

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要				
基礎	外国語	演習	外国語	1	CIM24-E1S1-01E	●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	CIM24-E1S1-02E	●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を行う。				
				1	CIM24-E1S1-03E	●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	CIM24-E1S1-04E	●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。				
				2	CIM24-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	CIM24-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	CIM24-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	CIM24-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	講義	共通	1	CIM24-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	CIM24-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	CIM24-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		1	CIM24-C2L1-04J	○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。	
							1	CIM24-F2L1-05J	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	CIM24-F2L1-06J	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	CIM24-F2L1-07J	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	CIM24-F2L2-08J	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。					
ゲーム・エンターテインメント	1	CIM24-G2L1-09J	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括的に学んでいく。				

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要
専門基礎	講義	講義	ゲーム・エンターテインメント	1	CIM24-G2L1-10J	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	CIM24-T2L1-11J	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	CIM24-T2L1-12J	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	CIM24-T2L1-13J	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座を拡張することを目的とする。メディアアートの成立と諸特徴を、歴史的かつ代表的な作品ごとに概観し、具体的に検証する。また、主にビデオやデバイスメディアに関するメディアアートの諸特徴をメディア技術と社会との関係も含めて考察する。
				1	CIM24-T2L1-14J	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關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	CIM24-M2L1-15J	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ーとして学ぶ。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感的に学修する。
				1	CIM24-M2L1-16J	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ら、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	CIM24-M2L1-17J	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。
				1	CIM24-M2L1-18J	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、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。
				2	CIM24-M2L2-19J	リサーチベーシック	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。
				2	CIM24-M2L2-20J	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といった手法についても触れてもらう。
			社会映像	1	CIM24-S2L1-21J	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。
				1	CIM24-S2L1-22J	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。

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要			
専門基礎	講義	講義	社会映像	2	CIM24-S2L2-23J	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セッションについて理解を深める。			
				2	CIM24-S2L2-24J	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、人々の情報接触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。			
	演習	演習	共通	1	CIM24-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	CIM24-G2S1-26J	デッサン基礎演習	2	初歩的なデッサン力を身に付け、あらゆる映像表現に求められる、対象への観察力を高める。また、木炭、コンテ、鉛筆などを用いた基礎的な絵画技法を学ぶ中で、光学的、視覚的な表現を理解することで、デザインやアニメーションなど、対象物自体を創造する映像表現に必要な基礎力を養う。			
				1	CIM24-02S1-27J	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、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	CIM24-S2S1-28J	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探る質的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。			
				1	CIM24-S2S1-29J	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。			
				2	CIM24-S2S2-30J	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。			
				実習	実習	共通	1	CIM24-C2W1-31J	◎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。
							1	CIM24-F2W1-32J	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。
							1	CIM24-G2W1-33J	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。
							2	CIM24-M2W2-34J	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。
	専門	講義	講義	映画芸術	1	CIM24-F3L1-01J	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。		
					1	CIM24-F3L1-02J	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。		
					2	CIM24-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。		
					2	CIM24-F3L2-04J	映画シナリオ制作論	2	映像制作での土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おこなうことで、シナリオ表現力を深める。		

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要
専門	講義	講義	ゲーム・エンターテインメント	1	CIM24-G3L1-05J	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	CIM24-G3L2-06J	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。
				2	CIM24-G3L2-07J	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。
			クリエイティブ・テクノロジー	2	CIM24-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な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	CIM24-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	CIM24-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・身体の位置と姿勢のセンシング、仮想環境との対話のためのインタフェース、力覚・触覚を提示するハプティック・ディスプレイについて概観する。後半では、VR技術の応用事例と研究の現状について述べる。また、ミクストリアリティや拡張現実感、コンピュータビジョンに基づいた位置合わせ、より自然に見せるためのリアリティの追求など、最新の話題を交えて紹介する。
				3	CIM24-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	CIM24-T3L3-12J	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核系の働き、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	CIM24-M3L2-13J	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な概念や、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」の宝庫と言えることから、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な能力を身に付けることを目指す。
				2	CIM24-M3L2-14J	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と「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。

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要	
専門	講義	講義	映像マネジメント	2	CIM24-M3L2-15J	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。	
				2	CIM24-M3L2-16J	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。	
				2	CIM24-M3L2-17J	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・人文科学的論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。	
				3	CIM24-M3L3-18J	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など極めて独自の体系を有する。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ー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。	
				3	CIM24-M3L3-19J	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ていく。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。	
				3	CIM24-M3L3-20J	映像文化資源マネジメントアドバンス	2	映像文化に関わ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的设计・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。	
				3	CIM24-M3L3-21J	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	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。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。	
				社会映像	2	CIM24-S3L2-22J	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。
					2	CIM24-S3L2-23J	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		CIM24-S3L2-24J	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／見るという身体的非固定化や、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。	

