区分	質問	回答
①入学にあたって	高校一年生です。入学するにあたって身に付けておいたほうがいい知識や、考えておくべきことはありますか？	知識や技術などは必要ありませんが、学部紹介でもお伝えした通り、授業で学ぶ内容をしっかりと勉強することに加えて、「好きなことや関心のあること（一生懸命になれること）を見つけること」、「日常の小さいことでも「だったらこうしたらどうか？」とポジティブで前向きなアイデアを持てるようにすること」が重要です。また、社会で起きている変革やニュースなど世の中の動きにアンテナを立てておくことや、「映像」に関する情報に敏感になっておくことも大切なことです。
	グラフィックやゲームの方にあまり興味がなく、映画の方に興味が偏っているため、志望を迷っているのですがどうなんでしょうか？	映画について、さらに学びを深めていただくことも可能ですし、入学後に、他の分野を学ぶことで視野がさらに広がっていくこともありますので「映像」分野に高い意欲があれば問題ありません。 映像学部では、実写、CG、ゲーム、インタラクティブ、VR、MRのほか、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、メディアアート等幅広い分野について学ぶことができます。 また、映像メディア産業のマネジメントやマーケティング、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も扱っており、「映像」を冠する学部としては国内で唯一の学部です。ぜひ、映像学部で様々な「映像」に触れてみてください！
	映像学部は、文理芸融合の学問と聞きましたが、その文理芸のうちどれかに苦手意識がある場合、どのように苦手を克服するべきでしょうか。高校生のうちにできることはありますか？	ご自身の映像に関わる過去の経験を振り返り、どのような成長があったか、自身にとってこれまで映像がどのようなものであったか、また、その成長の先にある将来像を具体的に検討することが大切で、視野が広がり、苦手意識も変わっていくと思います。 高校生のうちから、多様なジャンルの映像作品を鑑賞し、そこで活用される映像技法に注目してみてください。身近な撮影機器で撮影をおこなう際に、どのように撮影すればどのような効果が得られるのか、また複数の写真で作品を構成することで何が伝えられるのかを考察してください。
②映像学部の概要	学生に対する教員の人数はどれくらいですか？	1学年160名定員に対し、映像学部の専任教員は29名です。 第一線の現場で活躍している教員や、研究分野において実績のある教員が揃っています。
③カリキュラム・履修	カメラや機材の予備知識は必要でしょうか？	入学後に、1回生全員が履修する「映像制作実習Ⅰ」という授業で、機材の扱い方や知識について学ぶので心配ありません。 「映像」に対する意欲があれば大丈夫です！
	2Dアニメーションにも興味があるのですが、授業で扱うことはありますか？	2Dアニメーションを扱う授業はあります。例えば「アニメーション映画史」という授業があり、この授業ではアニメーション理論とその実践的手法を考察します。近年のアニメーション作品に見られる表現を分析することで、アニメーション作品を読み解く力を身につけることを目指します。
	映像編集も学べますか？	入学後に、1回生全員が履修する「映像制作実習Ⅰ」という授業でそれぞれ、「監督・制作」「音響」「映像編集」「撮影・照明」「シナリオ」のパートに分かれて映画制作の基礎を学んでいくので、編集に関する基礎的な概念と用法やプロセスを1回生時に学ぶことができます。 さらに、上回生になると「映像編集実習」という専門的な授業で、映像制作実習で学んだ映像編集の表現や技術をさらに深めていくので、「理論」と「実践」として、往還的な学習を展開していくことが可能です！
	脚本の作り方も学べますか？	入学後に、1回生全員が履修する「映像制作実習Ⅰ」という授業でそれぞれ、「監督・制作」「音響」「映像編集」「撮影・照明」「シナリオ」のパートに分かれて映画制作の基礎を学んでいくので、シナリオではシナリオの書き方を1回生時に学ぶことができます。 また、「シナリオ基礎」という、シナリオを生み出す為に必要なテーマの追求や、シナリオの基礎的知識の理解を進め、実際のシナリオ制作を行う基礎力を養っていく授業があります！
	アニメーションについて学ぶことはできますか？	アニメーションについて学ぶことはできます。例えば2Dアニメーションであれば「アニメーション映画史」という授業があり、この授業ではアニメーション理論とその実践的手法を考察します。近年のアニメーション作品に見られる表現を分析することで、アニメーション作品を読み解く力を身につけることを目指します。 3Dアニメーションであれば「CG概論」や「CG実習」という授業を通じて、CG映像制作の流れを知り、CG特有の制作過程を学ぶことができます。
