

■映像表現学科カリキュラムの特色■

我が国は近年のICT（情報通信技術）の進展とともに、価値ある情報づくりとしてコンテンツに関連する産業や教育の推進をあげ、グローバルな展開を目指しています。ここでは、とりわけ、映画、音楽、写真、CG、アニメーション、コンピュータゲーム等の映像表現分野が主要な要素としてあげられています。これらのコンテンツは、人間の創造的活動により生み出され、教養やエンターテインメントに資するものとされています。さらに今後訪れるサイバーフィジカルな（仮想世界および現実世界の混合した）スマート社会においては、ますますコンテンツ創成分野の人材の重要性が増すとともに、将来持続可能な社会の形成において、重要な社会の担い手となります。

映像表現学科の各コースでは芸術工学の理念に基づく、体系化されたグリエータ育成のカリキュラムを整備し、未来を見据えた職業人や研究者・教育者等の人材育成をおこないます。

■ディプロマポリシー（学位授与の方針）

◎映像表現学科

映像表現学科では、デジタルクリエーション、映画、アニメーションの3つのコースのそれぞれの教育目標達成のために必要な、映像に関する多様な表現領域に新たな価値を提供する技能や能力を有したと認めた者に学士（芸術工学）を授与する。

○デジタルクリエーションコース

身の回りの現象やデザインに関する問題など、さまざまな対象を興味と好奇心を持って観察し、その構造や成り立ちを分析・把握する能力、目標の実現のための方法についてアルゴリズム化・手順化する能力、対象を表現するための技能や構成力など美的感性能力、グローバルな視点でのコンテンツを評価する能力、知的財産に関する権利や保護に関する知識などを修得し、デザインの思考力をもって諸問題の解決ができる基礎的能力を有したと認めた者に学士（芸術工学）を授与する。

○映画コース

映画・映像コンテンツに必要な幅広い基礎的な知識及び的確な技術、表現力に基く映画・映像の制作能力を有したと認めた者に学士（芸術工学）を授与する。

○アニメーションコース

人に観せるために必要な、各自の個性と技術を表現する能力、進歩を続けるテクノロジーを取り込む基礎的能力、斬新な表現力、自らのアート表現の能力を有したと認めた者に学士（芸術工学）を授与する。

■カリキュラムポリシー

◎映像表現学科

映像に関する多様な表現領域に新たな価値を提供する技能や能力を養成するという教育目標達成のために、必要な知識、表現技術等学ぶことができる実践的なカリキュラムを設定している。

具体的には映像を多角的にとらえるコース共通の基礎科目群と、3コースに特化した専門科目群で構成されている。

○デジタルクリエーションコース

デジタルコンテンツ創成に関する論理的思考力、サイバーフィジカルな環境におけるコミュニケーション能力、メディアテクノロジーを背景とした芸術的表現力、デザイン思考力および社会的倫理観を養成する。

*年次における基本的な学びの流れ

1、2年次：デジタル情報を処理して表現する基礎的な能力、コンピュータによる基礎的な静止画・動画・ネットワーク等の処理技術を学ぶ。

3年次：創造的なイメージを具体化するプログラミングやコンテンツの創作を学ぶ。人間の感覚・知覚・意味、観察や計測を通して人間の構造や特徴を学ぶ。

例えば「デジタルコンテンツ総合演習」においてはビジュアルデザイン、インターフェースデザイン、ゲームデザインなど映像にとらわれない各種動的コンテンツ創成への基盤とする。

4年次：卒業論文・制作を通して自己のオリジナリティーを生かし、社会倫理やサステナブル社会への貢献も意識した作品制作や研究を行う。また産業界や他の学問分野との融合や共同による開発や新規デジタル分野の提案を積極的に行う。

○映画コース

第三者に独自のイメージやテーゼを的確に伝え共感を生む創作表現の奥義、豊かな発想力、創作能力を養成する。

「映画映像創作」に必要な不可欠な様々な技術や能力は、講義のみならず繰り返し体験を重ねる実習によって徐々に体感的に身に付くという事実から、講義のみならず、特に実習に重点をおいたカリキュラム構成となっている。

少人数教育のため、各教員は学生個々の能力に合わせた指導を行うことができる。グループ授業を通じて、コミュニケーション力やリーダーシップ力といった卒業後の社会生活においても重要となる基礎的な「人間力」をも養成する。

*年次における基本的な学びの流れ

- ・1年次：カメラ操作など映画制作に必要な基礎力を学ぶ。
- ・2年次：制作スタッフとしての役割や高度な技術を学ぶ。
- ・3年次：映画・映像プランを有効に進める統率力を身につける。
- ・4年次：社会人としてスタートラインに立てる総合力を身につける。

