				2						
	シナリオ基礎	1前		2		○				1						
	CG概論	1後		2		○				1						
	映画研究	1後		2		○				1						
	物語理論	2前		2		○					1					
	映像学基礎	1前		2		○				1						
	クリエイティブ数学	1後		2		○				1						
	メディアアート	1前		2		○				1						
	映像と心理	1後		2		○				1						
	映像産業論	1後		2		○						1				メディア
	プロジェクトマネジメント概論	1後		2		○					1					メディア
	知的財産論	1後		2		○										兼1 メディア
	社会映像リテラシー	1後		2		○				1						
	映像社会論	1後		2		○					1					
	デジタルメディア論	2前		2		○					1					
	映像デザイン論	2前		2		○				1						メディア
小計(16科目)		—	0	32	0	—	—	—	6	6	1	0	0	兼1	—	
演習・ 実習 科目	プログラミング演習Ⅰ	1前		2			○			2	3					
	プログラミング演習Ⅱ	1後		2			○			2	2					
	映像デザイン演習	1前		2			○			1						
	フィールドワーク演習	1後		2			○			1						
	デジタルメディア演習	2後		2			○				1					
	映像制作実習Ⅰ	1前		2				○		4	3				兼1	オムニバス
	映像制作実習Ⅱ	1後		2				○		4	3				兼1	オムニバス
ゲーム制作実習Ⅰ	1後		2				○		3	3	1				メディア・ オムニバス	
小計(8科目)		—	0	16	0	—	—	—	11	8	1	0	0	兼1	—	
基礎 演習	映像基礎演習Ⅰ	1前		2			○			2	4	2				
	映像基礎演習Ⅱ	1後		2			○			2	4	2				
	映像学入門演習	2前		2			○			2	2	1				メディア
	小計(3科目)		—	0	6	0	—	—	4	6	3	0	0	0	—	—
特殊 講義	特殊講義	1・2・3・4前・後		1		○				1						※実習
	特殊講義	1・2・3・4前・後		2		○				1						※実習
	特殊講義	1・2・3・4前・後		3		○				1						※実習
	特殊講義	1・2・3・4前・後		4		○				1						※実習
小計(4科目)		—	0	10	0	—	—	—	1	0	0	0	0	0	—	
専門 科目	世界映画史Ⅰ	1前		2		○					1					
	世界映画史Ⅱ	1後		2		○					1					
	映画シナリオ制作論	2前		2		○					1					
	アニメーション映画史	2前		2		○					1					
	ゲームデザイン論	1後		2		○				2						メディア
	ゲーム作品研究	2前		2		○				2						メディア
	エンターテインメントと音楽	2後		2		○						1				メディア
	映像理論	2前		2		○				1						
	クリエイティブメディア機器	2後		2		○				1						
	バーチャルリアリティ	2前		2		○				1						
	映像作品研究	3後		2		○				1	2					
	ヒューマンインタフェース	3後		2		○				1						
	クリエイティブブランドマーケティ ング	2前		2		○				1						メディア
	クリエイティブ産業論	2後		2		○					1					メディア
	グローバルトランスメディアマネジ メント	3前		2		○				1						メディア
クリエイティブファイナンス	3後		2		○						1				メディア	
デジタルアーカイブ論	2前		2		○				1							
ドキュメンタリー映像史	2後		2		○				1							

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
専門科目	講義科目	映像人類学	2後	2		○			1								
	グローバル映像社会論	3前		2		○				1							
	放送メディア論	3後		2		○			1								
	小計 (21科目)	—	0	42	0	—	—	—	8	6	2	0	0	0	0	—	
	キャリア形成科目	クリエイティブリーダーシップセミナー	2後		2		○			1							
		論文作成の技法	1前		2		○				1					兼1	
		学外映像研修	2前		2				○	1							
		学外映像研修	2前		4				○	1							
		特殊講義	1・2・3・4前・後		1		○			1							※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		2		○			1							※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		3		○			1							※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		4		○			1							※実習
		社会連携プログラム	2前		2			○		1							
	小計 (9科目)	—	0	22	0	—	—	—	4	1	0	0	0	0	兼1	—	
	外国語専門科目	Reading Skills I	2前		2				○	1							
		Reading Skills II	2後		2				○	1							
		Subtitle Translation I	3前		2				○	1							
		Subtitle Translation II	3後		2				○	1							
		Oral Interpretation I	3前		2				○	1							
		Oral Interpretation II	3後		2				○	1							
	小計 (6科目)	—	0	12	0	—	—	—	1	0	0	0	0	0	0	—	
演習・実習科目	映画上映演習	2前		2				○	1								
	DAW制作演習	2前		2				○			1					メディア	
	クリエイティブメディア処理	2前		2				○	1								
	映像論文読講 I	3前		2				○	1								
	映像論文読講 II	3後		2				○	1								
	映像メディア分析演習	2前		2				○		1							
	先端メディア創作演習	3前		2				○		1							
	放送メディア演習	3前		2				○		1							
	映像制作実習Ⅲ	2前		2					4	3					兼1	オムニバス	
	CG実習 I	2前		2					1	1							
	CG実習 II	2後		2					1	1							
	CG実習Ⅲ	3前		2					1	1							
	映像撮影照明実習	2後		2					2								
	映像演出実習	2後		2							1				兼1		
	映像編集実習	2後		2							1						
	広告映像実習	3前		2							1						
	映像音響実習	3前		2							1					兼1	
	クリエイティブテクノロジー実習 I	2前		2						1							
	クリエイティブテクノロジー実習 II	2後		2						1							
	映像人類学実習	2前		2						1							
	デジタルアーカイブ実習	2後		2						1							
	映像文化演習 I	3前		2				○	13	9	1						
	映像文化演習 II	3後		2				○	13	9	1						
	映像文化演習Ⅲ	4前		2				○	13	9	1						
	映像文化演習Ⅳ	4後		2				○	13	9	1						
小計 (25科目)	—	0	50	0	—	—	—	13	10	2	0	0	兼2	—			
卒業研究	卒業研究	4通	4					○	13	9	1						
	小計 (1科目)	—	4	0	0	—	—	—	13	9	1			0	—		
共通選択科目	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		1		○			1								
	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		2		○			1								
	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		3		○			1								
	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		4		○			1								
	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		5		○			1								
	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		6		○			1								
	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		7		○			1								
	外国留学特修科目	1・2・3・4前・後		8		○			1								
小計 (8科目)	—	0	36	0	—	—	—	1	0	0	0	0	0	0	—		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
共通選択科目	APU交流科目	2・3・4前・後		1		○			1								
	APU交流科目	2・3・4前・後		2		○			1								
	APU交流科目	2・3・4前・後		4		○			1								
	APU交流科目 (演習)	2・3・4前・後		2			○		1								
	APU交流科目 (演習)	2・3・4前・後		4			○		1								
	小計 (5科目)	—	0	13	0	—	—	—	1	0	0	0	0	0	0	—	
	特殊講義	特殊講義	1・2・3・4前・後		1		○									兼1	※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		3		○									兼1	※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		4		○									兼1	※実習
小計 (4科目)		—	0	10	0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	兼4	—	
教養科目	日本の近現代と立命館	1・2前・後		2		○									兼1		
	ピア・サポート論	1・2前・後		2		○									兼1		
	ジェンダーとダイバーシティ	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	メディアと現代文化	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	市民と政治	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	日本国憲法	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	歴史観の形成	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	科学・技術と社会	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	実践データ科学	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	現代平和論	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	戦争の歴史と思想	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	平和人権フィールドスタディ	2・3・4前・後		2			○								兼1		
	哲学と人間	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	人間性と倫理	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	心理学入門	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	論理と思考	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	科学技術と倫理	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	宗教と社会	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	(留) 日本の文化・地理・歴史	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	メディアと図書館	1・2前・後		2		○									兼1	メディア	
	社会学入門	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	文化人類学入門	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	文学と社会	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	現代の教育	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	世界と日本の食文化	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	観光学	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	京都学	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	(留) 日本語学	2・3・4前・後		2		○									兼1		
	美と芸術の論理	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	音楽原論	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	文芸創作論	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	国の行政組織	1・2前・後		2		○									兼1		
	現代社会と法	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	現代日本の政治	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	現代の国際関係と日本	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	日本経済概説	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	現代の世界経済	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	現代の経営	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	社会と福祉	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	ソーシャルデザイン論	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	メディア	
	(留) 日本の社会・政治	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
	(留) 日本の経済・経営	1・2・3・4前・後		2		○									兼1		
エリアスタディ入門	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			
新しい日本史像	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			
中国の国家と社会	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			
東アジアと朝鮮半島	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			
ヨーロッパの歴史	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			
アメリカの社会と文化	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			
イスラーム世界の多様性	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			
科学的な見方・考え方	1・2・3・4前・後		2		○									兼1			

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
教養科目	宇宙科学	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	地球科学	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	生命科学（分子と生命）	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	生命科学（生物と生態系）	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	現代環境論	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	科学と技術の歴史	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	生命科学と倫理	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	近現代の科学技術	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	（留）日本の自然・科学技術	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	数理の世界	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	情報の数理	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	情報科学	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	情報技術と社会	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	統計学	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	メディア
	データサイエンス・AI 基礎	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	メディア
	データエンジニアリング基礎	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	メディア
	Liberal Arts Seminar	1・2・3・4前・後		2				○							兼1	メディア
	Introduction to Law	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Modern World History	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Japan and the West	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Economics	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Kyoto and the Japanese Arts	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Special Lecture	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Linguistics	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Anthropology	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Natural Science	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Humanities	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to the United Nations	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Peace Studies	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Gender Studies	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Computational Linguistics	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	メディア
	History of Computing	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Digital Archives: Applications of ICT to the Humanities	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Understanding Language	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Computers in Education	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Language in Politics	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introductory Course to Climate Change and Global Warming	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introductory Course to International Project Development	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Understanding Visual Culture	1・2・3・4前・後		2			○					2			兼1	メディア
	Introduction to Food Culture	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	メディア
	Cross Border Policy Issues	1・2・3・4前・後		2					○						兼1	
	Playing with Playfulness	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Introduction to Global Justice	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Sustainable Development Goals (SDGs) in a Nutshell	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	Foundations of Data Science and AI	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	メディア
Foundations of Data Engineering	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	メディア	
Cross-cultural Encounters 1	1・2前・後		2					○						兼1		
Cross-cultural Encounters 2	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
Cross-cultural Studies	1・2・3・4前・後		2			○								兼1		
Cross-cultural Seminar	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
Non-verbal Communication	1・2・3・4前・後		2			○								兼1		
Academic Skills 1	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
Academic Skills 2	1・2・3・4前・後		2					○						兼1		
Global Engineer Program	1・2・3前・後		2			○								兼1		
University of Hawaii Program	2・3前・後		2			○								兼1		
グローバル社会の体験と理解	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	※実習	
Intensive Language Workshop	1・2・3・4前・後		2			○								兼1		

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
教養科目	Language for Academic Communication	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	Global Project-Based Learning	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	※実習
	Area Study I	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	Area Study II	1・2・3・4前・後		4		○									兼1	
	Global Study	1・2・3・4前・後		4		○									兼1	
	Academic Communication (Online Learning)	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	メディア
	Area Study (Online Learning)	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	メディア
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		1		○									兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		2		○									兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		3		○									兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		4		○									兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		5		○									兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		6		○									兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		7		○									兼1	
	外国留学科目	1・2・3・4前・後		8		○									兼1	
	社会と学ぶ課題解決	1前・後		2				○							兼1	
	学びとキャリア	1・2前・後		2			○								兼1	
	仕事とキャリア	2・3・4前・後		2			○								兼1	
	コーオブ演習 (理論)	2・3・4前・後		2			○								兼1	
	コーオブ演習 (実践)	2・3・4前・後		2				○							兼1	
	地域参加学習入門	1・2前・後		2			○								兼1	
	現代社会とボランティア	1・2前・後		2			○								兼1	
	現代社会のフィールドワーク	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	シチズンシップ・スタディーズ	2・3・4前・後		2				○							兼1	
	スポーツの歴史と発展	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	スポーツと現代社会	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	スポーツのサイエンス	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	現代人とヘルスケア	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	
	スポーツ方法実習 I	1・2・3・4前・後		1					○						兼1	
	スポーツ方法実習 II	1・2・3・4前・後		1					○						兼1	
	教養ゼミナール	1・2・3・4前・後		2					○						兼1	
	異文化間テーマ演習	1・2・3・4前・後		2					○						兼1	
	超領域リベラルアーツ	3・4前・後		2											兼1	メディア
	特殊講義	1・2・3・4前・後		1			○								兼1	※実習
特殊講義	1・2・3・4前・後		2			○								兼1	※実習	
特殊講義	1・2・3・4前・後		3			○								兼1	※実習	
特殊講義	1・2・3・4前・後		4			○								兼1	※実習	
単位互換科目	1・2・3・4前・後		1			○				1						
単位互換科目	1・2・3・4前・後		2			○				1						
単位互換科目	1・2・3・4前・後		4			○				1						
単位互換科目 (遠隔授業)	1・2・3・4前・後		1			○				1					メディア	
単位互換科目 (遠隔授業)	1・2・3・4前・後		2			○				1					メディア	
単位互換科目 (遠隔授業)	1・2・3・4前・後		4			○				1					メディア	
小計 (150科目)		—	0	326	0	—				1	2	0	0	0	兼89	—
外国語科目 (英語)	Oral Communication I	1前		1				○				1			兼15	メディア
	Oral Communication II	1後		1				○				1			兼15	メディア
	Basic English I	1前		1				○		1		1			兼6	
	Basic English II	1後		1				○		1		1			兼6	
	Discussion I	2前		1				○		1		1			兼15	メディア
	Discussion II	2後		1				○		1		1			兼15	メディア
	Media English I	2前		1				○		1		1			兼6	
	Media English II	2後		1				○		1		1			兼6	
小計 (8科目)		—	0	8	0	—			1	0	1	0	0	兼21	—	
(外国語科目)	日本語VII (文章表現a)	1・2・3・4前		1				○							兼5	
	日本語VII (文章表現b)	1・2・3・4後		1				○							兼5	
	日本語VII (読解a)	1・2・3・4前		1				○							兼5	
	日本語VII (読解b)	1・2・3・4後		1				○							兼5	
	日本語VII (聴解口頭a)	1・2・3・4前		1				○							兼6	
	日本語VII (聴解口頭b)	1・2・3・4後		1				○							兼6	
	日本語VIII (アカデミック日本語a)	2・3・4前		1				○							兼2	

