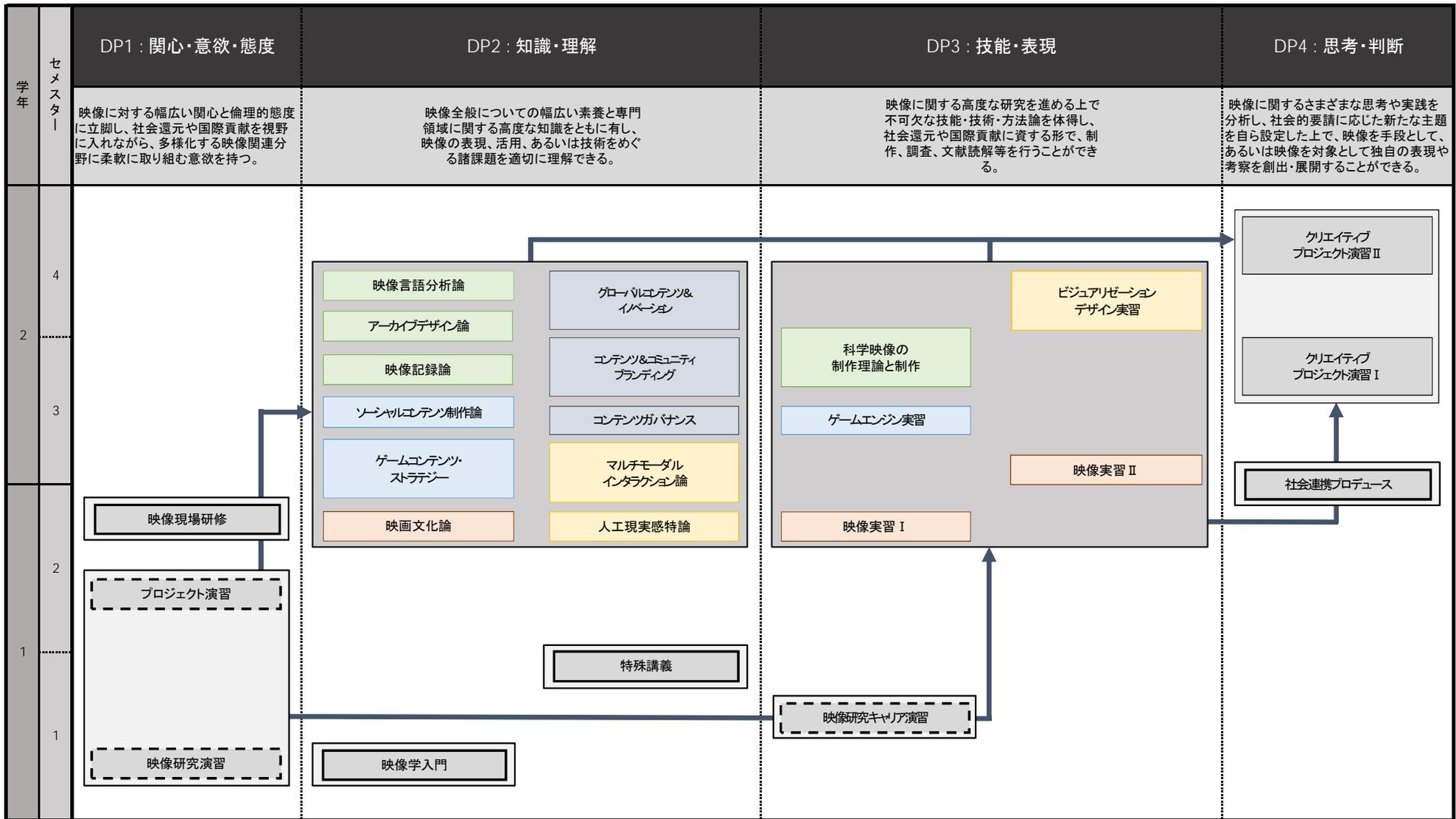


2019年度映像研究科カリキュラムマップ

科目区分	サブジェクトゾーン	担当学年	授業科目名称	単位数	講義概要	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
履修指定	共通	1	映像研究演習	2	個々の興味関心と初期の研究構想に基づいてコンサルテーションを行い、アカデミック/リソースの適切な活用を踏まえて実証的な研究構想の立案と研究活動の立ち上げを行うことを目的とする。全体指導から個別指導へと導入しつつ、台詞のプレゼンテーションとディスカッションを行い、学生が相互の課題を共有することで、それぞれの構想の深化と共にさらなる横断的な映像学の視野を獲得する。	◎			○
履修指定	共通	1	プロジェクト演習	2	映像研究演習から接続して集中的に構想と計画の精緻化を図り、研究活動を軌道に乗せることを目的とする。複数教員による研究指導チームを依頼し、研究・制作活動の経過状況からテーマ構想とアプローチに修正・改善を行う。合同の進捗報告会を設け、積極的な議論の中で映像領域における自身の研究意欲と位置付けを客観的に俯瞰しながら、構想する最終的な研究成果の形を明確化していく。	◎			○
選択	共通	1	映像学入門	2	各自の学修履歴に基づき、研究科での学びへの意欲を喚起し、映像学に関する基礎的な知識を体系的に強化しつつ、自身の興味や関心の対象について映像と関連付けて考える視点を獲得することを目的とする。映像学語彙での学びのゾーンの代表的なトピックスを取り上げ、ディスカッションなどを含めた対話的形式で論じる姿勢と理解を形成する。	○	◎		
履修指定	共通	1	映像研究キャリア演習	2	映像の研究に関わる能力の向上のためのアカデミックスキルズを学ぶこと、またキャリア意識を高め、自らのキャリアビジョンを明確化することを目的とする。ディスカッションとプレゼンテーションを実施しながら、自らテーマを見出し、調査・分析・実践・検証、考察を経てリサーチ・ペーパーを構築する一連の過程を通じて、リサーチとライティングのスキルを身に付けるとともに、研究活動を自らマネジメントする姿勢を修得する。あわせて、キャリアに関わるコンサルテーションを実施し、自らの研究関心を社会的意義と結びつけつつ、これをキャリアビジョンとして具体化していく姿勢を修得する。	○		◎	
選択	共通	1-2	特殊講義	2	映像の関連領域から広く研究素材が提供されることで、映像に対する研究の視野を拡張し、自らの研究意欲を高めるとともに、高度な研究を進展させるための基盤となる知識を獲得する。	○	◎		
選択	共通	1-2	社会連携プロジェクト	2	企業や行政などの学外機関や地域、市民団体等と連携して、具体的な目標・目的を設定した上で、映像関連コンテンツの共同開発・映像実践活動に関する共同研究を実施する。幅広い関係技術に関する多岐にわたるテーマの提供、プロフェッショナルな研究開発チーム（グループワーク）により進めたい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体験の中で体感し、実践的な知識と技術を修得することができる。	○			◎
選択	共通	1	映像現場研修	2	研究科のカリキュラムや想定される進路と関連性の高い企業・団体、インタラクション研修生として派遣す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、所定の期間、実入場において実務研修を行ない、自ら研究している専門領域についての理解や知識を広げてより学習を深め、かつ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機会とする。	◎			○