○アニメーションコース

実践の学びを主体に映像制作の全てを理解しながら、「描く」「物語る」「アニメーションを魅力的に動かす」という3つの技術を体得し、社会で求められる能力を身につけたクリエイターを養成する。

*年次における基本的な学びの流れ

- ・1年次：創り手側の立場から、映画・アニメ・CGのさまざまな映像作品に触れ、自分自身でアニメーション映像を創り、実際に創作活動を体験しながら考える。多様性を認識し、ジャパンリミテッドアニメーションの表現法を中心に、表現技術や物語の理論を学び、基本を体得する。
- ・2年次：アナログ技術だけではなく、PCを用いた撮影・編集やVFX・サウンドデザイン等によって映像創作の可能性を広げる作品づくりができる技能等を学ぶ。
- ・3、4年次：発想や理論を重視した個人の表現活動を追求しながら全般的なスキルを強化し、ストーリーテリングや演出法、構構力などアニメーション表現に求められる力を総合的に学ぶ。

	1 年	2 年
達成目標	デジタルコンテンツ、テクノロジーを利用したエンターテインメントやアートまで、広範囲の事例に学びながら、発想力、観察力を身に着ける。芸術工学を学ぶ上で必要な基礎知識、コンピュータスキルを習得する。	実践的な演習を通して、コンピュータグラフィックス、プログラミングや電子デバイスを含むデジタル技術やテクノロジーを利用するための専門スキルを習得する。
知識 コミュニケーション 思想・歴史・経済・視知覚・心理・理論・科学・技術・人間工学一般・倫理・文章力・コミュニケーション力・語学力・方法論・思考力・批判力・客観的理解力・調査・分析・評価方法・健康・体力	（●基礎英語Ⅰ） （●日本語表現Ⅰ） （基礎英語Ⅱ） （芸術工学概論） （大学入門セミナー） （現代デザイン論） （デザイン美学） （芸術心理学） （物理学入門） （科学と技術） コンピュータゲーム史 アニメ史	（英語コミュニケーション A） （英語コミュニケーション B） （文化人類学） （情報とネットワーク） （形の科学） （色とかたち） （自然とデザイン） （アジアのデザイン）
専門的技能 観察力・表現力・造形力・技術力・課題発見・テーマ設定・調査・実験・分析・シミュレーション・ソフトウェアオペレーション・プログラミング・メディア・ネットワーク	●映像表現概論 ●デジタルクリエイション入門 ●イメージ・コミュニケーション基礎 ●メディアプログラミング演習 ●インタラクティブインターフェース基礎 （3DCG 入門） （3D 映像演習） （デジタル造形） （立体造形基礎）	●イメージ・コミュニケーション演習Ⅰ ●数理造形論・演習 ◎ジェネレーティブアート基礎 （デジタル彫刻基礎） （3DCG モデリング演習） （プログラミング基礎実習） （サウンドデザイン論）
汎用的能力 計画力・問題解決力・創造力・プレゼンテーション・展示・情報発信力・協働力・技術統合力・多様な個性への対応力（UD）・社会実践力・他分野総合力		◎動的ウェブ演習Ⅰ 動的ウェブ演習Ⅱ Linux 演習
社会対応力 マネジメント・指導力・管理（作業工程・保全管理・予算管理等）・危機管理・法的課題対応（予測・知財等）・新分野開拓・国際性・進路計画	（キャリアデザイン A）	●知的財産権入門 （キャリアデザイン B）

