

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要					
基礎	外国語科目 (英語)	演習	外国語	1	CIM19-E1S1-01E	●Oral Communication I	1	英語による会話をスムーズに行い、円滑なコミュニケーションを目指すことを目的としており、レベル別の少人数制により「話す」「聞く」を中心にやや平易なトピックについての英語による会話を行う。					
				1	CIM19-E1S1-02E	●Oral Communication II	1	英語による会話をスムーズに行い、円滑なコミュニケーションを目指すことを目的としており、レベル別の少人数制により「話す」「聞く」を中心にやや難易度の高いトピックについて英語による会話を行う。					
				1	CIM19-E1S1-03E	●Basic English I	1	グローバル社会において国際語としての英語で自らの意思を明確に伝え、他者を的確に理解することを目的として、英語の論理的なレトリック構造を「読む」「書く」「聞く」「話す」の四技能を用いつつ学習する。その学習を基盤としたプレゼンテーション技法を学ぶことにより、英語によるcommunicativeな発信力を培う。また、英語の発音のメカニズムを学習することによりグローバル基準の英語力の基礎固めを行う。					
				1	CIM19-E1S1-04E	●Basic English II	1	グローバル社会において国際語としての英語で自らの意思を明確に伝え、他者を的確に理解することを目的として、英語の論理的なレトリック構造を「読む」「書く」「聞く」「話す」の四技能を用いつつ学習する。その学習を基盤としたプレゼンテーション技法を学ぶことにより、英語によるcommunicativeな発信力を培う。さらに、就職面接等においても英語でコミュニケーションが取れるように実践的な訓練も行う。					
				2	CIM19-E1S2-05E	●Discussion I	1	1回生のBasic English I・IIで学習した英語のレトリック構造を基盤としつつ、単なる「英会話」ではなく、より高度な内容について英語で論理的な議論を行うことを目的とする。					
				2	CIM19-E1S2-06E	●Discussion II	1	1回生のBasic English I・IIで学習した英語のレトリック構造を基盤としつつ、単なる「英会話」ではなく、より高度な内容について英語で論理的な議論を行うことを目的とする。					
				2	CIM19-E1S2-07E	●Media English I	1	文字と音声の両面を駆使してインターネット上において国境を越えた相互コミュニケーションを積極的に行う能力を培うこととする。メール等のツールを駆使しつつ、「読む」「書く」「聞く」「話す」能力の向上を目指す。					
				2	CIM19-E1S2-08E	●Media English II	1	文字と音声の両面を駆使してインターネット上において国境を越えた相互コミュニケーションを積極的に行う能力を培うこととする。メール等のツールを駆使しつつ、「読む」「書く」「聞く」「話す」能力の向上を目指す。					
				専門基礎	基礎演習	演習	共通	1	CIM19-C2S1-01J	○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パ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目指す。	
								1	CIM19-C2S1-02J	○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パ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目指す。	
								2	CIM19-C2S2-03J	○映像学入門演習	2	学修パスの意識化とキャリア意識の形成を促すため、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。	
							映画芸術	講義	1	CIM19-C2L1-04J	○コンテンツマネジメント概論	2	映像を含むコンテンツビジネスの全体像を理解するために、メディア産業、コンテンツ産業の基礎とその現状を学ぶ。特に、他の産業と異なるコンテンツビジネスに固有のビジネスプロセスを軸に、経営の観点から様々なコンテンツを取り扱うための基礎知識、すなわちマネジメントとプロデュースの基礎、コンテンツを制作するための企画、ファイナンス、マーケティングなどの基礎、文化産業としてのコンテンツビジネスなどを包括的に学習する。
									1	CIM19-F2L1-05J	色彩学	2	色彩は、光ある所に常に存在し、私たちの生活や社会環境、産業環境のすべてにおいて、密接な関係を持っている。本講では、色彩に対する物理学的・生理学的・心理学的な視点から考察し、映像の基本となる光と色彩の関係およびその影響についての理解を深めることを目的とする。さらには、色彩と色彩デザイン、およびその歴史への視野を広げることも試みる。
									1	CIM19-F2L1-06J	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。
1	CIM19-F2L1-07J	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、その基礎的な概念や知識について学ぶ。									
1	CIM19-F2L1-08J	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。									
2	CIM19-F2L2-09J	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。									

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要