選択	映画芸術	1-2	映画文化論	2	本講義では、映像学の基礎を成す映画とその文化を考察対象とし、映画文化の特質と多様性ならびに課題について考察する。具体的には、映画文化の生成と広がり、映画文化のコンテンツである映画・映像の記録媒体であるフィルム・ビデオテープ等各種メディア、そして映画文化の生産・受容を多角的に考察し、社会・時代・地域・産業・技術など多岐にわたる観点から、映画文化を検証する。	○		◎	
選択	ゲーム・エンターテインメント	1-2	ゲームコンテンツ・ストラテジー	2	ネットワークを介してユーザーが構成するソーシャルネットワークや、デジタルゲームの仕組みを応用した新事業、他業種との協業などにおいて、いかにビジネスモデルを提案すべきか、広範囲が統合されたシステム構築、検封の形でサービスコンテンツを構築するゲーム・プラットフォームにより進めたい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体験の中で体感し、実践的な知識と技術を修得することができる。		◎		○
選択	ゲーム・エンターテインメント	1-2	ソーシャルコンテンツ制作論	2	本講義では、先進的なWebテクノロジーとデータ科学の知見を学習するとともに、ネットワークを介したユーザーやプレイヤーの相互行為のデザイン方法を検討し、デジタルゲームやスマートフォンプリアプリの開発に「ソーシャルな要素・機能」を活用する能力を身につける。そして、UGC/CGMといったユーザー参加型のコンテンツを支える基盤について学習し、各受講生のアイデアをベースに戦略を考え、その実現可能性について議論を進める。		◎		○
選択	クリエイティブテクノロジー	1-2	人工現実感特論	2	多感覚的に仮想世界を体験させる人工現実感を支える技術は、ディスプレイ技術やヒューマンマシンインタフェース技術、コンピュータグラフィックス、人工知能、物理シミュレーションなど多岐にわたる。本授業では、人間の知覚・認知のメカニズム、仮想現実とVRシステムの構成要素、各要素技術、具体的な応用事例、社会的影響などに関して講義する。また、従来の人工現実感の制約を克服すべく登場したVR/AR/MRの現実感についても掘り下げて解説する。また、研究動向を調査し、最先端の研究動向を知ると共に、将来の可能性について探る。		◎		○
選択	クリエイティブテクノロジー	1-2	マルチモーダルインタラクション論	2	新しいマルチモーダル・インタラクションシステムの開発は、幅広い領域における技能と知識を必要とする。それは主にエンジニアリング、デザイン、そして行動科学といった領域だが、もちろんそれらだけに限定されるわけではない。このコースは情報およびマルチモーダルな技術における人間の側面を強調し、どのようにして人間が心理学的および生理学的に「技術デザインの実装」に影響を与えるのかを考察する。私たちの中心となるトピックは、マルチモーダル・インタラクションシステムを設計し、心理学的、人文学、デザイン、アート、などの必要とされる分野との重なり合いを見つけていくことである。このコースはまず基礎的討論から始め、これらと近年のアダプティブなケーススタディの中で応用していく。			◎	○
選択	映像マネジメント	1-2	コンテンツガバナンス	2	映像コンテンツ産業の現状とそれをとりまく（政策的）諸環境（ガバナンス）の現状を概観し、多様化するメディア環境における映像コンテンツの開発、人材育成と映像産業振興、映像文化と地域活性化といった論点に照らし、学政公地連携による展開を促進するための基本的な視座を修得する。また、実践的な事例研究を通じて、日本や世界における地域的な文化コンテンツ政策の現状とそれを適した地域経済の発展に結びつける役割、そのような地域文化の保存と活用に関わる実践と政策が、映像コンテンツ産業それ自体の動向とどのような関係にあるかについても考えていく。	○	◎		