	PV制作についても学ぶことはできますか？	PV（プロモーションビデオ）制作についての授業はありませんが、映像制作や音響編集、映像表現などを多角的に学ぶことができるので、1回生時からの学びを発展させて、PV・MV（ミュージックビデオ）を作成している在学生もいます。ぜひ学びを発展させて、良い作品を作ってみてください！
	デザイン学は学べますか？	デザインについても学べます。例えば『映像デザイン論』では、社会の中に存在する様々なモノ・コトに関して、「デザイン」の基礎的な知識を習得を目指し、衣食住になど普段見ているようで視ていない対象物と向き合いながら、改めてその価値を見直すことができるよう目指します。『映像デザイン演習』では、実際にAdobe Photoshop, Adobe Illustratorの基本的な操作方法の学修を行い、デザインに関する基本的な知識を学びながらデジタル画像編集の基礎を学びます。

区分	質問	回答
③カリキュラム・履修	映像制作においてミキサーなどの音響機器について学ぶことはできますか？	入学後に、1回生全員が履修する「映像制作実習Ⅰ」という授業でそれぞれ、「監督・制作」「音響」「映像編集」「撮影・照明」「シナリオ」のパートに分かれて映画制作の基礎を学んでいくので、音響では映像作品完成までの音のプロセスから録音までを1回生時に学ぶことができます。 また、上回生になると、「映像音響実習」という専門的な授業で、映像制作実習において学んだ基礎知識・技術を前提とし、作品解釈を中心に据えたサウンドデザインをすするとともに、実写系の音の技術的向上に取り組んでいます！映像学部の基本棟「充光館」には音響編集実習室やMAJルームが設置されているので、機材の扱い方も学習していきます！
	コロナ禍で対面授業ができない期間はどのように学習をされてましたか？	大学施設を使用しなければならぬ一部の授業を除いては、オンライン授業を実施していました。 映像学部の授業は実習やプログラミング、CG、ゲーム制作などもあり、科目によってはお互い同じ画面を見ることでより詳細まで理解することができたり、オンラインでのグループワークやディスカッション、プレゼンテーションのほか、学内専用のWEBツールを活用しながら学修を進めていました。 また、正課外にはなりますが、映像学部生たちが独自で「バーチャル充光館」というプログラムを立ち上げ、キャンパスに来ることができない期間も学生たち自身でコミュニケーションを図り、卒業生も参加してくれて、学びを補完するように活動していました。 オンラインでも、学生たち自身で学びを高め合っていたのが印象的でした！
	オープンキャンパスで、映像などの技術は学べる、ということをおっしゃっていましたが、インターネットなどでも学べる技術をわざわざ学部で学ぶ意義とはどのようなものがあるのでしょうか？	立命館大学映像学部ではアート・ビジネス・テクノロジーの3つの側面から映像を総合的にプロデュースする力（「プロデューサー・マインド」）の養成を目指しています。 知識・技術の習得だけでなく、大学生活で教員や仲間たちと一緒に学び合う過程の中で、新たな発想・クリエイティビティを育んでいたり、自身が得たものをいかに発信していくかという力も身につけていきます。 また、ディスカッションや、グループワークの中で培われる力（コミュニケーション能力、調整能力、プレゼンテーション力、状況対応力・・・）もあり、社会に出た後も各分野で活躍できる力が養われていきます。一緒に学んでいく仲間は非常に重要な存在であり、切磋琢磨しながら、刺激し合い、時にはライバルの存在に挫折したり、悔しさを噛みしめながら、自分を高めていく過程は、大きな成長につながります。 経験豊富な教員から得られるものや、教員・仲間たちと一緒に過ごす時間の中で生まれるものは、立命館大学映像学部での学びの大きな意義です。
	実習はどのくらいの頻度で行われますか？	1回生春学期は、1回生全員が履修する「映像制作実習Ⅰ」、「プログラミング実習Ⅰ」があります。 1回生秋学期以降は任意での履修になりますが、回生が上がるにつれて、より専門的な学びになるため、実習授業も多く揃えています。 授業授業でどのようなものがあるかは、映像学部HP「カリキュラム」をご参照ください！ <映像学部HP「カリキュラム」= http://www.ritsumei.ac.jp/cias/academics/curriculum.html/ >
	どんな資格が取れますか？	現在は「高等学校教諭一種（情報）」「学芸員（※）」「図書館司書（※）」「学校図書館司書教諭（※）」の資格を取ることができます。 ただし、2024年4月の大阪いばらきキャンパスへの移転に伴い、取得できる資格は変更となる可能性があります。 詳細が決まり次第、映像学部HPでお知らせします。