専門基礎	講義科目	講義	ゲーム・エンターテインメント	1	CIM19-G2L1-10J	ゲームシナリオ創作論	2	映像作品に欠かせない脚本が、如何なるコンセプトを経て形成されるのかについて様々な角度から言及していく。ドラマの定義や、構造、登場人物の存在意義や行動動機、など。理論に関する説明と脚本の熟読とその分析を状況に応じておこなう。学生からの質問などに対しては適宜返答するだけでなく、必要であれば、自ら調査して解を求める姿勢の重要性を理解させる。また、ゲームのようなインタラクティブコンテンツやコマーシャルフィルムなどのショートコンテンツにおけるシナリオ創作の手法について学ぶ。インタラクティブコンテンツやショートコンテンツの特徴をふまえた多様なストーリー作成プロセスについて学んでいく。理論に関する説明と実際に脚本の一部を熟読、分析し、それらを学生と教員の間でディスカッションする、ということも行う。最終的にはインタラクティブコンテンツにおける脚本の役割について、総括的に学んでいく。
				1	CIM19-G2L1-11J	遊戯史概論	2	人類が工夫してきた様々なおもちゃや遊びに関する理解を深める事で、近年デジタル化が行われアートやインタラクティブメディア、ビデオゲームと呼ばれるまで広範囲になった遊戯器具や遊びそのものの研究に資することを目標とする。なお「おもちゃ」と言う表現を取って採用したのは、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。
			クリエイティブ・テクノロジー	1	CIM19-T2L1-12J	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。
				1	CIM19-T2L1-13J	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。
				1	CIM19-T2L1-14J	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を、歴史的かつ代表的な作品ごとに概観し、具体的に検証する。また、主にビデオやデバイスメディアに関するメディアアートに関するメディア技術と社会との関係も含めて考察する。
				1	CIM19-T2L1-15J	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。
			映像マネジメント	1	CIM19-M2L1-16J	情報メディア産業論	2	急激に進化する情報産業のデジタル化にともない、情報産業市場が大きく拡大するとともに、情報産業相互間の融合によりコンテンツ分野に関連する市場は大きな変化を遂げている。コンテンツ分野を含む情報メディア産業においては、作品としての品質、製品としての魅力、公的支援の必要性など他の製品やサービスとは異なる特殊性がある。本講義においては、それらの複雑な関係性とそのバランスの重要性を理解するために、文化経済、情報経済、行動経済などの経済学的な基礎知識を横断的に習得しつつ具体的な事例を学ぶ。
				1	CIM19-M2L1-17J	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。
				1	CIM19-M2L1-18J	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。
				2	CIM19-M2L2-19J	社会調査論Ⅰ	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、量的分析、統計学の基礎を学ぶ。基礎的な概念や理論、統計手法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、統計分析ソフト「SPSS」の実習を行うことで、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う。授業後半では、コンテンツ分野に関わる実際の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。
				2	CIM19-M2L2-20J	社会調査論Ⅱ	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、質的分析、ヒアリング調査の基礎を学ぶ。質的分析における基礎的な概念や理論、さらに具体的なデータ収集方法および分析方法について講義を行う。主要な質的調査法の一つである「グラウンデッド・セオリー・アプローチ」の考え方や手法についても紹介し、実際に分析を実施してもらう。授業後半では、コンテンツ分野に関わる実際の事例や調査データを用いながら、ケーススタディを交えた講義を行う。
			社会映像	1	CIM19-E2L1-21J	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あって、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。

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要	
専門基礎	講義科目	講義	社会映像	1	CIM19-E2L1-22J	映像社会論	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。	
				2	CIM19-E2L2-23J	映像放送論 I	2	現代社会における主要な映像メディアの一つであるテレビ放送について、それを取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歴史的見地を含めて考察を行う。	
				2	CIM19-E2L2-24J	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。	
	演習	演習・実習科目		共通	1	CIM19-C2S1-25J	◎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。
					1	CIM19-G2S1-26J	デッサン基礎演習	2	初歩的なデッサン力を身に着け、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。