選択	映像マネジメント	1-2	コンテンツ&コミュニティブランディング	2	「モノ消費から」消費、そして「物消費」へと転換が進む現代消費社会において、とりわけ重要になっているのがコンテンツのブランディングやファンコミュニティ・マネジメントである。その重要性は当研究科が主たる研究対象とするコンテンツ産業においても変わらない。コンテンツの存在、作品としての商品の価値を知り、ブランド化し、ファン層におけるコミュニティを円滑に運営することが、作品の持続的な成長を促すうえで重要な役割を果たす。本科目は、ブランドマネジメント、およびコミュニティ・ブランディングとマネジメントといった概念を統合的に学ぶことで、コンテンツ産業におけるファン層による持続的な支援やサポートを如何に実現するかについて、多数のケーススタディを活用しつつ明らかにする。		◎		○
選択	映像マネジメント	1-2	グローバルコンテンツ&イノベーション	2	本講義の目的は、受講生がクリエイティブ産業におけるイノベーション/デザインを経営、経済的視点で捉えなおしながらその特性を把握し、クリエイティブ産業におけるイノベーションをグローバルに展開するための施策についての理解を深めることにある。この目標を実現するために、クリエイティブ産業におけるグローバル展開とイノベーションの関係性やイノベーションの普及に関するしくみ、さらにコンテンツの創作、あるいは制作工程におけるイノベーションプロセスについて事例研究を含めながら考察する。	○		◎	
選択	社会映像	1-2	映像記録論	2	本講義は、映像を用いて「記録」を行う実践を考察対象とし、映像記録における「時間」「記憶」「共有」について考察する。具体的には「記録された時間」としての映像記録の生産と保存、人間の複眼的記憶と映像記録の関係、映像記録の共有と活用方法について検討する。特に「映像記録の生産と活用」については、社会と歴史研究のための民族誌的活用方法について倫理や著作権をはじめとした権利問題も含めて考えていく。	○	◎		
選択	社会映像	1-2	アーカイブデザイン論	2	アーカイブデザイン論では、主に有形文化財、無形文化財を中心とした現実世界における復元や情報伝達の現状を踏まえつつ、それらの空間的・時間的デジタルアーカイブ手法に関する諸問題について、映像的な視点も含め、多角的・複合的な視点から考察することを目的とする。学際において学んだ基礎的な知識に加え、さらに既存の対象物やデータ・計測における機材の知識などを視野に入れた大局的な視点からアプローチをおこなう。それらに基づき、当該研究領域における研究知識の吸収と研究手法の習熟、研究資料及びデータの収集、実地調査から得られた資料の解釈など、デジタルアーカイブの作成に必要な知識や方法論を身につける。			◎	○
選択	社会映像	1-2	映像言語分析論	2	多種多様なメディアにおいて、映像に込められたメッセージは、グローバル化が進む現代社会において多面的、或いは、恣意性に富んだ解釈を許容するものとなっている。このような映像に伴う言語情報は、映像に属するメッセージ性とのような関係があるのだろうか。本講義においては、映像と言語情報の関係性に軸をおき、言語情報が映像の包含するメッセージとの関係の中で果たす役割等について、認知、社会、心理的観点より考察しつつ、次世代教育にどのように貢献するかについて多岐にわたる議論を行い、かつ復素する。			◎	○
選択	映画芸術	1-2	映像実習Ⅰ	2	映像実習Ⅰ～Ⅱを通して、短編作品を制作し、その過程において高度な映像表現技術（演出・撮影照明・編集・音）の修得を目指す。そのうち前半にあたる「映像実習Ⅰ」では、企画から撮影までを中心とし、具体的には演出面では企画作成・シナリオ構築および撮影・照明・編集・音の修得を、後半にあたる「映像実習Ⅱ」では、HDフォーマットに対応したより高度な映像表現を、音の面では5.1chMAを視野に入れた豊かな表現を修得する。			◎	○