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考		
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
（外国語科目）	日本語Ⅷ（アカデミック日本語b）	2・3・4後		1				○							兼2	
	日本語Ⅷ（キャリア日本語a）	2・3・4前		1				○							兼2	
	日本語Ⅷ（キャリア日本語b）	2・3・4後		1				○							兼2	
	小計（10科目）	—	0	10	0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	兼20	—
学芸員課程の授業科目	博物館概論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	博物館経営論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	博物館情報・メディア論	2・3・4前・後			2	○			1							メディア
	博物館資料論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	博物館資料保存論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	博物館展示論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	博物館教育論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	生涯学習概論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	博物館・学内実習Ⅰ	3前・後			1				○	2						
	博物館・館園実習	4通			1				○	1						
小計（10科目）	—	0	0	18	—	—	—	—	2	0	0	0	0	0	兼7	—
図書館司書課程の授業科目	生涯学習概論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	図書館概論	2・3・4前・後			2	○									兼1	メディア
	図書館制度・経営論	2・3・4前			2	○									兼1	メディア
	図書館情報技術論	2・3・4後			2	○									兼1	メディア
	図書館サービス概論	2・3・4後			2	○									兼1	メディア
	情報サービス論	2・3・4後			2	○									兼1	メディア
	子どもの発達と読書・図書館	2・3・4前			2	○									兼1	メディア
	図書館情報資源概論	2・3・4後			2	○									兼1	メディア
	情報資源組織論	2・3・4前			2	○									兼1	メディア
	図書館情報資源特論	2・3・4後			2	○									兼1	メディア
	図書・図書館史	2・3・4後			2	○									兼1	メディア
	図書館施設論	2・3・4後			2	○									兼1	メディア
小計（12科目）	—	0	0	24	—	—	—	—	0	0	0	0	0	0	兼10	—
合計（300科目）		—	4	593	42	—	—	—	18	17	5	0	0	0	兼155	—
学位又は称号		学士（映像）			学位又は学科の分野			美術関係、経済学関係、工学関係								
卒業要件及び履修方法							授業期間等									
卒業に必要な単位数は、必修とする授業科目を含み、かつ、以下(1)から(3)に定める単位を含み124単位以上を修得しなければならない。共通選択科目は、合計20単位を上限に卒業に必要な単位に算入することができる。 (1) 基礎科目 次に掲げる単位を含む28単位以上修得しなければならない。 ・教養教育科目 20単位以上 ・外国語科目（英語） 8単位 ただし、外国人留学生は、外国語科目（英語）に代えて外国語科目（日本語）から8単位を修得しなければならない。 (2) 専門基礎科目 22単位以上修得しなければならない。 (3) 専門科目 次に掲げる単位を含む54単位以上修得しなければならない。 ・「卒業研究」を含む演習・実習科目 16単位以上							1学年の学期区分		2期							
							1学期の授業期間		15週							
							1時限の授業時間		90分							

(用紙 日本産業規格A4縦型)

教 育 課 程 等 の 概 要

(映像学部映像学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専任教員等の配置					備考			
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
専門基礎科目	講義科目	メディアナラティブ創作論	1後		2		○			1	1						
		遊戯史概論	1前		2		○			1							
		リサーチベーシックス	2前		2		○				1						
		リサーチアドバンス	2後		2		○				1						
		映像文化資源マネジメント概論	1後		2		○					1					
	小計(5科目)	—	0	10	0				1	2	1	0	0	0	0	—	
実習科目	デッサン基礎演習	1前		2			○		1						兼1		
	プロデュース実習	2後		2				○	1								
	小計(2科目)	—	0	4	0				2	0	0	0	0	0	兼1		
専門科目	講義科目	京都文化創造産業論	2前		2		○										
		クリティカルアナリシス	2前		2		○				1						
		映像文化資源デザイン	2後		2		○					1					
		映像文化資源マネジメントアドバンス	3後		2		○				1						
		ファンダメンタルズ・オブ・ジャパニーズポップカルチャー	3前		2		○				1						
		小計(5科目)	—	0	10	0				0	3	2	0	0	0	0	—
	キャリア形成科目	学外映像研修	2前		2				○	1							
		学外映像研修	2前		4				○	1							
		特殊講義	1・2・3・4前・後		1			○		1							※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		2			○		1							※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		3			○		1							※実習
		特殊講義	1・2・3・4前・後		4			○		1							※実習
		社会連携プログラム	2前		2				○	1							
	小計(7科目)	—	0	18	0				3	0	0	0	0	0		—	
	演習・実習科目	ゲーム制作演習	2後		2				○	2	1						
		インタラクティブ空間デザイン演習	3前		2				○	1	1						
		クリエイティブマネジメント文献講読	2前		2				○		1						
		映像文化資源アーカイブ文献講読	3後		2				○		1						
		ゲーム制作実習Ⅱ	2前		2					1							
		ゲームクラフト実習	3前		2					2	1						
3Dインフォグラフィックス実習		3前		2						1							
映像文化演習Ⅰ		3前		2			○		3	6	3						
映像文化演習Ⅱ		3後		2			○		3	6	3						
映像文化演習Ⅲ		4前		2			○		3	6	3						
映像文化演習Ⅳ		4後		2			○		3	6	3						
小計(11科目)	—	0	22	0				4	6	3	0	0	0	兼1	—		
卒業研究	卒業研究	4通	4					○	3	6	3						
	小計(1科目)	—	4	0	0				3	6	3	0	0	0	0	—	
の学芸員課程	博物館・学内実習Ⅱ	3前・後			1			○							兼3		
	博物館・学内実習Ⅲ	3前・後			1			○							兼1		
	博物館・学内実習Ⅳ	3前・後			1			○							兼2		
	小計(3科目)	—	0	0	3				0	0	0	0	0	0	兼6	—	
の図書館司書課程	情報サービス演習Ⅰ	3・4前・後			1			○							兼1		
	情報サービス演習Ⅱ	3・4前・後			1			○							兼1		
	情報資源組織演習Ⅰ	3・4前・後			1			○							兼1		
	情報資源組織演習Ⅱ	3・4前・後			1			○							兼1		
	小計(4科目)	—	0	0	4				0	0	0	0	0	0	兼3	—	
合計(38科目)		—	4	64	7				4	6	3	0	0	0	兼11	—	
学位又は称号	学士(映像)		学位又は学科の分野				美術関係、経済学関係、工学関係										

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
<p>卒業に必要な単位数は、必修とする授業科目を含み、かつ、以下(1)から(3)に定める単位を含み124単位以上を修得しなければならない。共通選択科目は、合計20単位を上限に卒業に必要な単位に算入することができる。</p> <p>(1) 基礎科目 次に掲げる単位を含む28単位以上修得しなければならない。 ・教養教育科目 20単位以上 ・外国語科目（英語） 8単位 ただし、外国人留学生は、外国語科目（英語）に代えて外国語科目（日本語）から8単位を修得しなければならない。</p> <p>(2) 専門基礎科目 22単位以上修得しなければならない。</p> <p>(3) 専門科目 次に掲げる単位を含む54単位以上修得しなければならない。 ・「卒業研究」を含む演習・実習科目 16単位以上</p>	1 学年の学期区分	2期
	1 学期の授業期間	15週
	1 時限の授業時間	90分

学則変更の趣旨等を記載した書類（資料）

資料目次

資料 1：立命館大学の志願者・合格者・入学者の推移	・・・p. 2
資料 2：平成 26 年度知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業 (コンテンツ分野における商標権、著作権等の管理・活用に関する実態調査) (13 頁)	・・・p. 4
資料 3：平成 29 年度知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業における コンテンツ分野の海外市場規模調査 (11 頁)	・・・p. 5
資料 4：経済活動別県内総生産および要素所得 (名目)	・・・p. 6
資料 5 競合校である他の総合大学の学部・学科の入学定員	・・・p. 7
資料 6：2024 年度映像学部カリキュラム・マップ	・・・p. 8
資料 7：映像学部の人材育成目的および 3 ポリシー	・・・p. 17
資料 8：2024 年度映像学部カリキュラム新旧対照表	・・・p. 23
資料 9：映像学部で開講されるメディア授業科目一覧	・・・p. 25
資料 10：OIC 新棟施設図面	・・・p. 26
資料 11：映像学部 2024 年度カリキュラム 時間割 (案)	・・・p. 30
資料 12：本学部の図書館司書資格、学芸員資格取得者数	・・・p. 32
資料 13：2022 年度シャトルバス運行ダイヤ	・・・p. 33

【資料1】立命館大学の志願者・合格者・入学者の推移

学部名		2018(平成30)年度	2019(平成31)年度	2020(令和2)年度	2021(令和3)年度	2022(令和4)年度
法学部	志願者数	8,392	8,679	7,663	6,739	6,801
	合格者数	2,694	2,615	2,862	2,958	3,218
	入学者数(A)	718	721	711	740	788
	入学定員(B)	755	720	720	720	720
	A/B	0.95	1.00	0.99	1.03	1.09
経済学部	志願者数	9,437	7,821	9,984	8,093	8,035
	合格者数	2,626	3,034	3,778	3,700	3,821
	入学者数(A)	673	783	807	803	760
	入学定員(B)	795	760	760	760	760
	A/B	0.85	1.03	1.06	1.06	1.00
経営学部	志願者数	10,395	9,718	13,802	9,501	9,291
	合格者数	1,899	2,851	2,981	3,039	3,147
	入学者数(A)	677	826	761	807	810
	入学定員(B)	825	795	795	795	795
	A/B	0.82	1.04	0.96	1.02	1.02
産業社会学部	志願者数	11,342	12,300	11,721	9,181	9,434
	合格者数	2,332	2,498	3,085	3,187	2,820
	入学者数(A)	847	708	791	901	780
	入学定員(B)	810	810	810	810	810
	A/B	1.05	0.87	0.98	1.11	0.96
文学部	志願者数	11,297	9,908	11,811	9,681	10,595
	合格者数	2,751	3,066	3,168	3,502	3,601
	入学者数(A)	864	978	1,029	1,073	1,108
	入学定員(B)	980	980	1,035	1,035	1,035
	A/B	0.88	1.00	0.99	1.04	1.07
理工学部	志願者数	17,405	16,648	19,975	16,426	18,141
	合格者数	6,201	6,987	7,661	7,836	7,982
	入学者数(A)	832	936	976	1,022	976
	入学定員(B)	959	959	959	959	959
	A/B	0.87	0.98	1.02	1.07	1.02
国際関係学部	志願者数	3,396	3,062	3,134	2,922	3,119
	合格者数	748	867	1,060	1,101	1,059
	入学者数(A)	317	330	352	378	358
	入学定員(B)	360	360	360	360	360
	A/B	0.88	0.92	0.98	1.05	0.99
政策科学部	志願者数	5,401	4,774	4,435	3,888	4,128
	合格者数	1,130	1,242	1,223	1,354	1,321
	入学者数(A)	387	430	395	409	394
	入学定員(B)	410	410	410	410	410
	A/B	0.94	1.05	0.96	1.00	0.96
情報理工学部	志願者数	5,714	4,903	5,854	5,200	5,698
	合格者数	1,630	1,844	2,111	2,047	1,976
	入学者数(A)	410	433	443	495	478
	入学定員(B)	475	475	475	475	475
	A/B	0.86	0.91	0.93	1.04	1.01
映像学部	志願者数	2,091	2,342	2,302	2,155	2,131
	合格者数	392	394	387	410	441
	入学者数(A)	168	157	162	155	168
	入学定員(B)	160	160	160	160	160
	A/B	1.05	0.98	1.01	0.97	1.05
薬学部薬学科 (6年制)	志願者数	1,740	1,372	1,422	1,216	1,565
	合格者数	437	441	504	542	639
	入学者数(A)	88	84	101	101	102
	入学定員(B)	100	100	100	100	100
	A/B	0.88	0.84	1.01	1.01	1.02
薬学部創薬科学科 (4年制)	志願者数	649	536	510	420	922
	合格者数	241	222	247	256	479
	入学者数(A)	53	61	51	55	58
	入学定員(B)	60	60	60	60	60
	A/B	0.88	1.02	0.85	0.92	0.97
生命科学部	志願者数	6,354	7,216	7,622	6,056	6,409
	合格者数	2,729	2,721	3,009	2,922	3,083
	入学者数(A)	306	307	313	318	332
	入学定員(B)	325	325	325	325	325
	A/B	0.94	0.94	0.96	0.98	1.02
スポーツ健康科学部	志願者数	2,517	2,874	2,745	1,931	2,124
	合格者数	631	627	655	788	839
	入学者数(A)	231	247	229	247	268
	入学定員(B)	235	235	235	235	235
	A/B	0.98	1.05	0.97	1.05	1.14