					1	CIM19-02S1-27J	プログラミング演習 II	2	本科目は、I に引き続き、プログラミングの演習を行う。本科目では、より高度なデータ型である配列やクラス概念、あるいは関数の定義、呼び出し方法を学習するとともに、I で学んだプログラミングの基本要素と組み合わせたプログラムを作成することで、処理手順を意識したプログラムデザインの概念を理解する。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。
					1	CIM19-S2S1-28J	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。
					1	CIM19-S2S1-29J	ドキュメンタリー映像演習	2	映画・テレビのドキュメンタリー映像を視聴し、映像が制作された背景や目的、さらには方法論や表現手法の展開などについて考察することで、ドキュメンタリー映像に対する基礎知識や感性を上げる。また映像となり得る対象を映像でどう描くか、調査をもとにした企画を作成することで、ドキュメンタリー映像がいかに社会と切り結び、映像で表現できるのか実践的に理解を深める。
					1	CIM19-C2W1-30J	◎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に映像を習得する。
					1	CIM19-F2W1-31J	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機器の操作法を主に音による演出などの習得、ノンリニア編集機種の操作法を主に編集による演出などを習得する。
	実習		ゲーム・エンターテインメント	1	CIM19-G2W1-32J	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、インタラクティブコンテンツの発信という視点において、魅力的な作品制作を実習により学習する。	
				2	CIM19-M2W2-33J	プロデュース実習	2	プロデュース実習 II においては、コンテンツ開発をビジネスという点からとらえ、経営者、出資者を説得できる企画を作成するのに必要な資料の収集方法、開発費用の試算、マーケティング、広報戦略などについて学びつつ自らの企画書の執筆や、そのプレゼンテーション方法に関する知識について幅広く学び、限られた知識の中で自らをわかりやすく表現する方法などを考える。実習が目的の本科目では、実際のプレゼンテーション能力やその表現方法並びに企画書の書き方や、プレスリリース、そして構成台本の書き方までを学ぶ。これらを通じて社会におけるコミュニケーション方法に関する一端を理解する。	
				1	CIM19-F3L1-01J	日本映画史	2	日本映画の歴史と文化についての理解を深める。表現技法、産業構造、社会背景、地域特性といった次元での映画の変容・展開も視野に収めながら、同時代的な眼差しを持って映画史を探究し、日本映画史における主要な作品群や、映画の伝来から現在までの基本的な事項についての理解が目標とされる。	
	講義科目	講義	映画芸術	1	CIM19-F3L1-02J	外国映画史	2	世界映画史についての理解を深める。表現技法、産業構造、社会背景といった次元での変容・展開も視野に収めながら、世界映画史における主要な作品群についての理解を深める。映画の誕生から現在までの世界映画史に関する基本的な事項についての理解が目標とされる。	
				2	CIM19-F3L2-03J	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。	

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要
専門	講義科目	講義	ゲーム・エンターテインメント	1	CIM19-G3L1-04J	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。
				2	CIM19-G3L2-05J	ゲーム作品研究	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重要である。ここでは主にインタラクティブ系の映像作品の鑑賞力、分析力の養成と、映像表現と産業との関係性への関心を促すことを目的とし、個別作品を具体的に分析しながら、作品における作家性の問題や諸ジャンルの枠組みなど、作品創造の構成原理についての理解を深める。
				2	CIM19-G3L2-06J	エンターテインメントのためのデータ科学	2	「データの時代」といわれる昨今、デジタルゲームやウェブサービスの開発の背後には、ユーザー（もしくはプレイヤー）の行動をマネジメントするためのデータ処理・解析技法が存在する。データ科学では多様な技法が存在するが、本講義ではエンターテインメントコンテンツの開発・発信に関連する技術に特化し、議論を進める。
				3	CIM19-G3L3-07J	インタラクティブ空間デザイン論	2	バーチャルリアリティ向けインタラクティブ映像の制作実習を行う。実習環境としてゲームエンジンを利用し、ヘッドマウントディスプレイ上で再生できるコンテンツの開発を目標とする。具体的には仮想空間内でローラーコースターとそのコースの作成、搭乗することのできる仮想体験コンテンツの作成である。
			クリエイティブ・テクノロジー	2	CIM19-T3L2-08J	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。
				2	CIM19-T3L2-09J	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の技術についても触れる。さらに、最近目覚ましい進歩を示している立体映像の表示装置、没入型表示装置など特殊な表示システムについても講述する。
				2	CIM19-T3L2-10J	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、ミクスリアリティや拡張現実感、コンピュータビジョンに基づいた位置合わせ、より自然に見せるためのリアリティの追求など、最新の話題を交えて紹介する。
