

2. 映像学部カリキュラム・マップ

●：必修科目 ○：履修指定科目

科目分野	学びのゾーン	配当 回生	科目名称	単位 数	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
基礎	外国語	1	●Basic English I	1		○	○	
		1	●Basic English II	1		○	○	
		1	●Oral Communication I	1	○		○	
		1	●Oral Communication II	1	○		○	
		2	●Discussion I	1			○	○
		2	●Discussion II	1			○	○
		2	●Media English I	1		○	○	
		2	●Media English II	1		○	○	
基礎演習	共通科目	1	○映像基礎演習 I	2	○			○
		1	○映像基礎演習 II	2	○			○
2		○映像学入門演習	2	○			○	
講義	映画芸術	1	○クリエイティブビジネス概論	2	○	○		
		1	シナリオ基礎	2	○	○		
		1	CG概論	2	○	○		
		2	物語理論	2	○	○		
	ゲーム・エンターテインメント	1	映画研究	2	○	○		
		1	メディアナラティブ創作論	2		○	○	
	ゲーム・エンターテインメント	1	遊戯史概論	2		○		○
		1	映像学基礎	2	○	○		
	クリエイティブ・テクノロジー	1	クリエイティブ数学	2		○	○	
		1	メディアアート	2	○	○		
		1	映像と心理	2		○		○
		1	映像産業論	2	○	○		
	映像マネジメント	1	プロジェクトマネジメント概論	2		○	○	
		1	知的財産論	2		○		○
		1	映像文化資源マネジメント概論	2	○	○		
		2	リサーチベーシックス	2		○		○
		2	リサーチアドバンス	2		○		○
		2	社会映像リテラシー	2	○	○		
	社会映像	1	映像社会論	2	○	○		
		2	映像デザイン論	2	○	○		
2		デジタルメディア論	2	○	○			
2		○プログラミング演習 I	2	○		○		
演習	共通科目	1	○プログラミング演習 II	2		○	○	
	ゲーム・エンターテインメント	1	デッサン基礎演習	2	○		○	
	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	1	フィールドワーク演習	2		○	○	
	社会映像	1	映像デザイン演習	2		○	○	
		2	デジタルメディア演習	2		○	○	
実習	共通科目	1	○映像制作実習 I	2	○		○	
	映画芸術	1	映像制作実習 II	2	○		○	
	ゲーム・エンターテインメント	1	ゲーム制作実習 I	2	○		○	
	映像マネジメント	2	プロデュース実習	2			○	○
専門	講義	1	世界映画史 I	2	○	○		
		1	世界映画史 II	2	○	○		
		2	アニメーション映画史	2	○	○		
		2	映画シナリオ制作論	2		○	○	
	ゲーム・エンターテインメント	1	ゲームデザイン論	2	○	○		
		2	ゲーム作品研究	2		○		○

科目分野	学びのゾーン	配当回数	科目名称	単位数	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	
講義	ゲーム・エンターテインメント	2	エンターテインメントと音楽	2		◎		○	
	クリエイティブ・テクノロジー	2	映像理論	2		○		◎	
		2	クリエイティブメディア機器	2	○	◎			
		2	バーチャルリアリティ	2		◎	○		
		3	映像作品研究	2		◎		○	
		3	ヒューマンインタフェース	2		◎	○		
	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		◎		○	
		2	クリエイティブ産業論	2		◎		○	
		2	京都文化創造産業論	2	○	◎			
		2	映像文化資源デザイン	2	○		◎		
		2	クリティカルアナリシス	2		○		◎	
		3	グローバルトランスメディアマネジメント	2		◎		○	
		3	クリエイティブファイナンス	2		◎		○	
		3	映像文化資源マネジメントアドバンス	2		◎	○		
	社会映像	2	デジタルアーカイブ論	2	○	◎			
		2	ドキュメンタリー映像史	2	○	◎			
		2	映像人類学	2		○	◎		
		3	グローバル映像社会論	2	○	◎			
		3	放送メディア論	2	○	◎			
	専門 演習	映画芸術	2	映画上映演習	2			◎	○
		ゲーム・エンターテインメント	2	ゲーム制作演習	2		○	◎	
			2	DAW制作演習	2		○	◎	
			3	インタラクティブ空間デザイン演習	2	○		◎	
		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		◎	○	
			3	映像論文献講読Ⅰ	2		◎		○
			3	映像論文献講読Ⅱ	2		◎		○
			2	映像メディア分析演習	2		○	◎	
3			先端メディア創作演習	2		○	◎		
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		◎	○		
		3	映像文化資源アーカイブ文献講読	2		◎		○	
社会映像		3	放送メディア演習	2		○	◎		
実習		映画芸術	2	映像制作実習Ⅲ	2		○	◎	
			2	映像演出実習	2		○	◎	
	2		映像撮影照明実習	2		○	◎		
	2		映像編集実習	2		○	◎		
	3		映像音響実習	2		○	◎		
	3		広告映像実習	2		○	◎		
	2		CG実習Ⅰ	2		○	◎		
	2		CG実習Ⅱ	2		○	◎		
	ゲーム・エンターテインメント	2	ゲーム制作実習Ⅱ	2			◎	○	
		3	ゲームクラフト実習	2			◎	○	
		3	3Dインフォグラフィックス実習	2		○	◎		
	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		○	◎		
		2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅱ	2		○	◎		
	社会映像	2	映像人類学実習	2		○	◎		
		2	デジタルアーカイブ実習	2		○	◎		

科目分野	学びのゾーン	配当 回生	科目名称	単位 数	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	
専門	外国語専門	2	Reading Skills I	2		○	◎		
		2	Reading Skills II	2		○	◎		
		3	Oral Interpretation I	2	○		◎		
		3	Oral Interpretation II	2	○		◎		
		3	Subtitle Translation I	2			◎	○	
		3	Subtitle Translation II	2			◎	○	
	共通科目	キャリア形成	1	論文作成の技法	2		◎	○	
			2	◎クリエイティブリーダーシップセミナー	2	◎	○		
			2	学外映像研修	2・4	◎			○
			2	社会連携プログラム	2	○			◎
		演習	3	◎映像文化演習Ⅰ	2		○	○	◎
			3	◎映像文化演習Ⅱ	2		○	○	◎
			4	◎映像文化演習Ⅲ	2		○	○	◎
			4	◎映像文化演習Ⅳ	2		○	○	◎
	卒業研究	4	●卒業研究	4		○	○	◎	
特殊講義		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。