学部名		2018(平成30)年度	2019(平成31)年度	2020(令和2)年度	2021(令和3)年度	2022(令和4)年度
総合心理学部	志願者数	3,780	3,669	3,373	2,810	2,896
	合格者数	774	560	727	827	865
	入学者数(A)	302	236	280	294	289
	入学定員(B)	280	280	280	280	280
	A/B	1.08	0.84	1.00	1.05	1.03
食マネジメント学部	志願者数	3,461	3,845	2,879	2,821	2,878
	合格者数	920	704	877	917	960
	入学者数(A)	355	250	325	326	322
	入学定員(B)	320	320	320	320	320
	A/B	1.11	0.78	1.02	1.02	1.01
グローバル教養学部	志願者数		154	238	278	291
	合格者数		144	202	242	248
	入学者数(A)		65	85	101	115
	入学定員(B)		100	100	100	100
	A/B		0.65	0.85	1.01	1.15
大学合計	志願者数	103,371	99,821	109,470	89,318	94,458
	合格者数	28,135	30,817	34,537	35,628	36,499
	入学者数(A)	7,228	7,552	7,811	8,225	8,106
	入学定員(B)	7,849	7,849	7,904	7,904	7,904
	A/B	0.92	0.96	0.99	1.04	1.03

1. 書類等の題名

「学則変更の趣旨等を記載した書類」資料2 (4 ページ)

「平成 26 年度知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業 (コンテンツ分野における商標権、著作権等の管理・活用に関する実態調査)」

2. 出典

A.T. カーニー株式会社

3. 引用範囲

<https://dl.ndl.go.jp/pid/11280997/1/1> (13 ページ)

1. 書類等の題名

「学則変更の趣旨等を記載した書類」資料3 (5 ページ)

「平成 29 年度 知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策 強化事業における
コンテンツ 分野の海外市場規模調査」

2. 出典

経済産業省

3. 引用範囲

[https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfile
s/report/2017_kaigaishijochosa.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/2017_kaigaishijochosa.pdf) (11 ページ)

1. 書類等の題名

「学則変更の趣旨等を記載した書類」資料4（6ページ）

「経済活動別県内総生産および要素所得（名目）」2019年度（令和元年度）

（9）情報通信業

2. 出典

経済社会総合研究所

3. 引用範囲

[https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/
report/2017_kaigaishijochosa.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/2017_kaigaishijochosa.pdf)

【資料5】 競合校である他の総合大学の学部・学科の入学定員

大学名	学部名	学科名・専攻名	学科入学定員
日本大学	芸術学部	写真学科	100
		映画学科	150
		美術学科	60
		音楽学科	90
		文芸学科	120
		演劇学科	126
		放送学科	120
		デザイン学科	100
		計（学部入学定員）	866
立教大学	現代心理学部	心理学科	143
		映像身体学科	176
		計（学部入学定員）	319
関西大学	総合情報学部	総合情報学科	500
		計（学部入学定員）	500
近畿大学	総合社会学部	総合社会学科社会・マスメディア系専攻	238
		総合社会学科心理系専攻	136
		総合社会学科環境・まちづくり系専攻	136
		計（学部入学定員）	510
近畿大学	情報学部	情報学科	330
		計（学部入学定員）	330

【資料6】 2024年度映像学部カリキュラム・マップ

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	教育目標			
								①関心・意欲・態度	②知識・理解	③技能・表現	④思考・判断
履修指定	専門基礎	基礎演習	共通科目	1	◎映像基礎演習Ⅰ	2	本科目は、高校から大学への学びの転換を促し、映像学への関心や意欲、態度を高めることで映像学部における4年間の「学び」の基礎力を養うことを目標とする。映画芸術、ゲーム・エンターテインメント、クリエイティブテクノロジー、映像マネジメント、社会映像の各ゾーンの学びや学修バスに対する理解を深め、主体的な学びを行うための視座を獲得することを旨とする。	◎			○
履修指定	専門基礎	基礎演習	共通科目	1	◎映像基礎演習Ⅱ	2	本科目は、高校から大学への学びの転換を促し、映像学への関心や意欲、態度を高めることで映像学部における4年間の「学び」の基礎力を養うことを目標とする。映画芸術、ゲーム・エンターテインメント、クリエイティブテクノロジー、映像マネジメント、社会映像の各ゾーンの学びや学修バスに対する理解を深め、主体的な学びを行うための視座を獲得することを旨とする。	◎			○
履修指定	専門基礎	実習	共通科目	1	◎映像制作実習Ⅰ	2	映像制作実習Ⅰでは、映像制作の基礎を習得する。具体的には、演出や制作面において、映像制作の基本的流れと主に企画立案からシナリオ化を学び、技術面においては、カメラの扱いを主にその表現域などの習得や、録音を主に映像における音の役割などの習得、ノンリニア編集機種の操作法を主に編集の導入などを習得する。	○		◎	
履修指定	専門基礎	演習	共通科目	1	◎プログラミング演習Ⅰ	2	本科目は、デジタル映像や映像制作ソフトウェアの基盤となっているような、情報科学的な思考方法や分野への理解と技能習得の素養として、プログラミングの学習をおこなう。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。	○		◎	
履修指定	専門基礎	講義	共通科目	1	◎クリエイティブビジネス概論	2	映像を含むクリエイティブ産業におけるビジネスの全体像を理解するために、メディア産業や著作権ビジネスの基礎とその現状を学ぶ。特に、他の産業と異なるクリエイティブ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、クリエイティブ産業における文化資源の活用などを包括的に学習する。	◎	○		
履修指定	専門基礎	基礎演習	共通科目	2	◎映像学入門演習	2	学修バスの意識化とキャリア意識の形成を促すため、5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。	○			◎
選択	専門基礎	キャリア形成	共通科目	1	論文作成の技法	2	講義と演習を通して、読解の方法や思考の型や文章作成の技法等を段階的・体系的に学びつつ、レポートや学術的な論文の構造の理解や文章を読み解く力の習得、書き手としての「思考力」を養うために「問い」の基本的な枠組みと方法を理解する。また、文章作成に必要なパラグラフ・ライティングの基礎の習得も目指す。		◎	○	
履修指定	専門	キャリア形成	共通科目	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的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。	◎	○		
選択	専門	キャリア形成	共通科目	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、数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。	◎			○
選択	専門	キャリア形成	共通科目	2	社会連携プログラム	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セミナー形式の指導、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。	○			◎
選択	専門基礎・専門		共通科目	1	(*)特殊講義	1-4					
履修指定	専門	演習	共通科目	3	◎映像文化演習Ⅰ	2	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、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「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。		○	○	◎
履修指定	専門	演習	共通科目	3	◎映像文化演習Ⅱ	2	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「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。		○	○	◎

履修指定	専門	演習	演習	共通科目	4	◎映像文化演習Ⅲ	2	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よう。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「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。	○	○	◎
履修指定	専門	演習	演習	共通科目	4	◎映像文化演習Ⅳ	2	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「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。	○	○	◎
必修	専門	卒業研究	演習	共通科目	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「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。	○	○	◎
必修	基礎	外国語	演習	外国語	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。	○	◎	
必修	基礎	外国語	演習	外国語	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。	○	◎	
必修	基礎	外国語	演習	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。	○	◎	
必修	基礎	外国語	演習	外国語	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。	○	◎	
必修	基礎	外国語	演習	外国語	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。		◎	○
必修	基礎	外国語	演習	外国語	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。		◎	○
必修	基礎	外国語	演習	外国語	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。	○	◎	
必修	基礎	外国語	演習	外国語	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。	○	◎	
選択	専門	外国語専門	演習	外国語専門	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。	○	◎	
選択	専門	外国語専門	演習	外国語専門	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。	○	◎	
選択	専門	外国語専門	演習	外国語専門	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とりあげ、それらのスク립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。	○	◎	
選択	専門	外国語専門	演習	外国語専門	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とりあげ、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。	○	◎	
選択	専門	外国語専門	演習	外国語専門	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）に付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。		◎	○
選択	専門	外国語専門	演習	外国語専門	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）に付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。		◎	○
選択	専門	基礎	講義	映画芸術	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。	◎	○	

選択	専門基礎	講義	講義	映画芸術	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、作品制作の側面からCGについて解説し、その基礎的概念や知識について学ぶ。	○	◎		
選択	専門基礎	講義	講義	映画芸術	2	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説し、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、我々の思考を支配する物語の問題を考察する。	○	◎		
選択	専門基礎	講義	講義	映画芸術	1	映画研究	2	映画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、個別映画作品を対象に、芸術論から制度論そ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。	○	◎		
選択	専門基礎	実習	実習	映画芸術	1	映像制作実習Ⅱ	2	映像制作実習Ⅱでは、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。具体的には、演出や制作面において、シナリオの映像化を習得し、技術面においては、照明機器を扱うことでの光による演出などの習得や、音響でのポストプロダクションの操作法を主に音による演出などの習得、ノンリニア編集機器の操作法を主に編集による演出などを習得する。	○		◎	
選択	専門	講義	講義	映画芸術	1	世界映画史Ⅰ	2	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する。映画の誕生から第二次大戦前までの世界映画史における基本的な事項や主要な作品群、ムーブメントについての理解が目標とされる。	○	◎		
選択	専門	講義	講義	映画芸術	1	世界映画史Ⅱ	2	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する。第二次大戦後から現在までの世界映画史における基本的な事項や主要な作品群、ムーブメントについての理解が目標とされる。	○	◎		
選択	専門	講義	講義	映画芸術	2	アニメーション映画史	2	日本および海外のアニメーション映画の歴史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変容・展開も視野に収めながら、世界のアニメーションの主要な作品群に対する考察を通して、アニメーション映画の特徴について理解を深める。	○	◎		
選択	専門	講義	講義	映画芸術	2	映画シナリオ制作論	2	映像制作での主台となるシナリオについて応用的な表現を学ぶ。ドラマシナリオを制作出来る応用的なスキル（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。シナリオ制作と推敲を実践的にこなうことで、シナリオ表現力を深める。		○	◎	
選択	専門	演習	演習	映画芸術	2	映画上映演習	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。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、映画上映に関わる企画調査・立案、運営、活動報告まで、実践的に学ぶ。			◎	○
選択	専門	実習	実習	映画芸術	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。プリプロダクション作業ではシナリオの解釈から被写体創造などカメラや記録方式、照明等を組み合わせた表現技法などを習得する。ポストプロダクションでは録音からサウンドデザインまでを通じた応用的な表現技法とエフェクトなどを加えた編集表現技法などを習得する。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	2	映像演出実習	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。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	2	映像撮影照明実習	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。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	2	映像編集実習	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を用いた発展的な表現技法、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。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	3	映像音響実習	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。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	3	広告映像実習	2	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。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	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。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	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。		○		◎
選択	専門	実習	実習	映画芸術	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。		○		◎
選択	専門基礎	講義	講義	ゲーム・アニメーション	1	メディアナラティブ創作論	2	国内において多様なメディアが強く結びつきながらコンテンツが形成される時代となっている。特に漫画・アニメ・ゲームにおいて横断的なIPは、それぞれの特性を活かしたナラティブを形成している。また、ゲームのようなインタラクティブコンテンツにおけるナラティブがゲームプレイに果たす役割と、漫画アニメにおけるナラティブについて総合的に学んでいく。		◎		○
選択	専門基礎	講義	講義	ゲーム・アニメーション	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、近年デジタル化がはたらいた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研究に資することを目標とする。なお「おもちゃ」という表現を散らして採用したのは、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。		◎		○