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要
専門	講義	講義	社会映像	3	CIM24-S3L3-25J	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。
				3	CIM24-S3L3-26J	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。
	演習	演習	映画芸術	2	CIM24-F3S2-27J	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。
				ゲーム・エンターテインメント	2	CIM24-G3S2-28J	ゲーム制作演習	2
			2		CIM24-G3S2-29J	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。
			3		CIM24-G3S3-30J	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。
			クリエイティブ・テクノロジー	2	CIM24-T3S2-31J	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	CIM24-T3S3-32J	映像論文読講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	CIM24-T3S3-33J	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。
				2	CIM24-T3S2-34J	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、映像をマルチモーダル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。
				3	CIM24-T3S3-35J	先端メディア創作演習	2	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。
			映像マネジメント	2	CIM24-M3S2-36J	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。
				3	CIM24-M3S3-37J	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。
			社会映像	3	CIM24-S3S3-38J	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倫理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。
				実習	実習	映画芸術	2	CIM24-F3W2-39J

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要
専門	実習	実習	映画芸術	2	CIM24-F3W2-40J	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	CIM24-F3W2-41J	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。
				2	CIM24-F3W2-42J	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術、編集理念に基づいた編集技法や編集感覚、映像作品における高度な仕上げ技術を習得する。
				2	CIM24-F3W2-43J	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	CIM24-F3W2-44J	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。
				3	CIM24-F3W3-45J	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。
				3	CIM24-F3W3-46J	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性に至る作業について習得する。
				3	CIM24-F3W3-47J	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。
			ゲーム・エンターテインメント	2	CIM24-G3W2-48J	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。
				3	CIM24-G3W3-49J	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。入出力デバイスのデザインを通し、インタラクション体験としてのゲームを学ぶ。作品は、デジタル、アナログの双方を想定するが、最低でも1か所にはデジタル技術が使われていることを期待する。また、ゲームのルール部分は既存のものでも、オリジナルのものでも構わない。
				3	CIM24-G3W3-50J	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、様々なかたち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次元図表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、ビジュアルスクリプティングを用いることで非プログラマを含むより幅広い対象者がゲームエンジンを自身の制作に活用できるようになることを目指す。
			クリエイティブ・テクノロジー	2	CIM24-T3W2-51J	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	CIM24-T3W2-52J	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	CIM24-S3W2-53J	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	CIM24-S3W2-54J	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。

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回生	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要		
専門	外国語専門	演習	外国語専門	2	CIM24-E3S2-55J	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	CIM24-E3S2-56J	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	CIM24-E3S3-57J	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	CIM24-E3S3-58J	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。		
				3	CIM24-E3S3-59J	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	CIM24-E3S3-60J	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。		
	キャリア形成	講義		共通	1	CIM24-C3L1-61J	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。	
					2	CIM24-C3L2-62J	◎クリエイティブリーダーシップセミナー	2	本科目では、“現場の声”や実務で得たノウハウについて講演を通して、映像産業の現状を理解することを目的とし、映画監督、演出家、脚本家、ゲームデザイナー、グラフィックデザイナー、コピーライターといった、リニア、インタラクティブを含む映像産業の各分野で活躍しているクリエイター並びに同産業で活躍しているプロデューサーや、経営者などに登壇いただく。また学生の進路実績を考慮した企業の人事担当者や大学院進学者、フリー、公務員等の学部卒業生を招聘し、学部での学びと社会とのつながりに関する講演を通して、学生がキャリア形成を意識できることも目指す。	
					2	CIM24-C3W2-63J	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。	
					2	CIM24-C3S2-64J	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ゼミナール形式の指導、プロジェクト化された研究開発テーマをグループワークにより進めていくような形態を基本とする。受講生は現実的なコンテンツ開発の現場を授業の中で体験し、実践的な知識と技術を獲得することができる。	
		演習				3	CIM24-C3S3-65J	◎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。
						3	CIM24-C3S3-66J	◎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。
						4	CIM24-C3S4-67J	◎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。

科目分野	区分	講義形態	学びのゾーン	配当回数	科目ナンバリング	科目名称	単位数	科目概要
専門	演習	演習	共通	4	CIM24-C3S4-68J	◎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。
				4	CIM24-C3S4-69J	●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。
	1			特殊講義	1-4	(科目分野、授業方法が開講年度及びクラスによって異なる)		