

○立命館大学大学院映像研究科研究科則

2012年2月17日

規程第952号

(趣旨)

第1条 この研究科則は、立命館大学大学院学則第49条の2にもとづき、映像研究科の教育課程、授業科目、履修および修了に関する事項について定める。

(教育研究上の目的)

第2条 本研究科は、映像にかかわり、専門性が高くかつ汎用性もある知識・技能・技術・方法論を修得し、広い視野から自らの課題を捉え、多様化する映像関連分野において柔軟に取り組んでいくことのできる人間の育成を目的とする。

(研究科、専攻および課程の英文表記)

第3条 研究科、専攻および課程の英文表記は次の各号のとおりとする。

- (1) 映像研究科 Graduate School of Image Arts
- (2) 映像専攻 Major in Image Arts
- (3) 修士課程 Master's Program in Image Arts

(入学時期)

第4条 本研究科の入学時期は、4月とする。

(授業言語)

第5条 本研究科での授業言語は、日本語とする。

(教育課程の編成)

第6条 映像専攻修士課程の授業科目は、導入科目、基幹科目、展開科目および自由科目に区分し、これを2年間に配当して編成する。

(授業科目)

第7条 本研究科の授業科目の名称、単位数、授業方法、必修科目・選択科目・自由科目の別および配当年次は、別表1のとおりとする。

(修士課程の修了に必要な単位数)

第8条 映像専攻修士課程の修了に必要な単位数は、別表1に定める授業科目のうち、「クリエイティブプロジェクト演習Ⅰ」および「クリエイティブプロジェクト演習Ⅱ」を含めて30単位以上とする。

(改廃)

第9条 本研究科則の改廃は、映像研究科委員会の議を経て、大学協議会で行う。

附 則

1 この研究科則は、2012年4月1日から施行する。

附 則（2012年3月16日 教学委員会の設置に伴う一部改正）

この研究科則は、2012年4月1日から施行する。

附 則（2013年1月28日修了に必要な単位数および改廃手続の変更に伴う一部改正）

1 この研究科則は、2013年4月1日から施行する。

2 前項にかかわらず、2013年3月31日に在籍する学生については、なお従前のによる。

ただし、改正後の別表1 基幹科目の「単位互換履修科目」については、2011年4月1日以降の入学者についても適用する。

附 則（2015年1月27日 授業科目の追加、削除に伴う一部改正）

1 この研究科則は、2015年4月1日から施行する。

2 前項にかかわらず、2015年3月31日に在籍する学生については、なお従前の例による。

附 則（2015年4月21日 「学校教育法及び国立大学法人法の一部を改正する法律」の施行に伴う一部改正）

この研究科則は、2015年4月21日から施行し、2015年4月1日から適用する。

附 則（2016年2月19日 大学院学則の変更に伴う一部改正）

この研究科則は、2016年2月19日から施行し、2015年4月1日から適用する。

附 則（2018年2月16日 第7条 別表1の展開科目の授業科目の追加に伴う一部改正）

この研究科則は、2018年2月16日から施行し、2015年4月1日以降の入学者から適用する。

附 則（2019年1月25日 映像研究科の教学改革に伴う一部改正）

1 この研究科則は、2019年4月1日から施行する。

2 前項にかかわらず、2019年3月31日に在籍する学生については、なお従前の例による。

別表1 映像専攻修士課程

科目区分	科目名	単位数	授業方法	必修・選択・自由の別	配当年次
導入科目	映像研究演習	2	演習	必修	1
	プロジェクト演習	2	演習	必修	1
	映像研究キャリア演習	2	演習	選択	1

基幹科目	映像学入門	2	講義	選択	1
	特殊講義	2	講義	選択	1・2
	社会連携プロデュース	2	演習	選択	1・2
	映像現場研修	2・4	実習	選択	1
	単位互換履修科目	1~4	講義	選択	1・2
展開科目	映画文化論	2	講義	選択	1・2
	ゲームコンテンツ・ストラテジー	2	講義	選択	1・2
	人工現実感特論	2	講義	選択	1・2
	グローバルコンテンツ&イノベーション	2	講義	選択	1・2
	マルチモーダルインタラクション論	2	講義	選択	1・2
	映像言語分析論	2	講義	選択	1・2
	アーカイブデザイン論	2	講義	選択	1・2
	映像記録論	2	講義	選択	1・2
	コンテンツガバナンス	2	講義	選択	1・2
	映像実習Ⅰ	2	実習	選択	1・2
	映像実習Ⅱ	2	実習	選択	1・2
	ゲームエンジン実習	2	実習	選択	1・2
	ビジュアライゼーションデザイン実習	2	実習	選択	1・2
	科学映像の制作理論と制作	2	実習	選択	1・2
	クリエイティブプロジェクト演習Ⅰ	2	演習	必修	2
	クリエイティブプロジェクト演習Ⅱ	2	演習	必修	2
	ソーシャルコンテンツ制作論	2	講義	選択	1・2
	コンテンツ&コミュニティブランディング	2	講義	選択	1・2
自由科目	大学院コーオプ演習	2	演習	自由	1・2