選択	専門基礎	演習	演習	ゲーム・エンターテイメント	1	デッサン基礎演習	2	初歩的なデッサン力を身につけ、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。	○		◎		
選択	専門基礎	演習	演習	ゲーム・エンターテイメント	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の概念、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の概念を理解する。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。		○	◎		
選択	専門基礎	実習	実習	ゲーム・エンターテイメント	1	ゲーム制作実習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、従来文化的に存在する絵や物語からスタートし、トランスメディア時代にふさわしいコンテンツ形態にするとともに発信する。	○		◎		
選択	専門	講義	講義	ゲーム・エンターテイメント	1	ゲームデザイン論	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。	○		◎		
選択	専門	講義	講義	ゲーム・エンターテイメント	2	ゲーム作品研究	2	主にゲーム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。			◎		○
選択	専門	講義	講義	ゲーム・エンターテイメント	2	エンターテインメントと音楽	2	映像と音楽／音響の密接な関係は、映画黎明期まで遡ることができる。そして、1920年代のトーキー技術の発明、実用化によって、音楽や音声は映像作品を構成するための欠かせない要素として扱われるようになった。 この講義のテーマは、そのような映像作品における音のありかたについての基本的な知識を身につけ、かんがえる能力を養うことにある。本講義の射程範囲は、映画・アニメーション・ビデオゲーム（デジタルゲーム）である。それぞれのメディアの音楽／音響に着目し、主要作品をとりあげて視聴しながら分析を行っていく。			◎		○
選択	専門	演習	演習	ゲーム・エンターテイメント	2	ゲーム制作演習	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。			○	◎	
選択	専門	演習	演習	ゲーム・エンターテイメント	2	DAW制作演習	2	今日の様々な作品にとってサウンドは欠かせない情報伝達の手段となっている。本授業では、「サウンドとはどのようなメディアか」、「音を知覚・認知するとはどのようなことか」といった理解を踏まえた上で、いわゆるサウンドデザイン、すなわちシンセサイザーやエフェクター等のテクノロジーを駆使して、特にインタラクティブメディア上で用いる架空・空想の音を作成・実装するための基礎的な能力を養う。			○	◎	
選択	専門	演習	演習	ゲーム・エンターテイメント	3	インタラクティブ空間デザイン演習	2	現在のゲームCGはリアルタイムレンダリングが基本である。描画の素材となるグラフィックデータは軽量かつ単純な構造であることが必要となる。個々のデータとしては「LOW」であることを志向しつつ全体として豊かな表現力を獲得していくため、本実習では関連する複数ツールの基本的操作を学びつつ、インタラクティブなゲーム空間（ステージ）の構築に必要な知識と技能を身につける。	○		◎		
選択	専門	実習	実習	ゲーム・エンターテイメント	2	ゲーム制作実習Ⅱ	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。			◎		○
選択	専門	実習	実習	ゲーム・エンターテイメント	3	ゲームクラフト実習	2	本講義では、UGC/CGMといわれるユーザー参加型のエンターテインメント基盤の制作の基礎を学ぶ。このとき、ゲームをデバイスの観点から捉え、自ら入出力デバイスを開発することで、新たなエンターテインメントを実装する。 チーム制作を基本とし、チームで入力デバイス・出力デバイスのいずれか、もしくは双方を制作し、それを用いたゲーム作品づくりを行う。			◎		○
選択	専門	実習	実習	ゲーム・エンターテイメント	3	3Dインフォグラフィックス実習	2	バーチャルミュージアムやデジタル技術を用いた学習コンテンツ等の制作に有用な3次元CGを活用したインフォグラフィックス（Infographics）の技法を習得する。今やゲームエンジンは、ゲーム制作のみならず、様々なところで社会活用されており、本講義はそうした流れを踏まえつつ、エンターテインメント性のある3次元図的表現の先端を学ぶ。 映像学部においてUnrealEngineの基本を学ぶ機会ともなり、ビジュアルスク			○	◎	
選択	専門基礎	講義	講義	クリエイティブ	1	映像学基礎	2	本講では、映像学について原論的な考察を行ない、映像について基本となる知識を得ることを目的とする。具体的には、映像とは何かについての代表的な考え方を学習し、映像に携わるものの基礎的な理解を身につける。	○		◎		

選択	専門基礎	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	1	クリエイティブ数学	2	クリエイティブ・テクノロジーの基礎となる数学的な知識と映像表現メディア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を中心に数学的モデルやアルゴリズムの概念を学ぶ。		○	◎		
選択	専門基礎	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	1	メディアアート	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、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。	○	◎			
選択	専門基礎	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	1	映像と心理	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して考えうるかを心理学的な発想を軸に探ることも目指される。		◎		○	
選択	専門	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	2	映像理論	2	映像なるものについてめぐらされてきた、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。哲学的、芸術論的な思考について焦点をあて、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学術的知識を深める。具体的には、映画にはじまり、テレビやビデオ、さらには、CGやゲームその他のデバイスに組み込まれるようなデジタル映像など、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、映像なるものについての理論的思考を陶冶することが目指される。		○		◎	
選択	専門	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	2	クリエイティブメディア機器	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、テレシネおよびキネレコ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。	○	◎			
選択	専門	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	2	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・身体的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。		◎		○	
選択	専門	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	3	映像作品研究	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。		◎		○	
選択	専門	講義	講義	クリエイティブテクノロジー	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とを講述する。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。		◎		○	
選択	専門	演習	演習	クリエイティブテクノロジー	2	クリエイティブメディア処理	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。		◎		○	
選択	専門	演習	演習	クリエイティブテクノロジー	3	映像論文精読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。		◎		○	

選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	3	映像論文読講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。		◎		○
選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	2	映像メディア分析演習	2	本科目では、映像テクノロジーを活用した映像分析の基礎的な手法について学習する。さまざまなジャンルの映像の量的分析と質的分析を通じて、映像をマルチモダリティに研究する方法とそれを創作へと応用するための技能と知識を習得する。		○	◎	
選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	3	先端メディア創作演習	3	科目では、新しい映像テクノロジーに着目し、新しい映像メディア表現を創作することを目的とする。新しい映像テクノロジーや実装すべき課題について調査を行う方法について学習し、実験的な映像メディア表現の創作に結びつけるための知識と技能の習得を行う。		○	◎	
選択	専門	実習	クリエイティブテクノロジー	2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ	2	本実習では、初年次のプログラミング学習を基礎として、コンピュータ・グラフィックス（CG）やデジタル映像処理などのクリエイティブ・テクノロジーについて学習する。課題作品制作を通して、インタラクティブな映像作品を開発するための基本的な知識とスキルを習得する。		○	◎	
選択	専門	実習	クリエイティブテクノロジー	2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅱ	2	本実習では、実習Ⅰでの学びを発展させ、コンピュータ・グラフィックス（CG）やデジタル映像処理などのクリエイティブ・テクノロジーについて学習する。課題作品制作を通して、インタラクティブな映像作品を開発するための応用的な知識とスキルを習得する。		○	◎	
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	1	映像産業論	2	映像産業の拡大は、都市や市場、国家のあり方に大きな変化を与えている。この現在の映像産業のトレンドや変化を分析するとともに、映像技術の最先端を活用する先進的な都市として、京都における取り組みをケーススタディとして学ぶ。日本のハリウッドと言われた映像産業黎明期における京都の役割から現在推進されているデジタル・ツイン、スマートシティ構想といった最先端都市としての京都までを俯瞰することで映像産業のダイナミズムを体系的に学修する。	◎	○		
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	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にしなが、プロジェクト管理全般に関わる理論や、PMBOOKなどまで踏み込んで議論を重ねる。		◎	○	
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	1	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。		◎		○
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	1	映像文化資源マネジメント概論	2	文化資源の保存やアーカイブの現況およびその社会的な活用状況について概説するとともに、対象の資源化の方法論、データベース構築を基礎とするその社会化のための制度設計、必要となる政策的背景などについて、実践的な観点から、本学が有する文化資源アーカイブを活用したケーススタディを交えて論じる。具体的な対象としては、日本の伝統的な文化資源（浮世絵、型紙、能、歌舞伎）から近年のポップカルチャー（マンガ、アニメ、ゲーム）を主とするが、事例的には、ヨーロッパや米国の先進的なケースについても参照する。	○	◎		
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	2	リサーチベーシックス	2	社会科学の観点から産業、企業、マネジメント活動を研究するための基礎力として、記述統計の基礎や、因果と相関といった社会科学の基礎的な概念や理論、質的分析についての講義を行い、社会調査および統計学の基礎的な知識を身につける。また、統計ソフトウェアを用いた実習を行うことで、操作方法を学ぶとともに、出力された分析結果の読み方についても理解してもらおう。授業後半では、本学が有する文化資源アーカイブに関わる事例や数値を用いながらケーススタディを交えた講義と実習を行う。		○		◎
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	2	リサーチアドバンス	2	社会科学の観点から産業、企業、マネジメント活動を研究するための基礎力として、推測統計の基礎や、データ基盤の構築方法、研究計画法を学んでもらう。後半ではケーススタディとして本学が有する文化資源アーカイブやその構築に関わる実際の事例が抱えている問題に取り組む。これを通して、先進的なアーカイブの構築や、オープンデータからのデータ抽出手法といった手法についても触れてもらう。		○		◎

選択	専門基礎	実習	実習	映像マネジメント	2	プロデュース実習	2	本実習においては、コンテンツ開発をビジネスという観点からとらえ、これらをプロモーションするうえで経営者や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、費用の試算、マーケティング、広報戦略などについて学ぶ。オリジナル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企画をわかりやすく表現する方法などを実践的に学ぶ。京都で活動するクリエイティブ産業および行政組織からの協力を得ながら、映像クリエイションのプロデュースに関する現場知を吸収する機会を提供する。			◎	○
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	2	クリエイティブブランドマーケティング	2	「モノ」消費から「コト」消費、そして「物語」消費へと転換が進む現代社会のクリエイティブ産業において知的財産（IP）のマーケティングとブランドマネジメントは非常に重要である。本講義では新規IPを企画したり既存IPの方向性を決定するうえで有効なマーケティングの基礎的概念や、ブランドマネジメントについて包括的に学ぶ。京都は観光拠点としてはもちろん、ゲームやアニメから伝統工芸品などいわば「ブランド」の宝庫と言えるところから、これらのケースを可能な限り盛り込みながらブランドマネジメントを状況学習的にも学んでいく。このような知識を通じて、クリエイティブ産業のみならず一般企業におけるマーケティングやブランドマネジメントの職種を担うための基礎的能力を身に付けることを目指す。			◎	○
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	2	クリエイティブ産業論	2	クリエイティブ産業の成立と現状を概観し、その特異な性格について理解する。とりわけ、クリエイティブ産業におけるの中核である「デジタルコンテンツ」については、音楽や映画、ゲーム、アニメーション、コミック、キャラクター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とこれらを通じたクリエイティブ産業固有のビジネスプロセスとビジネスモデルに関する理解を深める。クリエイティブ産業は新しいイノベーションとともに新市場が形成される傾向にあるが、京都はマンガ、アニメ、ゲームなどの産業形成において主要な役割を果たしていることから、これらの歴史的経緯をケースとして学びながらクリエイティブ産業とイノベーションの関係性についての理解を深める。			◎	○
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	2	京都文化創造産業論	2	京都府、京都市が取り組む映画・ゲーム・アニメなどのクリエイティブ産業・文化振興、人材育成政策の全体像を捉え、それらの産業・文化を支えるコンテンツ企業・クリエイターの創造活動、大学などの教育・研究機関等の役割を考えていく。また他府県におけるクリエイティブ産業・文化の振興と比較・検討し、京都発のコンテンツの特性とそのシステムについて考察する。さらに日本や世界におけるコンテンツ産業・文化振興の動向を踏まえ、それぞれの取組の現状と課題、今後、京都発のコンテンツが国内外に流通するための方策についても考えていく。これらを通して、クリエイティブ産業やそのリソースを活用して地方創生を図るための必要条件に関する理解を深める。		○	◎	
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	2	映像文化資源デザイン	2	本学が有する文化資源アーカイブを実事例として用いながら、メディア作品の社会的な活用について学んでいく。ゲーム、マンガ、アニメといった比較的あたらしい芸術・文化領域において、メディアをどのように社会と関わらせていくのかということとは、持続可能な領域の発展・進化を考える上で必須の論点となる。博物館などでの「展示」といったことを行うことでレトロスペクティブな形で領域の社会的な歴史性を再定義したり、メディアが直接的に社会にどのように役に立つかといったことを示すといった社会的な活用を実践的にすすめていく。		○		◎
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	2	クリティカルアナリシス	2	クリエイティブ産業が社会との関係を長期的に良好な形で維持していくためには、クリエイティブ産業の社会的・思想的な位置づけをメタ的に思考し、批判的に分析することが必要とされる。本講義では、本学が有する文化資源アーカイブに所蔵される作品等を用いて、社会科学・人文科学的な観点からの批判的検討を行うことを通じて、拡張的学習（expansive learning）を発生させていくことを目指す。			○	◎
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	3	グローバルトランスメディアマネジメント	2	クリエイティブ産業においては、一つの知的財産(IP)を複数のメディア作品へと展開する「トランスメディア」が多種、多様な様式で展開されている。またこれらはメディア環境の変化に対応するようおこなわれているなど極めて独自な体系を有する。本科目はトランスメディア展開がグローバルに行われているIPやこれらを運営している企業に関するケーススタディを通して国際経営の各種理論に関する理解を深める。テーマとしては商品ライフサイクル、国際分業に関する課題、技術、ノウハウ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。京都にはグローバルに受け入れられているIPを所有、運営する企業が多いことから、これらをケーススタディメソッドの対象とし、地域としての独自性を最大限に活用して講義を構成する。			◎	○
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	3	クリエイティブファイナンス	2	高度情報化社会における主要事業のひとつである、クリエイティブ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クリエイティブ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。			◎	○
選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	3	映像文化資源マネジメントアドバンス	2	映像文化に関する資源のアーカイブに関わる最先端の論点を学ぶことを通じて、自らクリエイティブ産業に関連する文化資源を組織化しつつ活用していくことを可能にするための能力を修得する。構造化されたデータの設計・構築技法、オープンデータの取得、デジタルの技法などの資源マネジメントの具体的な技法を身につけることで、アーカイブとその前提となるデータベースに関わる深い理解を得るとともに、本学が有する文化資源を含む実際の様々なリソースについて、アーカイブ構築と運用を担うことができるスキルを身につける。			◎	○

