

4年間の 学び

1 年生

読解力や表現力、マネジメント力を少人数授業で修得し、映像に関する知識を広げます。また映像制作の手法を実践的に身につける実習授業や、プロデュース能力を磨く講義も履修できます。

2 年生

映像の理論や歴史、マーケティングなど専門領域を学ぶ授業が本格的に始まります。自身で選択したゾーン別の演習クラスに所属するとともに、映像に関するプロフェッショナルを招く特別講義を通して、キャリア形成の意識を高めます。

3 年生

基礎を応用する学びへとステップアップします。ゼミナール(映像文化演習)で、高度な映像制作や歴史的、芸術的、社会的、国際的な諸問題に関する理論的、実践的な研究が始まります。さらに提携企業でのインターンシップを通して、実践力と職業観を養います。

4 年生

映像文化演習を通じて、キャリアを意識した自身の研究を深め、4年間のトータルな学びを集大成する「卒業研究」に取り組みます。

映画芸術

- シナリオ基礎
- CG概論
- 映画研究
- 映像制作実習Ⅱ
- 世界映画史Ⅰ
- 世界映画史Ⅱ

ゲーム・エンターテインメント

- メディアナラティブ創作論
- 遊戯史概論
- ディッサン基礎演習
- プログラミング演習Ⅱ
- ゲーム制作実習Ⅰ
- ゲームデザイン論

クリエイティブ・テクノロジー

- プログラミング演習Ⅱ
- 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

映像マネジメント

- 映像産業論
- プロジェクトマネジメント概論
- 知的財産論
- 映像文化資源マネジメント概論

社会映像

- 社会映像リテラシー
- 映像社会論
- フィールドワーク演習
- 映像デザイン演習

外国語科目

- Basic EnglishⅠ
- Basic EnglishⅡ
- Oral communicationⅠ
- Oral communicationⅡ

●映像制作実習Ⅰ

●プログラミング演習Ⅰ

●映像基礎演習Ⅰ・Ⅱ

●クリエイティブビジネス概論

●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

●学外映像研修

●社会連携プログラム

- 物語理論
- アニメーション映画史
- 映画シナリオ制作論
- 映画上映演習
- 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
- CG実習Ⅰ
- CG実習Ⅱ

- ゲーム作品研究
- エンターテインメントと音楽
- ゲーム制作演習
- DAW制作演習
- ゲーム制作実習Ⅱ

- 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
- クリエイティブメディア処理
- 映像メディア分析演習
- クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ
- クリエイティブテクノロジー実習Ⅱ

- リサーチベーシックス
- リサーチアドバンス
- プロデュース実習
- クリエイティブブランドマーケティング
- クリエイティブ産業論
- 京都文化創造産業論
- 映像文化資源デザイン
- クリエイティブアナリシス
- クリエイティブマネジメント文献購読

- 映像デザイン論
- デジタルメディア論
- デジタルメディア演習
- 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
- 映像人類学実習
- デジタルアーカイブ実習

- DiscussionⅠ
- DiscussionⅡ
- Media EnglishⅠ
- Media EnglishⅡ

●映像文化演習Ⅰ・Ⅱ

- 映像音響実習
- 広告映像実習
- CG実習Ⅲ

- インタラクティブ空間デザイン演習
- ゲームクラフト実習
- 3Dインフォグラフィックス実習

- 映像作品研究
- ヒューマンインタフェース
- 映像論文読講Ⅰ
- 映像論文読講Ⅱ
- 先端メディア創作演習

- グローバルトランスメディアマネジメント
- クリエイティブファイナンス
- 映像文化資源マネジメントアドバンス
- 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
- 映像文化資源アーカイブ文献購読

- グローバル映像社会論
- 放送メディア論
- 放送メディア演習

- Oral InterpretationⅠ
- Oral InterpretationⅡ
- Subtitle TranslationⅠ
- Subtitle TranslationⅡ

●映像文化演習Ⅲ・Ⅳ

●卒業研究

※上記は2024年度以降入学生のカリキュラム(予定)です。科目名称等が変更になる場合があります。
※上記はカリキュラムの一部です。他にも教養教育科目や外国語科目などの科目があります。
※一部の科目は衣笠キャンパスで開講します。