選択	映画芸術	1-2	映像実習Ⅱ	2	映像実習Ⅰ～Ⅱを通して、短編作品を制作し、その過程において高度な映像表現技術（演出・撮影照明・編集・音を主として）の修得を目指す。そのうち後半にあたる「映像実習Ⅱ」では、「映像実習Ⅰ」で撮影された映像素材を活用しながらポストプロダクションを中心とした表現の技術を学ぶ。具体的に編集面ではHDフォーマットに対応したより高度な映像表現を、音の面では5.1chMAを視野に入れた豊かな表現を修得する。			◎	○
選択	ゲーム・エンターテインメント	1-2	ゲームエンジン実習	2	「ゲームエンジン」は、デジタル・ビデオゲームに代表されるインタラクティブOGシステムの核となるソフトウェアモジュールである。本授業では、ゲームエンジンにおけるデータ処理のメカニズムを概観し、特にリアルタイム処理の3D空間データの構築と最適化の理解を中心に、コンピュータアーキテクチャの内部的視座を踏まえつつ学ぶ。また、プログラムとの整合性に着目しつつ、インタラクティブ・コンテンツに適した2Dおよび3D空間データ構築の実習・実験を通してその理解を深める。		◎		○
選択	クリエイティブテクノロジー	1-2	ビジュアリゼーションデザイン実習	2	情報過多時代において多種かつ大量に生成されるデータを効率良く理解・活用するための、映像によるデータの可視化手法。さらには、データに対して対話的にアクセスする手法がますます求められている。サイエンスフィクショナルビジュアリゼーションから教育映像、プレゼンテーション、メディアアートなどの分野において共通する、データを動的かつ対話的に可視化・映像化する様々な手法を修得し、データの取得から提示までわたる諸問題に一貫して取り組む態度を修得する。	○			◎
選択	社会映像	1-2	科学映像の制作理論と制作	2	科学研究の発展に関わる映像制作は、記録映像の分析による自然科学および社会科学の最先端を世に届けるだけでなく、研究過程や研究成果、研究に携わった科学者の業績と人となりも後世に残し、市民社会における科学研究の必要性を示す役割も担っている。本授業では、映像人文学を専攻とする研究者はもちろん自然科学・社会科学を専門とする研究者自身が記録、活用することの意義を、短期間のフィールドワークにおいて、事前調査から映像制作まで実践することから学ぶ。さらに科学映像の保存・活用方法として比較研究の方法論についても考察する。			◎	○
必修	共通	2	クリエイティブプロジェクト演習Ⅰ	2	各自の関心テーマにしたがって、制作・研究の実証的な進め方について学習する。調査研究プロジェクトでは、テーマの絞り込み、資料分析、再検証といった論文作成に向けて必要とされる技能・技術の習得や論文作成の方法などを学ぶ。自らの研究の具体化を目指す。また、制作プロジェクトでは、映像、ゲーム、アニメーション、あるいは映像技術開発といったプロダクションに必要なとされる技能・技術の習得、実施方法などについて学びながら、自らの制作課題の実現を目指す。			◎	○
必修	共通	2	クリエイティブプロジェクト演習Ⅱ	2	各自の関心テーマにしたがって、制作・研究を進展させ、作品・論文等を完成する。調査研究プロジェクトでは、研究内容の批判的検証を踏まえつつ、自ら研究課題を定め、制作・研究を進展させる。また、制作プロジェクトでは、制作プロジェクトでは、映像技術開発といったプロダクションに必要なとされる技能・技術の習得、実施方法などについて学びながら、自らの制作課題を実現する。			◎	○

2019年度映像研究科カリキュラムツリー



 導入科目
 基幹科目
 展開科目

 共通科目
 映画芸術ゾーン
 ゲーム・エンターテインメントゾーン

 クリエイティブ・テクノロジーゾーン
 映像マネジメントゾーン
 社会映像ゾーン