選択	専門	講義	講義	映像マネジメント	3	ファンメンタルズ・オブ・ジャパニーズポップカルチャー	2	本講義はマネジメント系教学における「英語で学ぶ」専門科目として、ジャパニーズ・ポップカルチャーの源流から現状そして将来までをマンガ、アニメーション、ゲーム、キャラクター、アイドルなどを横断的に俯瞰しその基本的な概要を学ぶ。この講義を通して学んだ用語や専門知識で海外の人達で英語で日本のポップカルチャーについて解説出来るほどの能力を醸成する。	○	◎			
選択	専門	演習	演習	映像マネジメント	2	クリエイティブマネジメント文献講読	2	本講義はマネジメント系教学における「英語で学ぶ」専門科目として、世界で影響力を高める、京都や国内外のクリエイティブ産業関連企業に関する分析や海外メディアによる記事、学術論文ならびにアニュアルレポートを輪読する。単なる講義のみならずディスカッションやグループプロジェクトも全て英語で行うことで、英語を使ってジャパニーズ・ポップカルチャーの概要を伝えられる国際世界コミュニケーションにおける基礎力の醸成を目指す。		◎	○		
選択	専門	演習	演習	映像マネジメント	3	映像文化資源アーカイブ文献講読	2	国内外における文化資源アーカイブとその活用に関わる動向を習得する。当該分野における最先端の論文、発表などを実際に読みながらデジタルアーカイブの構築と運用に必要な知識と技能を習得させる。		◎			○
選択	専門基礎	講義	講義	社会映像	1	社会映像リテラシー	2	さまざまに多岐化かつグローバル化する今日の映像メディア状況において、メディア横断的な映像リテラシーを獲得することを目標とする。映画からテレビ、インターネット、モバイルなどの多様な映像メディアを横断して映像表現の特性を理解すると同時に、グローバルな政治経済、社会、文化の広がりの中における映像メディアのあり方を分析的かつ創造的にとらえ返していく思考を深めていく。	◎	○			
選択	専門基礎	講義	講義	社会映像	1	映像社会学論	2	映像資料や映像アーカイブを用いた社会調査について理解することを目的とする。主に社会調査のための映像アーカイブ構築と分析をはじめ、過去に制作された映像資料や既存の映像アーカイブを材料として質的調査・分析を行うことで、映像を活用した社会理解の可能性を理解し、具体的方法論を学ぶ。	○	◎			
選択	専門基礎	講義	講義	社会映像	2	映像デザイン論	2	人の文化・営みの中で成立してきた様々なデザイン、特に社会や放送分野に関わるデザインについて、その形成過程を考察することで、「デザイン」だけでなく、「映像」としてのビジュアルゼーションについて理解を深める。	○	◎			
選択	専門基礎	演習	演習	社会映像	1	フィールドワーク演習	2	映像をツールとして活用しながら地域の人々や当事者とともに社会課題を発見し解決策を模索する調査法であるフィールドワークの手法を実践的に獲得することを目的とする。また本科目は、ドキュメンタリー映像制作や映像アーカイブの制作といった社会映像ゾーン教学の実習科目に接続していく。		○		◎	
選択	専門基礎	演習	演習	社会映像	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、社会に関わる映像デザインの基本概念を理解することを目的とする。また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。		○		◎	
選択	専門基礎	講義	講義	社会映像	2	デジタルメディア論	2	これまでの放送メディアとは異なる形で普及するデジタルメディアについて学ぶ。産業形態、収益構造、社会的役割、人々の情報接行動への影響などを理解したうえで、今後の課題や可能性についても考察する。	○	◎			
選択	専門基礎	演習	演習	社会映像	2	デジタルメディア演習	2	メディアのデジタル化により、マスメディアとは異なるプラットフォームを通じて、個人が作成したコンテンツを社会に発信することができる環境が構築されつつある。本科目では、各デジタルメディア・プラットフォームの特徴について理解したうえで、デジタル環境に適したコンテンツの制作・運用・発信の方法について、実践的に学ぶ。		○		◎	
選択	専門	講義	講義	社会映像	2	デジタルアーカイブ論	2	本科目では、映像メディアを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文化資源として捉えなおすとともに、デジタル技術を用いて映像メディアを有効に保存、加工、活用して新たな創成の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。	○	◎			
選択	専門	講義	講義	社会映像	2	ドキュメンタリー映像史	2	映像は、物語映画に尽くされるものではない。ドキュメンタリー映像（記録映像）は起源のひとつであり、さまざまな映像表現への取り組みの歴史があった。本講義では記録映像について歴史をたどることで、主要な作品群についての理解を深め、映画の誕生から現在までのドキュメンタリー映像に関する基本的な事項についての理解が目標とされる。	○	◎			
選択	専門	講義	講義	社会映像	2	映像人類学	2	映像人類学領域における、社会や文化現象を参与観察とフィールドワークを基盤に、記録し映像で表現する実践の中で、いかにして映像が分析対象となり、また記録と表現の手段として活用されているか理解することを目的とする。なかでも映像記録のフィクション性や政治性、非対称性等の理論的反省から、コミュニケーション、撮る／撮られる／見るといふ身体性の非固定化や、多感覚的表現の導入、長期の分析を可能とするアーカイブとしての展開についても考察する。		○		◎	
選択	専門	講義	講義	社会映像	3	グローバル映像社会学論	2	グローバル化が進む現代社会の中で、文化間の壁を乗り越える媒体として映像の可能性が目まぐるしく注目されている。本授業では異文化理解の観点から映像をとりまく他国と日本の文化を理解し、映像における多様な国際理解と交流の可能性について考察、学びにおける国際的展開を図る。授業では主に、映像分析で得られた異文化社会への理解に基づいて、映像と放送の国際的展開と交流の可能性を確認し、学びにおける国際的ビジョンを形成する。	○	◎			
選択	専門	講義	講義	社会映像	3	放送メディア論	2	現代社会においてマスメディアの中心的役割を担ってきたテレビ放送について、それをとりまく技術的基盤や表現様式、産業形態、法制度等について理解するとともに、その社会的影響について考察を行う。また、放送が直面している各種の課題についても理解を深める。	○	◎			
選択	専門	演習	演習	社会映像	3	放送メディア演習	2	本科目では、マスメディアとしてのテレビ放送について、その表現様式や放送論のあり方などについて実践的に身につけていく。とりわけ、テレビ放送のメディア特性や社会的役割について理解した上で、それらを今後のメディア環境の中でどのように実現していくのかについて学んでいく。		○		◎	
選択	専門	実習	実習	社会映像	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。		○		◎	

選 択	専 門	実 習	実 習	社 会 映 像	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ラ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。		○	◎	
--------	--------	--------	--------	------------------	---	-------------	---	--	--	---	---	--

【資料 7】 映像学部の人材育成目的および 3 ポリシー

【人材育成目的】

現	新
映像学部は、映像学を教育研究することにより、映像と人間の関係に対する深い理解を有するとともに、多様な映像分野を横断しながら開拓し、映像を通じて広く人類と社会に貢献していく人間を育成することを目的としています。	映像学部は、映像学を教育研究することにより、映像と人間の関係に対する深い理解を有するとともに、多様な映像分野を横断しながら、 <u>映像の可能性を開拓し</u> 、映像を通じて広く人類と社会に貢献していく人間を育成することを目的としています。

【学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）】

現	新
<p>映像学部は、映像学に対する関心や意欲、学習態度を持ち、映像と人間の関係に対する深い知識と理解を有するとともに、映像コンテンツの可能性を開拓する技能や表現能力を身につけ、映像を通じて広く人類と社会に貢献していくための思考・判断能力を獲得することを目的として、学生が身につけるべき能力（教育目標）を下記のように定めます。</p> <p>学部の教育課程に規定する所定単位（教養教育科目 20 単位以上、外国語科目 8 単位、専門基礎科目 22 単位以上、演習科目と実習科目の合計 16 単位以上と卒業研究 4 単位を含む専門科目 54 単位以上）合計 124 単位以上の修得をもって、教育目標の達成とみなし、学士課程学位を授与します。</p> <p>《教育目標》</p> <p>1. (関心・意欲・態度)</p> <p>①さまざまな価値観や文化に対する関心のもと、主体的に映像の受容や生成に関わる意欲を持つことができる。</p> <p>②倫理観と責任感を持ちながら、他者と協力して課題を解決しようとする態度を持つ</p>	<p>映像学部は、映像学に対する関心や意欲、学習態度を持ち、映像と人間の関係に対する深い知識と理解を有するとともに、映像コンテンツの可能性を開拓する技能や表現能力を身につけ、映像を通じて広く人類と社会に貢献していくための思考・判断能力を獲得することを目的として、学生が身につけるべき能力（教育目標）を下記のように定めます。</p> <p>学部の教育課程に規定する所定単位（教養教育科目 20 単位以上、外国語科目 8 単位、専門基礎科目 22 単位以上、演習科目と実習科目の合計 16 単位以上と卒業研究 4 単位を含む専門科目 54 単位以上）合計 124 単位以上の修得をもって、教育目標の達成とみなし、学士課程学位を授与します。</p> <p>《教育目標》</p> <p>1. (関心・意欲・態度)</p> <p>①さまざまな価値観や文化に対する関心のもと、主体的に映像の受容や生成に関わる意欲を持つことができる。</p> <p>②倫理観と責任感を持ちながら、他者と協力して課題を解決しようとする態度を持つ</p>

<p>ことができる。</p> <p>2. (知識・理解)</p> <p>①映像文化の歴史に通じ、映像に関する芸術的、経済的、工学的な視点を備えた基本的知識を持つことができる。</p> <p>②映像の制作から活用に至る専門的知識を身につけることができる。</p> <p>③映像に関わる社会的諸課題について理解することができる。</p> <p>3. (技能・表現)</p> <p>①主題を他者に伝えるために適切な表現方法と媒体を選択し表現することができる。</p> <p>②デジタル映像技術や情報ネットワーク技術を活用することができる。</p> <p>③日本語だけでなく外国語を運用して情報を収集することができ、他者と意見を交換することができる。</p> <p>4. (思考・判断)</p> <p>①映像を有益な社会的資源として利活用することを<u>見据えて</u>、時代や社会環境の変化<u>に対して</u>考察し、自らの見解を構成することができる。</p>	<p>ことができる。</p> <p>2. (知識・理解)</p> <p>①映像文化の歴史に通じ、映像に関する芸術的、経済的、工学的な視点を備えた基本的知識を持つことができる。</p> <p>②映像の制作から活用に至る専門的知識を身につけることができる。</p> <p>③映像に関わる社会的諸課題について理解することができる。</p> <p>3. (技能・表現)</p> <p>①主題を他者に伝えるために適切な表現方法と媒体を選択し表現することができる。</p> <p>②デジタル映像技術や情報ネットワーク技術を活用することができる。</p> <p>③日本語だけでなく外国語を運用して情報を収集することができ、他者と意見を交換することができる。</p> <p>4. (思考・判断)</p> <p>①映像を有益な社会的資源として利活用することを<u>見据えつつ</u>、時代や社会環境の変化を<u>ふまえて</u>、映像に関わる諸課題を考察し、自らの見解を構成することができる。</p>
--	---

【教育課程編成・実施方針（カリキュラム・ポリシー）】

現	新
<p>映像学部は、学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）に示した教育目標達成のため、多様化する映像に対して、芸術（アート）的、経済（ビジネス）的、工学（テクノロジー）的な要素を備える様々な科目を通じて「理論」と「実践」の往還的な学習を行い、映像を用いた社会課題の解決とその基盤となる多様な価値の創造を追求していく「プロデューサー・マインド」を育成するためのカリキュラムを編成・実施しています。映像分野における学習の関心や意欲、態度を涵</p>	<p>映像学部は、学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）に示した教育目標達成のため、多様化する映像に対して、芸術（アート）的、経済（ビジネス）的、工学（テクノロジー）的な要素を備える様々な科目を通じて「理論」と「実践」の往還的な学習を行い、映像を用いた社会課題の解決とその基盤となる多様な価値の創造を追求していく「プロデューサー・マインド」を育成するためのカリキュラムを編成・実施しています。映像分野における学習の関心や意欲、態度を涵</p>