				3	CIM19-T3L3-11J	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。
				3	CIM19-T3L3-12E	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。
			映像マネジメント	2	CIM19-M3L2-13J	コンテンツマーケティング論	2	まず全般的なマーケティング論の基礎について、製品・サービスの開発・企画、流通チャネル、価格設定、および販売促進・広告宣伝などについて学ぶ。さらに、コンテンツ産業（海外においてはクリエイティブ産業）におけるマーケティングとそれを成立させる社会的、制度的枠組の事例について、他産業との比較も行いながら論じていく中で、この分野において固有のマーケティングの特性について考察する。このような知識を通じて、コンテンツ産業のみならず一般企業におけるマーケティング職種を担うための基礎的能力を身に付けることを目指す。
				2	CIM19-M3L2-14J	コンテンツ産業論	2	コンテンツ産業の成立と現状を概観し、情報産業としてのコンテンツ産業の特異な性格について理解する。特に将来のコンテンツビジネスの中核になると考えられる「デジタルコンテンツ」については、音楽や映画、ゲーム等のフィールドにおけるネットワーク配信、ファイル交換技術、デジタルシネマ、オンラインゲームなどの動向これらを通じたコンテンツ固有のビジネスプロセスとビジネスモデルを理解を深める。具体的には企画創造からマーケティング、知財管理にわたるビジネスプロセスにおける、マネジメントとプロデュースの特徴が、コンテンツ産業の特異な産業構造を成立させていることを、ケーススタディをベースとして学ぶ。

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回数	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要		
専門	講義科目	講義	映像マネジメント	2	CIM19-M3L2-15J	地域文化コンテンツ創造論	2	地域ミュージアムにおける企画展示、地域における資料の発掘、研究教育機関と連携した活動などを通じて、地域における文化コンテンツの発見、保存、利活用の現状と課題について学び、すぐれた地域文化コンテンツの創造のあり方とそのシステムについて考えていく。また、脱「箱もの」行政としての情報通信政策、文化創造政策の現状を踏まえ、日本や世界における地域的な文化コンテンツ事業の現状と、それを通じた地域創造・地域経営の課題について考察する。さらに、そのような地域文化の保存と活用に関わる動向が、将来的にコンテンツ産業そのものとのようなシナジーを持ちうるのかについても考えていく。		
				2	CIM19-M3L2-16J	ブランドマネジメント論	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において、とりわけ重要になっているのがブランドマネジメントである。その重要性はコンテンツ産業と呼ばれるビジネス全般においても変わらない。コンテンツの場合、作品が消費者から支持を経てから、シリーズ、または関係作品へと広がりを見せる中、その人気を維持するための様々な施策をおこなうことが多い。本研究は作品がファン層によって持続的な支持を受けるうえで重要な役割を果たす「ブランド」に関する諸理論について基礎的な概念から学ぶ。		
				3	CIM19-M3L3-17J	グローバルクリエイティブ産業論	2	グローバルな情報社会を前提とした国際経営に関する各種理論と国際化が進むクリエイティブ産業の現状について講義を展開していく。テーマとしてはグローバル市場における商品ライフサイクル、国際分業に関する課題、技術移転や世界における知的財産権に関する意識の現状があげられる。講義だけでなく、ディスカッションを行ったり、ケーススタディメソッドを活用する等、様々な手法でグローバルコンテンツ経営に対する理解を高める。更に、独自に企業に関する研究や各国の知財権に対する意識について研究し、その結果をケーススタディとして発表する。		
				3	CIM19-M3L3-18J	コンテンツファイナンス論	2	高度情報化社会における主要事業のひとつである、コンテンツ産業の特徴をふまえながら企業財務に関する全般について、その概要を学んでいく。会計基礎や、各種財務諸表の見方、分析方法の基礎的な知識を教える。これらを通じ、会計、財務の概要を理解すると同時に、一般的な企業における事業展開のしくみとコンテンツ産業における事業展開のしくみの違いについても理解する。最終的には、企業財務や会計担当者、ならびに、財務専門のコンサルティング会社など財務スペシャリストとしての職業に必要な知識の一端を養成する。講義においては、各種理論の説明とケーススタディメソッドを状況に合わせて使用する。授業後半では、高度情報化社会における企業財務について学んでいく。また、情報化社会を反映したコンテンツ制作における多様な資金調達方法なども学んでいく。これらを通じて、社会における資金調達のしくみや、会計、財務担当者に必要な知識に対する理解を更に深めていく。講義においては、各種理論の説明とケーススタディメソッドを状況に合わせて使用する。状況に応じては学生側からの発表とそれに伴うクラスディスカッションなども導入する。		
				3	CIM19-M3L3-19J	デジタルアーカイブとその社会的活用	2	文化資源のアーカイブについての現況およびその社会的な活用の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。		
				2	CIM19-S3L2-20J	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方途へのビジョンと意志を醸成することを目的に、映像メディアの資源化に関わる諸問題を実証的に考察する。		
			社会映像	2	CIM19-S3L2-21J	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。		