④進路・就職	映像学部から映画監督になった方はいらっしゃいますか？	「学部紹介企画」でもご紹介しましたが、1期生の瀧川元気監督や金子由里奈監督（2020年3月卒業）をはじめ、多くの卒業生が映画監督として頑張っています。卒業生の活躍情報は、映像学部HPの「EIZO VOICE」でも紹介しているので、ぜひ見てみてください！ <映像学部HP：「EIZO VOICE」 http://www.ritsumei.ac.jp/cias/voice/ >
	卒業生で、大手映画会社へ就職した方はいらっしゃいますか？	松竹株式会社などの大手映画配給会社に就職して活躍している卒業生もいますが、多数有名作品を輩出している小規模の制作会社、海外で映画制作のスタッフとして活躍している卒業生もいます。 映像学部生の就職の特徴として、一般的に言われる“大手企業”に就職したかどうかではなく、学生自身がやりたいこと、自分のスキルを発揮できる進路についているということが大きくあります。大手映画会社以外にも、スタッフとして映画制作に携わったり、企業でプロモーションを担当していたり、と卒業生が各業界で活躍して、そのネットワークも盛んになってきています！

区分	質問	回答
⑤ 機材・設備	機材などは貸して頂けるのか知りたいです。	授業で使用する機材について、学生の自主制作でも使用できるように、機材貸出を行っています。また、機材以外にも授業で使用する教室を、授業以外の時間に開放しており、学生が自主制作や各自の課題にあたるのに利用しています。
	映像学部にある特別な設備	映像学部では、実際の現場で使用されているプロ仕様の最新の設備や機材を完備しています。映像学部の基本棟「充光館」の地下には、『シアター型教室』があります。この教室には、映画館と同等のシネマプロジェクター、フィルム用映写機、5.1chサラウンドの音響設備を備えています。2階には『インタラクティブラボ』があり、120度の視野角で仮想空間を体験できる巨大スクリーンとモーションキャプチャを設置しています。特殊装置を利用してバーチャルリアリティ分野の実践的な学修を行います。さらに、太秦にある松竹京都撮影所と連携していることから、映像学部生は撮影所内にある「立命館松竹スタジオ」という施設を使用することができます。実写系授業での撮影をメインに行うスタジオでは、スタジオ内に松竹撮影所の美術スタッフが設置したセットを用いて撮影を行います。インタラクティブ系の授業でも使用するスタジオでは、スペースを有効に活用し、モーションキャプチャやクレーンを使用した先進的な撮影にも対応します。
	個人用pcの指定はあるか	特に機種やスペックなどの指定はありませんが、映像学部生も、レポートや課題作成、映像編集作業などで、個人用PCを学内に持ち込んで作業している学生が多く、持ち運びしやすいものと、容量データが大きいものをお薦めします。どのような機種・スペックが必要になるかは、分野によっても異なるので、入学後に先輩に聞いてみてください！なお、Office製品については、立命館学生であれば、無料でダウンロードすることが可能なので、Office製品については購入いただく必要はありません。
	カメラ、パソコンなど、入学後に持っておくべきもの、購入が必要なものはありますか？	購入は必須ではありませんが、映像学部生も、レポートや課題作成、映像編集作業などで、個人用PCを学内に持ち込んで作業している学生が多いです。
⑥ 留学生	留学生への助言をお求めたいです	映像学部生では各回生の約1割が留学生です。正課外において、日本人学生・留学生関係なくお互いに刺激しあいながら学修に励んでいます。「映像」について意欲の高い方であれば大歓迎です。なお、留学生は日本語科目の履修が必修となっています。
⑦ その他	キャンパス移転にあたっての学生向けサポートなどの予定はありますか？	キャンパス移転の詳細が確定次第、映像学部HPでお知らせします。なお、学生寮等の支援はありませんので、予めご了承ください。
	先ほど、「とても意欲的な学生が多い」とのことでしたが、このオープンキャンパスでは在校生の皆さんはどのような活躍をされていますか？	今回のオープンキャンパスでは60名を超える映像学部生・映像研究科生が様々な企画に参加しました。研究発表・制作作品の紹介、企画運営、受付・誘導、またライブ配信では司会進行・リポーターをはじめ、音響・編集なども映像学部生・映像研究科生が対応して活躍してくれていました。オープンキャンパスを盛り上げるために、当日だけでなく、準備段階から意欲的に活動していました。学生自身、高校生の皆さんと出会い・触れ合うことで、刺激を受け、様々な感性を磨き、それをさらに学びと成長に発展させています。こんなに学生が参加する学部は、他の学部にはなく、映像学部だけです！

以上