<p>養し、知識や技能を活用しながら自らの思考や見解を構成する力を獲得するため、1回生から4回生までの専門小集団演習科目を軸に、映像作品制作やプロジェクト型学習などのアクティブ・ラーニング型学習を取り入れながら「理論」と「実践」を学ぶ各科目を学生が自らの課題意識に応じて履修します。</p> <p>具体的には、以下の科目を編成・実施します。</p> <p>(1) 基礎科目群</p> <p>基礎科目群は、幅広い教養と豊かな感性を備え、社会における諸課題に対応しようとする力を養う教養教育科目と映像に関わるテーマ等について英語を用いて他者とコミュニケーションを行うことのできる力を養う外国語科目（英語専修）によって構成されています。</p> <p>(2) 専門基礎科目・専門科目</p> <p>映像学部では、多様化する映像に対して、芸術（アート）的、経済（ビジネス）的、工学（テクノロジー）的な要素を備える様々な科目を5つの「学びのゾーン」（映画芸術ゾーン、ゲーム・エンターテインメントゾーン、クリエイティブ・テクノロジーゾーン、映像マネジメントゾーン、社会映像ゾーン）の観点からカリキュラム編成し、専門基礎科目・専門科目として配置しています。これらの科目配置においては、学生が自らの課題意識に応じて、「理論」と「実践」を往還しながら自らの専門性を高めると同時に、学びのゾーンを横断した幅広い知識や技能の獲得や複眼的な思考力を養うことを目指して履修することができます。また、これらの科目群においては、グローバルな舞台において活躍していくことを目指す</p>	<p>養し、知識や技能を活用しながら自らの思考や見解を構成する力を獲得するため、1回生から4回生までの専門小集団演習科目を軸に、映像作品制作やプロジェクト型学習などのアクティブ・ラーニング型学習を取り入れながら「理論」と「実践」を学ぶ各科目を学生が自らの課題意識に応じて履修します。</p> <p>具体的には、以下の科目を編成・実施します。</p> <p>(1) 基礎科目群</p> <p>基礎科目群は、幅広い教養と豊かな感性を備え、社会における諸課題に対応しようとする力を養う教養教育科目と映像に関わるテーマ等について英語を用いて他者とコミュニケーションを行うことのできる力を養う外国語科目（英語専修）によって構成されています。</p> <p>(2) 専門基礎科目・専門科目</p> <p>映像学部では、多様化する映像に対して、芸術（アート）的、経済（ビジネス）的、工学（テクノロジー）的な要素を備える様々な科目を5つの「学びのゾーン」（映画芸術ゾーン、ゲーム・エンターテインメントゾーン、クリエイティブ・テクノロジーゾーン、映像マネジメントゾーン、社会映像ゾーン）の観点からカリキュラム編成し、専門基礎科目・専門科目として配置しています。これらの科目配置においては、学生が自らの課題意識に応じて、「理論」と「実践」を往還しながら自らの専門性を高めると同時に、学びのゾーンを横断した幅広い知識や技能を獲得し、複眼的な思考力を養うことを目指して履修することができます。また、これらの科目群においては、グローバルな舞台において活躍していくことを目指す</p>
---	--

<p>「グローバル・ビジョン形成科目」や将来的なキャリアデザインを考えるためのキャリア形成科目が含まれています。</p> <p>「学びのゾーンについて」 映像学部では、多様な映像分野を横断しながら学生それぞれの課題意識に応じて自らの学修を円滑にすすめていくことができるように5つの学びのゾーンを次のように設定しています。</p> <p>「映画芸術」 主として、映画の表現技法、シナリオの創作、演出や仕上げおよび関連領域の知識と技能を学修する。学生は、実写映画、CGアニメーションなどの制作及び映画の理論、歴史を学ぶことができる。</p> <p>「ゲーム・エンターテインメント」 従来型のエンターテインメント作品から、芸術的な実験型作品までを対象とし、遊戯の理論と歴史、難易度設計、世界観設計、シナリオ、グラフィックデザイン、プログラミング、ソーシャルメディアの構築を学ぶことができる。学生は、ゾーンでの学びを通じ、従来の「ゲーム」を大衆芸術として捉え直し、新たなメディアを創造し社会へ発信する能力を総合的に体得する。</p> <p>「クリエイティブ・テクノロジー」 主として、映像メディアに関わる新しい技術およびその創造性を探求することを目的とする。メディアの創造とメディアによる創造性に関わるこのゾーンでは、関連領域の知識と技能について学修することとなる。具体的には、学生はメディアアートや</p>	<p>す「グローバル・ビジョン形成科目」や将来的なキャリアデザインを考えるためのキャリア形成科目が含まれています。</p> <p>「学びのゾーンについて」 映像学部では、多様な映像分野を横断しながら学生それぞれの課題意識に応じて自らの学修を円滑にすすめていくことができるように5つの学びのゾーンを次のように設定しています。</p> <p>「映画芸術」 主として、映画の表現技法、シナリオの創作、演出や仕上げおよび関連領域の知識と技能を学修する。学生は、実写映画、CGアニメーションなどの制作及び映画の理論、歴史を学ぶことができる。</p> <p>「ゲーム・エンターテインメント」 従来型のエンターテインメント作品から、芸術的な実験型作品までを対象とし、遊戯の理論と歴史、難易度設計、世界観設計、シナリオ、グラフィックデザイン、プログラミング、ソーシャルメディアの構築を学ぶことができる。学生は、ゾーンでの学びを通じ、従来の「ゲーム」を大衆芸術として捉え直し、新たなメディアを創造し社会へ発信する能力を総合的に体得する。</p> <p>「クリエイティブ・テクノロジー」 主として、映像メディアに関わる新しい技術およびその創造性を探求することを目的とする。メディアの創造とメディアによる創造性に関わるこのゾーンでは、関連領域の知識と技能について学修することとなる。具体的には、学生はメディアアートや</p>
--	---

<p>バーチャルリアリティなどを学ぶことができる。</p> <p>「映像マネジメント」</p> <p>主として、映像を用いた産業領域におけるビジネスモデルのデザインや運営方法および関連領域について学修する。国内ではコンテンツ産業、海外ではクリエイティブ産業として範疇化される「映像メディア産業」とそのビジネスに関する総合的知識と、映像メディアを通じて地域や社会における共創的な関係を構築することを目的とした企画を開発し、実行する力を習得する。学生は、映像メディア産業（コンテンツ産業、クリエイティブ産業、情報メディア産業）のマネジメントおよびマーケティング、社会的貢献について学ぶことができる。</p> <p>「社会映像」</p> <p>社会を発見し、社会と関わるために、アーカイブやネット文化に関する知識を習得し、フィールドワークを通じてドキュメンタリー映像などの制作や映像アーカイブの実践に関する技能と知識について学修する。学生は、ドキュメンタリーや映像社会学、映像人類学、メディア社会学、デジタルアーカイブなどを学ぶことができる。</p>	<p>バーチャルリアリティなどを学ぶことができる。</p> <p>「映像マネジメント」</p> <p>主として、映像を用いた産業領域におけるビジネスモデルのデザインや運営方法および関連領域について学修する。国内ではコンテンツ産業、海外ではクリエイティブ産業として範疇化される「映像メディア産業」とそのビジネスに関する総合的知識と、映像メディアを通じて地域や社会における共創的な関係を構築することを目的とした企画を開発し、実行する力を習得する。学生は、映像メディア産業（コンテンツ産業、クリエイティブ産業、情報メディア産業）のマネジメントおよびマーケティング、社会的貢献について学ぶことができる。</p> <p>「社会映像」</p> <p>社会を発見し、社会と関わるために、アーカイブやネット文化に関する知識を習得し、フィールドワークを通じてドキュメンタリー映像などの制作や映像アーカイブの践に関する技能と知識について学修する。学生は、ドキュメンタリーや映像社会学、映像人類学、メディア社会学、デジタルアーカイブなどを学ぶことができる。</p>
--	---

【入学者受入方針（アドミッション・ポリシー）】

現	新
<p>映像学部では、芸術（アート）的、経済（ビジネス）的、工学（テクノロジー）的な要素を備える様々な科目を通じて、映像に関する「理論」と「実践」を繰り返し学んでいきます。こうした学びの中で、多様化する映像を社会の様々な場面で利活用できる「ブ</p>	<p>（変更なし）</p>

<p>ロデューサー・マインド」を身につけ、未来の映像文化および映像産業を担う強い意志を持つ学生を求めています。具体的には、以下の資質を備えている学生を求めます。</p> <p>①映像を学ぶことに関わる総合的な学力を備えている者</p> <p>②映像を表現し、理解するための知識と技能を身につける意欲を備えている者</p> <p>③映像を通じて広く人類と社会に貢献していく強い意思を備えている者</p>	
--	--

【資料8】2024年度映像学部カリキュラム新旧対照表

ゾーン	＜現行カリキュラム科目一覧＞							＜2024年度新カリキュラム科目(案)一覧＞									
	科目分野	科目区分		科目名	単位数	授業形態	必修区分	科目分野	科目区分		科目名	単位数	授業形態	必修区分	備考(変更内容)		
		大区分	小区分						大区分	小区分							
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	1	Oral communication I	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	1	Oral communication I	1	演習	必修	
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	1	Oral communication II	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	1	Oral communication II	1	演習	必修	
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	1	Basic English I	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	1	Basic English I	1	演習	必修	
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	1	Basic English II	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	1	Basic English II	1	演習	必修	
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	2	Discussion I	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	2	Discussion I	1	演習	必修	
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	2	Discussion II	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	2	Discussion II	1	演習	必修	
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	2	Media English I	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	2	Media English I	1	演習	必修	
外国語	基礎科目	外国語科目	英語	2	Media English II	1	演習	必修	基礎科目	外国語科目	英語	2	Media English II	1	演習	必修	
共通	専門基礎	基礎演習		1	映像基礎演習 I	2	演習	履修指定	専門基礎	基礎演習		1	映像基礎演習 I	2	演習	履修指定	
共通	専門基礎	基礎演習		1	映像基礎演習 II	2	演習	履修指定	専門基礎	基礎演習		1	映像基礎演習 II	2	演習	履修指定	
共通	専門基礎	基礎演習		2	映像学入門演習	2	演習	履修指定	専門基礎	基礎演習		2	映像学入門演習	2	演習	履修指定	
共通	専門基礎	講義科目		1	コンテンツマネジメント概論	2	講義	履修指定	専門基礎	講義科目		1	クリエイティブビジネス概論	2	講義	履修指定	名称変更
映画芸術	専門基礎	講義科目		1	色彩学	2	講義	選択	—	—		—	—	—	—	閉講	
映画芸術	専門基礎	講義科目		1	シナリオ基礎	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	シナリオ基礎	2	講義	選択	
映画芸術	専門基礎	講義科目		1	CG概論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	CG概論	2	講義	選択	
映画芸術	専門基礎	講義科目		1	映画研究	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	映画研究	2	講義	選択	
映画芸術	専門基礎	講義科目		2	物語理論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		2	物語理論	2	講義	選択	
GE	専門基礎	講義科目		1	ゲームシナリオ創作論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	メディアナラティブ創作論	2	講義	選択	名称変更
GE	専門基礎	講義科目		1	遊戯史概論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	遊戯史概論	2	講義	選択	
CT	専門基礎	講義科目		1	映像学基礎	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	映像学基礎	2	講義	選択	
CT	専門基礎	講義科目		1	クリエイティブ数学	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	クリエイティブ数学	2	講義	選択	
CT	専門基礎	講義科目		1	メディアアート	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	メディアアート	2	講義	選択	
CT	専門基礎	講義科目		1	映像と心理	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	映像と心理	2	講義	選択	
マネジメント	専門基礎	講義科目		1	情報メディア産業論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	映像産業論	2	講義	選択	名称変更
マネジメント	専門基礎	講義科目		1	プロジェクトマネジメント概論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	プロジェクトマネジメント概論	2	講義	選択	
マネジメント	専門基礎	講義科目		1	知的財産論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	知的財産論	2	講義	選択	
マネジメント	専門基礎	講義科目		2	社会調査論 I	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		2	リサーチベーシックス	2	講義	選択	名称変更
マネジメント	専門基礎	講義科目		2	社会調査論 II	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		2	リサーチアドバンス	2	講義	選択	名称変更
マネジメント	—	—		—	—	—	—	—	専門基礎	講義科目		1	映像文化資源マネジメント概論	2	講義	選択	新規開講
社会映像	専門基礎	講義科目		1	社会映像リテラシー	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	社会映像リテラシー	2	講義	選択	
社会映像	専門基礎	講義科目		1	映像社会論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		1	映像社会論	2	講義	選択	
社会映像	専門基礎	講義科目		2	映像放送論 I	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		2	デジタルメディア論	2	講義	選択	名称変更
社会映像	専門基礎	講義科目		2	映像デザイン論	2	講義	選択	専門基礎	講義科目		2	映像デザイン論	2	講義	選択	
共通	専門基礎	演習・実習科目		1	プログラミング演習 I	2	演習	履修指定	専門基礎	演習・実習科目		1	プログラミング演習 I	2	演習	履修指定	
GE	専門基礎	演習・実習科目		1	デッサン基礎演習	2	演習	選択	専門基礎	演習・実習科目		1	デッサン基礎演習	2	演習	選択	
GE/CT	専門基礎	演習・実習科目		1	プログラミング演習 II	2	演習	選択	専門基礎	演習・実習科目		1	プログラミング演習 II	2	演習	選択	
社会映像	専門基礎	演習・実習科目		1	映像デザイン演習	2	演習	選択	専門基礎	演習・実習科目		1	映像デザイン演習	2	演習	選択	
社会映像	専門基礎	演習・実習科目		1	ドキュメンタリー映像演習	2	演習	選択	—	—		—	—	—	—	閉講	
社会映像	—	—		—	—	—	—	—	専門基礎	演習・実習科目		1	フィールドワーク演習	2	演習	選択	新規開講
社会映像	—	—		—	—	—	—	—	専門基礎	演習科目		2	デジタルメディア演習	2	演習	選択	新規開講
共通	専門基礎	演習・実習科目		1	映像制作実習 I	2	実習	履修指定	専門基礎	演習・実習科目		1	映像制作実習 I	2	実習	履修指定	
映画芸術	専門基礎	演習・実習科目		1	映像制作実習 II	2	実習	選択	専門基礎	演習・実習科目		1	映像制作実習 II	2	実習	選択	
GE	専門基礎	演習・実習科目		1	ゲーム制作実習 I	2	実習	選択	専門基礎	演習・実習科目		1	ゲーム制作実習 I	2	実習	選択	
マネジメント	専門基礎	演習・実習科目		2	プロデュース実習	2	実習	選択	専門基礎	演習・実習科目		2	プロデュース実習	2	実習	選択	
映画芸術	専門	講義科目		1	日本映画史	2	講義	選択	—	—		—	—	—	—	閉講	
映画芸術	専門	講義科目		1	外国映画史	2	講義	選択	—	—		—	—	—	—	閉講	
映画芸術	—	—		—	—	—	—	—	専門	講義科目		1	世界映画史 I	2	講義	選択	新規開講
映画芸術	—	—		—	—	—	—	—	専門	講義科目		1	世界映画史 II	2	講義	選択	新規開講
映画芸術	—	—		—	—	—	—	—	専門	講義科目		2	映画シナリオ創作論	2	講義	選択	新規開講
映画芸術	専門	講義科目		2	アニメーション映画史	2	講義	選択	専門	講義科目		2	アニメーション映画史	2	講義	選択	
GE	専門	講義科目		1	ゲームデザイン論	2	講義	選択	専門	講義科目		1	ゲームデザイン論	2	講義	選択	
GE	専門	講義科目		2	ゲーム作品研究	2	講義	選択	専門	講義科目		2	ゲーム作品研究	2	講義	選択	
GE	専門	講義科目		2	エンターテインメントのためのデータ科学	2	講義	選択	—	—		—	—	—	—	閉講	
GE	専門	講義科目		3	インタラクティブ空間デザイン論	2	講義	選択	—	—		—	—	—	—	閉講	
GE	—	—		—	—	—	—	—	専門	講義科目		2	エンターテインメントと音楽	2	講義	選択	新規開講
CT	専門	講義科目		2	映像理論	2	講義	選択	専門	講義科目		2	映像理論	2	講義	選択	
CT	専門	講義科目		2	クリエイティブメディア機器	2	講義	選択	専門	講義科目		2	クリエイティブメディア機器	2	講義	選択	
CT	専門	講義科目		2	バーチャルリアリティ	2	講義	選択	専門	講義科目		2	バーチャルリアリティ	2	講義	選択	
CT	専門	講義科目		3	映像作品研究	2	講義	選択	専門	講義科目		3	映像作品研究	2	講義	選択	
CT	専門	講義科目		3	ヒューマンインタフェース	2	講義	選択	専門	講義科目		3	ヒューマンインタフェース	2	講義	選択	
マネジメント	専門	講義科目		2	コンテンツマーケティング論	2	講義	選択	専門	講義科目		2	クリエイティブブランドマーケティング	2	講義	選択	名称変更