				2	CIM19-S3L2-22J	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研究実践の中で、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。		
				3	CIM19-S3L3-23J	映像放送論Ⅱ	2	20世紀後半における主要メディアの一つであったテレビ放送について、インターネットの普及やデジタル化の進展、グローバル化の展開などの中で、どのような特徴を持ち、どのような課題や変容が生じているのかを明らかにする。		
				3	CIM19-S3L3-24J	グローバル映像社会論	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。		

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要
専門	演習・実習科目	演習	クリエイティブ・テクノロジー	2	CIM19-T3S2-25J	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。
				3	CIM19-T3S3-26J	映像論文献講読Ⅰ	2	映像に対する十全な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。
				3	CIM19-T3S3-27J	映像論文献講読Ⅱ	2	映像に対する十全な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。
			映像マネジメント	2	CIM19-M3S2-28J	映像マネジメント文献講読Ⅰ	2	本講座はマネジメント系教学における「英語で学ぶ」専門科目への導入と位置づけ、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。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コミュニケーションにおける基礎力の醸成を目指す。
				3	CIM19-M3S3-29J	映像マネジメント文献講読Ⅱ	2	海外におけるコンテンツ産業、コンテンツビジネスに関わる動向を習得する。この授業では諸外国における映像関連、コンテンツ関連の主要な文献や論文などを精読しつつ、それらの課題についてグループディスカッションやプレゼンテーションを英語で行うことで、コンテンツビジネスに関わる国際コミュニケーション力の更なる醸成を目指す。
				2	CIM19-F3W2-30J	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とレンズや記録方式、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し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。
		実習	映画芸術	2	CIM19-F3W2-31J	映画上映実習	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。
				2	CIM19-F3W2-32J	CG実習Ⅰ	2	初級向け授業として、3DCGソフトの基本操作から、おもにモデリングに関する技術と知識を中心に学ぶ。マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ等についても、基本的な操作法、知識、表現技法を学ぶ。「室内の風景」を創造し、一枚の静止画として完成させることが到達目標である。
				2	CIM19-F3W2-33J	CG実習Ⅱ	2	中級向けの授業として、3DCGによる基礎的なアニメーションの制作法を学ぶ。マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ操作等についても、中級レベルの知識、操作法、表現技法を学ぶ。「無機物のアニメーションムービー」を完成させることが到達目標である。
				2	CIM19-F3W2-34J	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。照明では松竹スタジオを利用した光による幅広い表現技法を習得する。また撮影照明双方の組み合わせによる狙いのある画づくりがおこなえる表現技法を習得する。
				2	CIM19-F3W2-35J	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。
				2	CIM19-F3W2-36J	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らを用いた発展的な表現技術、編集理念に基づいた編集技法や編集感覚、映像作品における高度な仕上げ技術を習得する。
				3	CIM19-F3W3-37J	CG実習Ⅲ	2	上級向けの授業として、3DCGによる人体モデリング、人体アニメーション、ダイナミクス等について学ぶ。高度なライティングや、最新技術についての知識、操作法、表現技法も学ぶ。「人間とダイナミクスが混在するアニメーションムービー」を作ることが到達目標である。
				3	CIM19-F3W3-38J	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。
				3	CIM19-F3W3-39J	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。
				2	CIM19-G3W2-40J	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。

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要		
専門	演習・実習科目	実習	ゲーム・エンターテインメント	2	CIM19-G3W2-41J	ゲーム制作実習Ⅲ	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。		