＜現行カリキュラム科目一覧＞										＜2024年度新カリキュラム科目(案)一覧＞									
ゾーン	科目分野	科目区分		配当 回数	科目名	単位 数	授業 形態	必修区分	科目分野	科目区分		配当 回数	科目名	単位 数	授業 形態	必修区分	備考(変更内容)		
		大区分	小区分							大区分	小区分								
マネジメント	専門	講義科目		2	コンテンツ産業論	2	講義	選択	専門	講義科目		2	クリエイティブ産業論	2	講義	選択	名称変更		
マネジメント	専門	講義科目		2	地域文化コンテンツ創造論	2	講義	選択	専門	講義科目		2	京都文化創造産業論	2	講義	選択	名称変更		
マネジメント	専門	講義科目		2	ブランドマネジメント論	2	講義	選択	—	—	—	—	—	—	—	—	閉講		
マネジメント	専門	講義科目		3	グローバルクリエイティブ産業論	2	講義	選択	専門	講義科目		3	グローバルランスメディアマネジメント	2	講義	選択	名称変更		
マネジメント	専門	講義科目		3	コンテンツファイナンス論	2	講義	選択	専門	講義科目		3	クリエイティブファイナンス	2	講義	選択	名称変更		
マネジメント	専門	講義科目		3	デジタルアーカイブとその社会的活用	2	講義	選択	専門	講義科目		3	映像文化資源マネジメントアドバンス	2	講義	選択	名称変更		
マネジメント	—	—		—	—	—	—	—	専門	講義科目		2	クリティカルアナリシス	2	講義	選択	新規開講		
マネジメント	—	—		—	—	—	—	—	専門	講義科目		2	映像文化資源デザイン	2	講義	選択	新規開講		
マネジメント	—	—		—	—	—	—	—	専門	講義科目		3	ファンダメンタルズオブジャーナリズム&オブカルチャー	2	講義	選択	新規開講		
社会映像	専門	講義科目		2	デジタルアーカイブ論	2	講義	選択	専門	講義科目		2	デジタルアーカイブ論	2	講義	選択			
社会映像	専門	講義科目		2	ドキュメンタリー映像史	2	講義	選択	専門	講義科目		2	ドキュメンタリー映像史	2	講義	選択			
社会映像	専門	講義科目		2	映像人類学	2	講義	選択	専門	講義科目		2	映像人類学	2	講義	選択			
社会映像	専門	講義科目		3	映像放送論Ⅱ	2	講義	選択	専門	講義科目		3	放送メディア論	2	講義	選択	名称変更		
社会映像	専門	講義科目		3	グローバル映像社会論	2	講義	選択	専門	講義科目		3	グローバル映像社会論	2	講義	選択			
映画芸術	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		2	映画上映演習	2	演習	選択	新規開講		
GE	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		2	DAW制作演習	2	演習	選択	新規開講		
GE	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		2	ゲーム制作演習	2	演習	選択	新規開講		
GE	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		3	インタラクティブ空間デザイン演習	2	演習	選択	新規開講		
CT	専門	演習科目		2	クリエイティブメディア処理	2	演習	選択	専門	演習科目		2	クリエイティブメディア処理	2	演習	選択			
CT	専門	演習科目		3	映像論文文献講読Ⅰ	2	演習	選択	専門	演習科目		3	映像論文文献講読Ⅰ	2	演習	選択			
CT	専門	演習科目		3	映像論文文献講読Ⅱ	2	演習	選択	専門	演習科目		3	映像論文文献講読Ⅱ	2	演習	選択			
CT	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		2	映像メディア分析演習	2	演習	選択	新規開講		
CT	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		3	先端メディア創作演習	2	演習	選択	新規開講		
マネジメント	専門	演習科目		2	映像マネジメント文献講読Ⅰ	2	演習	選択	専門	演習科目		2	クリエイティブマネジメント文献講読	2	演習	選択	名称変更		
マネジメント	専門	演習科目		3	映像マネジメント文献講読Ⅱ	2	演習	選択	専門	演習科目		3	映像文化資源アーカイブ文献講読	2	演習	選択	名称変更		
社会映像	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		3	放送メディア演習	2	演習	選択	新規開講		
映画芸術	専門	実習科目		2	映像制作実習Ⅲ	2	実習	選択	専門	実習科目		2	映像制作実習Ⅲ	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		2	映画上映実習	2	実習	選択	—	—	—	—	—	—	—	—	閉講		
映画芸術	専門	実習科目		2	CG実習Ⅰ	2	実習	選択	専門	実習科目		2	CG実習Ⅰ	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		2	CG実習Ⅱ	2	実習	選択	専門	実習科目		2	CG実習Ⅱ	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		2	映像撮影照明実習	2	実習	選択	専門	実習科目		2	映像撮影照明実習	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		2	映像演出実習	2	実習	選択	専門	実習科目		2	映像演出実習	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		2	映像編集実習	2	実習	選択	専門	実習科目		2	映像編集実習	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		3	CG実習Ⅲ	2	実習	選択	専門	実習科目		3	CG実習Ⅲ	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		3	広告映像実習	2	実習	選択	専門	実習科目		3	広告映像実習	2	実習	選択			
映画芸術	専門	実習科目		3	映像音響実習	2	実習	選択	専門	実習科目		3	映像音響実習	2	実習	選択			
GE	専門	実習科目		2	ゲーム制作実習Ⅱ	2	実習	選択	専門	実習科目		2	ゲーム制作実習Ⅱ	2	実習	選択			
GE	専門	実習科目		2	ゲーム制作実習Ⅲ	2	実習	選択	—	—	—	—	—	—	—	—	閉講		
GE	専門	実習科目		3	ソーシャルエンターテインメント実習	2	実習	選択	専門	実習科目		3	ゲームクラフト実習	2	実習	選択	名称変更		
GE	—	—		—	—	—	—	—	専門	実習科目		3	3Dインフォグラフィックス実習	2	実習	選択	新規開講		
CT	専門	実習科目		2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ	2	実習	選択	専門	実習科目		2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ	2	実習	選択			
CT	専門	実習科目		2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅱ	2	実習	選択	専門	実習科目		2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅱ	2	実習	選択			
社会映像	専門	実習科目		2	映像人類学実習	2	実習	選択	専門	実習科目		2	映像人類学実習	2	実習	選択			
社会映像	専門	実習科目		2	デジタルアーカイブ実習	2	実習	選択	専門	実習科目		2	デジタルアーカイブ実習	2	実習	選択			
外国語専門	専門	外国語専門科目		2	Reading SkillsⅠ	2	演習	選択	専門	外国語専門科目		2	Reading SkillsⅠ	2	演習	選択			
外国語専門	専門	外国語専門科目		2	Reading SkillsⅡ	2	演習	選択	専門	外国語専門科目		2	Reading SkillsⅡ	2	演習	選択			
外国語専門	専門	外国語専門科目		3	Oral InterpretationⅠ	2	演習	選択	専門	外国語専門科目		3	Oral InterpretationⅠ	2	演習	選択			
外国語専門	専門	外国語専門科目		3	Oral InterpretationⅡ	2	演習	選択	専門	外国語専門科目		3	Oral InterpretationⅡ	2	演習	選択			
外国語専門	専門	外国語専門科目		3	Subtitle TranslationⅠ	2	演習	選択	専門	外国語専門科目		3	Subtitle TranslationⅠ	2	演習	選択			
外国語専門	専門	外国語専門科目		3	Subtitle TranslationⅡ	2	演習	選択	専門	外国語専門科目		3	Subtitle TranslationⅡ	2	演習	選択			
共通	専門	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	講義	履修指定	専門	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	講義	履修指定			
共通	—	—		—	—	—	—	—	専門	キャリア形成科目		1	論文作成の技法	2	講義	選択	新規開講		
共通	専門	キャリア形成科目		2	社会連携プログラム	2	演習	選択	専門	キャリア形成科目		2	社会連携プログラム	2	演習	選択			
共通	専門	キャリア形成科目		2	学外映像研修	2	実習	選択	専門	キャリア形成科目		2	学外映像研修	2	実習	選択			
共通	専門	演習科目		3	映像文化演習Ⅰ	4	演習	履修指定	—	—	—	—	—	—	—	—	閉講		
共通	専門	演習科目		4	映像文化演習Ⅱ	4	演習	履修指定	—	—	—	—	—	—	—	—	閉講		
共通	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		3	映像文化演習Ⅰ	2	演習	履修指定	新規開講		
共通	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		3	映像文化演習Ⅱ	2	演習	履修指定	新規開講		
共通	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		4	映像文化演習Ⅲ	2	演習	履修指定	新規開講		
共通	—	—		—	—	—	—	—	専門	演習科目		4	映像文化演習Ⅳ	2	演習	履修指定	新規開講		
共通	専門	卒業研究		4	卒業研究	4	演習	必修	専門	卒業研究		4	卒業研究	4	演習	必修			
共通	専門	キャリア形成科目		1~4	特殊講義	2	講義	選択	専門	キャリア形成科目		1~4	特殊講義	2	講義	選択			

【資料 9】 映像学部で開講されるメディア授業科目一覧

	科目名	科目区分	科目分野	科目種別	配当回生	単位数
1	Oral Communication I	必修	外国語	演習	1	1
2	Oral Communication II	必修	外国語	演習	1	1
3	Discussion I	必修	外国語	演習	2	1
4	Discussion II	必修	外国語	演習	2	1
5	映像学入門演習	履修指定	専門基礎	演習	2	2
6	ゲームデザイン論	選択	専門	講義	1・2・3・4	2
7	ゲーム作品研究	選択	専門	講義	2・3・4	2
8	エンターテインメントと音楽	選択	専門	講義	2・3・4	2
9	ゲーム制作実習 I	選択	専門基礎	実習	1・2・3・4	2
10	DAW 制作演習	選択	専門	実習	2・3・4	2
11	プロジェクトマネジメント概論	選択	専門基礎	講義	1・2・3・4	2
12	知的財産論	選択	専門基礎	講義	1・2・3・4	2
13	映像産業論	選択	専門基礎	講義	1・2・3・4	2
14	クリエイティブ産業論	選択	専門	講義	2・3・4	2
15	クリエイティブブランドマーケティング	選択	専門	講義	2・3・4	2
16	クリエイティブファイナンス	選択	専門	講義	3・4	2
17	グローバルトランスメディアマネジメント	選択	専門	講義	3・4	2
18	映像デザイン論	選択	専門基礎	講義	2・3・4	2
					単位数合計	32

学則変更の趣旨等を記載した書類(資料)

資料 10:OIC 新棟施設図面・・・p.26～p.29

大学の校舎内の図面のため、掲載を割愛

【資料11】映像学部 2024年度カリキュラム 時間割 (案)

◎履修指定科目 ▲必修選択科目 ([] は留学生のみが受講) ●必修科目
 ☆メディア授業 OIC=大阪いばらきキャンパス KIC=衣笠キャンパス

専門基礎	専門	外国語	キャリア形成
------	----	-----	--------

春semester

曜日	1限	2限	3限	4限	5限	6限	
月	1	デッサン基礎演習 【KIC】					
	2		リサーチベーシックス 【KIC】	クリティカルアナリシス 【KIC】		社会連携プログラム 【KIC】	
	3	3Dインフォグラフィックス実習 【KIC】			ファンダメンタルズ・オブ・ ジャパニーズポップカルチャー 【KIC】	◎映像文化演習Ⅰ・Ⅱ 【OIC・KIC】	
	4			●卒業研究 【OIC・KIC】			
火	1			遊戯史概論 【KIC】			
	2		クリエイティブマネジメント文献講読 【KIC】	☆ゲーム作品研究	☆DAW制作演習	ゲーム制作実習Ⅱ 【KIC】	
	3	ゲームクラフト実習 【KIC】		インタラクティブ空間デザイン演習 【KIC】		京都文化創造産業論 【KIC】	
	4		◎映像文化演習Ⅰ・Ⅱ 【OIC・KIC】	●卒業研究 【OIC・KIC】	●卒業研究 【OIC・KIC】		
水	1	◎映像制作実習Ⅰ 【OIC】		◎映像基礎演習Ⅰ 【OIC】	映像学基礎 【OIC】	映像デザイン演習 【OIC】	
	2	◎☆映像学入門演習	バーチャルリアリティ 【OIC】	映像理論 【OIC】	映像制作実習Ⅲ 【OIC】		
	3		デジタルメディア論 【OIC】	☆クリエイティブブランドマーケティング	デジタルアーカイブ論 【OIC】	映像メディア分析演習 【OIC】	
	4		Reading Skills I 【OIC】	☆映像デザイン論			
木	1	論文作成の技法 【OIC】	▲Basic English I 【日本語表現Ⅶ(文章表現a)】 【OIC】	◎クリエイティブビジネス概論 【OIC】	◎プログラミング演習Ⅰ 【OIC】	(サブゼミ) 【OIC】	
	2	▲Media English I 【日本語表現Ⅷ(アカデミック日本語a)】 【OIC】		アニメーション映画史 【OIC】	映画上映演習 【OIC】	クリエイティブメディア処理 【OIC】	社会連携プログラム 【OIC】
	3	広告映像実習 【OIC】		先端メディア創作演習 【OIC】	◎映像文化演習Ⅰ・Ⅱ 【OIC】		
	4		映像論文読講Ⅰ 【OIC】	☆グローバルトランスメディアマネジメント		●卒業研究 【OIC】	
金	1	▲☆Oral Communication I 【日本語表現Ⅷ(読解a)】	シナリオ基礎 【OIC】	世界映画史Ⅰ 【OIC】		メディアアート 【OIC】	【日本語表現Ⅶ(聴解口頭a)】 【OIC】
	2		▲☆Discussion I 【日本語表現Ⅷ(キャリア日本語a)】	CG実習Ⅰ 【OIC】		物語理論 【OIC】	
	3			クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ 【OIC】			
	4			映像人類学実習 【OIC】			
夏集中	1	映像音響実習 【OIC】		放送メディア演習 【OIC】		CG実習Ⅲ 【OIC】	
	2		グローバル映像社会論 【OIC】				
	3						
	4	映画シナリオ制作論 【OIC】	学外映像研修 【OIC・KIC】				

秋semester

曜日	回生	1限	2限	3限	4限	5限	6限
月	1	☆ゲーム制作実習 I					
	2	リサーチアドバンス 【KIC】	特殊講義 【KIC】	映像撮影照明実習 (W1) 【OIC】			社会連携プログラム 【KIC】
	3				プロデュース実習 【KIC】		
	4			映像文化資源マネジメントアドバンス 【KIC】	映像文化資源アーカイブ文献講読 【KIC】	◎映像文化演習 I・II 【OIC・KIC】	
火	1	メディアナラティブ創作論 【KIC】	☆ゲームデザイン論	☆プロジェクトマネジメント概論	☆映像産業論	☆知的財産論	
	2		映像文化資源マネジメント概論 【KIC】				
	3	映像編集実習 【OIC】		ゲーム制作演習 【KIC】	☆エンターテインメントと音楽		
	4	映像文化資源デザイン 【KIC】					
水	1		◎映像文化演習 I・II 【OIC・KIC】				
	2		●卒業研究 【OIC・KIC】	●卒業研究 【OIC・KIC】			
	3	映像制作実習 II 【OIC】		◎映像基礎演習 II 【OIC】	フィールドワーク演習 【OIC】	クリエイティブ数学 【OIC】	
	4		映像人類学 【OIC】		映像演出実習 【OIC】		
木	1		Reading Skills II 【OIC】	デジタルアーカイブ実習 【OIC】			
	2	映像社会論 【OIC】	▲Basic English II 【日本語表現 VII (文章表現 b)】 【OIC】	映像と心理 【OIC】	プログラミング演習 II 【OIC】	(サブゼミ) 【OIC】	
	3	▲Media English II 【日本語表現 VIII (アカデミック日本語 b)】 【OIC】	☆クリエイティブ産業論	特殊講義 【OIC】		クリエイティブメディア機器 【OIC】	社会連携プログラム 【OIC】
	4		デジタルメディア演習 【OIC】				
金	1		映像論文献講読 II 【OIC】		◎映像文化演習 I・II 【OIC】	映像作品研究 【OIC】	
	2		●卒業研究 【OIC】		●卒業研究 【OIC】		
	3	▲☆Oral Communication II) 【日本語表現 VII (読解 b)】	世界映画史 II 【OIC】	映画研究 【OIC】		CG概論 【OIC】	【日本語表現 VII (聴解口頭 b)】 【OIC】
	4		社会映像リテラシー 【OIC】				
土	1		▲☆Discussion II 【日本語表現 VIII (キャリア日本語 b)】	映像撮影照明実習 (W2) 【OIC】		◎クリエイティブリーダーシップセミナー 【OIC】	
	2			CG実習 II 【OIC】			
	3			クリエイティブテクノロジー実習 II 【OIC】			
	4				ドキュメンタリー映像史 【OIC】		
日	1			☆クリエイティブファイナンス			
	2			放送メディア論 【OIC】			

【資料 12】 本学部の図書館司書資格、学芸員資格取得者数

	図書館司書	学芸員
2018 年度	1	4
2019 年度	0	3
2020 年度	1	3
2021 年度	1	2
2022 年度	0	2
計	3	14

2022年度 シャトルバス運行ダイヤ

衣笠⇔BKC

Aダイヤ

		衣笠発	BKC発
平日 (月曜)	第1便	14:50	14:45
	第2便	16:30	16:25
	第3便	18:10	18:05
	第4便	20:10	20:05

Bダイヤ

		衣笠発	BKC発
平日 (火～金曜)	第1便	14:50	14:45
	第2便	16:30	16:25
	第3便	18:10	18:05
	第4便	20:10	20:05
	第5便	22:00	21:55

Cダイヤ

		衣笠発	BKC発
土曜	第1便	8:05	8:00
	第2便	10:00	10:00
	第3便	15:35	15:30
	第4便	17:30	17:30

Dダイヤ

		衣笠発	BKC発
長期休暇	第1便	8:05	8:00
	第2便	10:00	10:00
	第3便	15:35	15:30
	第4便	17:30	17:30

衣笠⇔OIC

		衣笠発	OIC発
平日 (月曜)	第1便	14:45	14:45
	第2便	16:25	16:25
	第3便	18:05	18:05
	第4便	20:05	20:05

		衣笠発	OIC発
平日 (火～金曜)	第1便	14:45	14:45
	第2便	16:25	16:25
	第3便	18:05	18:05
	第4便	22:05	20:05

		衣笠発	OIC発
土曜	第1便	8:00	
	第2便		10:00
	第3便	15:30	
	第4便		17:30

		衣笠発	OIC発
長期休暇	第1便	8:00	
	第2便		10:00
	第3便	15:30	
	第4便		17:30

BKC⇔OIC

		BKC発	OIC発
平日 (月曜)	第1便	14:50	14:50
	第2便	16:30	16:30
	第3便	18:10	18:10
	第4便	20:10	20:10

		BKC発	OIC発
平日 (火～金曜)	第1便	14:50	14:50
	第2便	16:30	16:30
	第3便	18:10	18:10
	第4便	21:55	20:10

		BKC発	OIC発
土曜	第1便	8:05	
	第2便		10:05
	第3便	15:35	
	第4便		17:35

		BKC発	OIC発
長期休暇	第1便	8:05	
	第2便		10:05
	第3便	15:35	
	第4便		17:35

: 変更箇所

各キャンパス間移動の所要時間(目安)

衣笠⇔BKC	80分
衣笠⇔OIC	75分
BKC⇔OIC	70分

2022 キャンパス間シャトルバス運行について

衣笠キャンパス、びわこ・くさつキャンパス、大阪いばらきキャンパスとの3キャンパスを結ぶシャトルバスを以下の通り運行します。

1. 運行ルート

各キャンパスを出発した後、下記の通り「降車」が可能です。路線・ダイヤによって降車可能場所が異なりますので注意してください。

①衣笠→BKC

第1便～第4便	衣笠 → BKC グリーンフィールド → BKC
第5便	衣笠 → BKC グリーンフィールド → BKC → 小野山

②BKC→衣笠

第1便、第2便	BKC → 山科 → 北大路 → 衣笠
第3便～第5便	BKC → 山科 → 京阪五条 → 四条大宮 → 西大路四条 → 円町 → 北野白梅町 → 衣笠

※第5便は、BKC グリーンフィールドでの乗車が可能です。

③衣笠→OIC

第1便、第2便	衣笠 → OIC ※JR 茨木駅前には停車しません。
第3便、第4便	衣笠 → JR 西大路駅 → OIC ※JR 茨木駅前には停車しません。

④OIC→衣笠

全便	OIC → 西大路四条 → 円町 → 北野白梅町 → 衣笠
----	-------------------------------

⑤BKC→OIC

全便	BKC → OIC ※JR 茨木駅前には停車しません。
----	-----------------------------

※第4便は、BKC グリーンフィールドでの乗車が可能です。

⑥OIC→BKC

第1便～第3便	OIC → BKC グリーンフィールド → BKC
第4便	OIC → BKC

2. 利用料

(1) 利用料 ※2021年4月1日より、300円券を廃止しました。(全学生・院生の運賃が150円となりました)

	対象者	利用料(片道)	販売形態	販売場所
①	全学生・院生	150円	回数券(※) 5枚綴り(750円) チケット	生協ショップ(※) 証明書発行機
②	教職員	500円	チケット	生協ショップ 証明書発行機

《注意事項》

①学部生・大学院生が、生協窓口で回数券・チケットを購入する際は、必ず学生証の提示をお願いします。

②回数券の払い戻しは受け付けません。あまりが出ないように、計画的に購入してください。

③シャトルバスチケットの払い戻しは、生協窓口で行ってください。

④事前に回数券・チケットがない場合は乗車できません。乗車の際は、必ず事前に回数券・チケットを購入の上、ご利用ください。

(2) 回数券・チケット販売場所

販売場所			時間	
生協	衣笠	至徳館購買部・存心館ブックセンターふらっと	生協営業時間に準じる	
	BKC	ユニオンショップ・リンクショップ		
	OIC	C棟1階 OICショップ		
証明書発行機	衣笠	学而館1階(北側入口)	現金型1台	月～金 9:00～21:30 土 9:00～17:00 日 祝 停止
		研心館1階(キャリアオフィス前)	IC型1台	
		以学館1階(産業社会学部事務室横)	IC型1台	
	BKC	リンクスクエア1階(リンクショップ前)	IC型1台	月～金 9:00～21:30 土 9:00～17:00 日 祝 停止
		セントラルアーク1階(学生オフィス前)	IC型1台	
		コアステーション1階(理工学部事務室前)	現金型1台	
	OIC	A棟1階南側(AS事務室前)	IC型1台 IC・現金型1台	月～金 9:00～21:30 土 9:00～17:00 日 祝 停止

3. 時刻表・運行スケジュール

別紙「時刻表」「運行スケジュール」を参照してください。

4. 問合せ先

【忘れ物の問い合わせ先】

路線	問い合わせ先	電話番号
衣笠 ⇄ BKC	衣笠キャンパスインフォメーション	075-465-8144
衣笠 ⇄ OIC		
BKC ⇄ OIC	OIC キャンパスインフォメーション	072-665-2020

【シャトルバスの運行に関する問い合わせ】

路線	問い合わせ先	電話番号
全路線	ヤサカ観光バス	075-681-2155

学内利用者の乗車時の注意点

利用者全員が気持ちよく利用できるよう、以下の注意点到特に気をつけて乗車してください。

- ◆乗車時に学生証をカードリーダーにタッチして記録してください
- ◆乗車中は、他の利用者に迷惑にならないよう、大声での会話は控えてください。
- ◆バス内での飲食は可能ですが、においや汚れが他の利用者の迷惑にならないよう考慮して下さい。ゴミは必ず持ち帰ってください。
- ◆座席の席取りや、バス待ちの列への割り込みは禁止しています。マナーを遵守してください。
- ◆シャトルバスは「学生優先」です。満席の場合、教職員の乗車はご遠慮いただくことがありますのでご協力願います。

2022年3月 学生オフィス