				3	CIM19-G3W3-42J	ソーシャルエンターテインメント実習	2	本講義では、サーバーサイドプログラミングを含むWebアプリケーションの開発技法を学びつつ、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。サーバーサイドプログラミングは、デジタルゲームの文脈でも重要であり、モダンなコンテンツ制作において広く必要とされる技術といえる。		
			クリエイティブ・テクノロジー	2	CIM19-T3W2-43J	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。		
				2	CIM19-T3W2-44J	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。		
			社会映像	2	CIM19-S3W2-45J	映像人類学実習	2	映像人類学の根本を成すフィールドワークにもとづき、事前調査から作品制作までのプロセスを学生自身が体験し、映像作品制作について実践的な方法論を習得する。また科学映像の保存、活用そして比較研究の方法論についても実践的に考察することも目的とする。		
				2	CIM19-S3W2-46J	デジタルアーカイブ実習	2	さまざまな文化情報資源をデジタル化し、これを保存し後世へ継承していくデジタルアーカイブの諸相について考察する。さらに文献資料を基にしたビジュアル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。		
			外国語専門科目	演習	外国語専門	2	CIM19-E3S2-47J	Reading Skills I	2	Discussion I 及び、Media English I と並行して、映像に関する専門的な文献を読解により理解するための技能を学習する。映像に関わる様々なトピックの文献を題材としながら学術的な文献の読み方についてふれる。
						2	CIM19-E3S2-48J	Reading Skills II	2	Discussion II 及び、Media English II と並行して、映像に関する専門的な文献を読解により理解するための技能を学習する。映像に関わる様々なトピックの文献を題材としながら学術的な文献の読み方についてふれる。
						3	CIM19-E3S3-49J	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。
						3	CIM19-E3S3-50J	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。
	3	CIM19-E3S3-51J				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、それらのスクリプトの読解を起点として、セリフの背景や解釈についての議論を行なう。さらに、実際にアフレコや演技等の体験を相互評価しながら、既存の枠組みや解釈を超えた新しい理解を共に構築し、模索してゆくことを目的とする。		
	3	CIM19-E3S3-52J				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。		
	キャリア形成科目	講義	共通	2	CIM19-C3L2-53J	©クリエイティブリーダーシップセミナー	2	本科目では、“現場の声”や実務で得たノウハウについて講演を通して、映像産業の現状を理解することを目的とし、映画監督、演出家、脚本家、ゲームデザイナー、グラフィックデザイナー、コピーライターといった、リニア、インタラクティブを含む映像産業の各分野で活躍しているクリエイター並びに同産業で活躍しているプロデューサーや、経営者などに登壇いただく。また学生の進路実績を考慮した企業の人事担当者や大学院進学者、フリー、公務員等の学部卒業生を招聘し、学部での学びと社会とのつながりに関する講演を通して、学生がキャリア形成を意識することも目指す。		
				2	CIM19-C3S2-54J	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。		
				2	CIM19-C3W2-55J	学外映像研修	2・4	学部教学や想定進路と関連性の高い企業・団体に、インターンシップ研修生を派遣しているプログラムを単位認定するものである。研修生は、自らの課題認識に沿って研修先を選択して、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。		

科目分野	区分	授業方法	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	授業科目の名称	単位数	講義概要
専門	演習・実習科目	演習	共通	3	CIM19-C3S3-56J	◎映像文化演習 I	4	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえ、卒業研究に向けての知識と技術を高めていく。また、映像文化演習は、専門的な教育の場というだけでなく、学生相互間、学生と教員間との討議と交流によって、互いに学識を高め、人間形成をはかる重要な機会ともなっている。本演習は、本学部における「学びのゾーン」である「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。
				4	CIM19-C3S4-57J	◎映像文化演習 II	4	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえ、卒業研究の完成に向けて、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。
	卒業研究	演習	共通	4	CIM19-C3S4-58J	●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。
特殊講義				1 ～ 4		特殊講義	1 ～ 4	(科目分野、授業方法が開講年度およびクラスによって異なる)