	3 年	4 年
達成目標	習得した知識とスキルを活用しながら、プロジェクトベースドラッシングを行うことで、論理的思考力、批判力を身に着ける。複数課題の経験を通して、応用力を養っていく。	自らの問題意識や先行研究調査を元に、社会における位置づけを意識しながら研究テーマを設定して、卒業研究を完成させる。研究成果を効果的にプレゼンテーションする力を身に着ける。
知識 コミュニケーション 思想・歴史・経済・視知覚・心理・理論・科学・技術・人間工学一般・倫理・文章力・コミュニケーション力・語学力・方法論・思考力・批判力・客観的理解力・調査・分析・評価方法・健康・体力	（表現のための英語 A） （表現のための英語 B） （芸術理論） （生物とデザイン）	●卒業研究
専門的技能 観察力・表現力・造形力・技術力・課題発見・テーマ設定・調査・実験・分析・シミュレーション・ソフトウェアオペレーション・プログラミング・メディア・ネットワーク	◎プロダクション演習 ◎ポストプロダクション演習Ⅰ ◎ポストプロダクション演習Ⅱ ◎プリプロダクション演習 ◎メディア創成プロジェクト ◎イメージ・コミュニケーション演習Ⅱ ◎インタラクティブコンテンツ演習Ⅰ ◎インタラクティブコンテンツ演習Ⅱ ◎インタラクティブインターフェース演習Ⅰ ◎インタラクティブインターフェース演習Ⅱ （プログラミング演習 A） （プログラミング演習 B）	
汎用的能力 計画力・問題解決力・創造力・プレゼンテーション・展示・情報発信力・協働力・技術統合力・多様な個性への対応力（UD）・社会実践力・他分野総合力	デジタルコンテンツ総合演習Ⅰ デジタルコンテンツ総合演習Ⅱ	
社会対応力 マネジメント・指導力・管理（作業工程・保全管理・予算管理等）・危機管理・法的課題対応（予測・知財等）・新分野開拓・国際性・進路計画	（キャリアデザイン C） （マーケティング論）	

■カリキュラムフロー図（2021年度入学生用）

	1 年	2 年	3 年	4 年
映像表現学科・映画コース	1年の達成目標	2年の達成目標	3年の達成目標	4年の達成目標
●必修科目 ◎選択必修科目 ○選択科目 ()基礎教育,芸術工学基礎科目	カメラ操作など映画・映像制作に必要な基礎力を学ぶ。	制作スタッフとしての役割や高度な技術を学ぶ。	映画・映像プランを有効に進める統率力を身につける。	社会人としてスタートラインに立てる総合力を身につける。
知識・コミュニケーション	○コンピュータゲーム (CG) 史 (●芸術工学概論) (大学入門セミナー) (●基礎英語Ⅰ●日本語表現Ⅰ)	○写真史・映画史 基礎教育科目、芸術工学基礎区分科目		
専門的技能	○シナリオ基礎演習 ○映画編集概論演習	○シナリオ創作演習		
汎用的能力	○映画入門 (●コンピュータ基礎実習) ○コンピュータ応用演習	○デジタル撮影基礎概論演習 ○映画美術概論演習 ○VFX映像基礎概論演習 (●知的財産権入門)	●デジタル撮影応用演習 ○写真作品学外演習 ○デジタル映像応用演習	●卒業研究
社会対応力	●映画創作基礎演習 ●映像表現概論	●映画演出概論演習 ○サウンドデザイン基礎演習 ○映画創作演習 ○映像創作演習	○サウンドデザイン演習	
			○映画創作応用総論 ○映像プロデュース総論	

■カリキュラムフロー図（2021年度入学生用）

	1年	2年	3年	4年
映像表現学科・アニメーションコース ●必修科目 ◎選択必修科目 ○選択科目 ()基礎教育,芸術工学基礎科目	1年の達成目標 創り手側の立場から、映画・アニメ・CGのさまざまな映像作品に触れ、自分自身でアニメーション映像を創り、実際に創作活動を体験しながら考える。多様性を認識し、ジャパンリミテッドアニメーションの表現法を中心に、表現技術や物語の理論を学び、基本を体得する。	2年の達成目標 アナログ技術だけではなく、PCを用いた撮影・編集やVFX・サウンドデザイン等によって映像創作の可能性を広げる作品づくりができる技能等を学ぶ。	3年の達成目標 発想や理論を重視した個人の表現活動を追求しながら全般的なスキルを強化し、ストーリーテリングや演出法、構成力などアニメーション表現に求められる力を総合的に学ぶ。	4年の達成目標 4年間の集大成として、チームワークをと おして映像制作にひつようなことを体得するとともに、社会で活躍する総合表現力を身につける。
知識・コミュニケーション	知識（思想・歴史・経済・視知覚・心理・理論等） 科学・技術・人間工学一般 倫理力（大学人としての基本的な倫理） 文章力・コミュニケーション力 語学力（日本語・外国語） 健康・体力 方法論（デザイン論・材料・色彩計画等） 思考力（論理・論述・発想等） 批判力・客観的理解力 一般的調査・分析・評価方法 その他	○写真史・映画史 基礎教育科目、芸術工学基礎区分科目 ●アニメーション演出論		
専門的技能	観察力 表現力（描画・作図・撮影等） 造形力（造作・造形・モデリング等） 技術力（加工・工房作業等） 課題発見・テーマ設定力 調査・実験・分析・シミュレーション力 コンピュータソフト作業力（既存ソフト） コンピュータプログラミング力 メディア・ネットワーク力 その他	○アニメーション制作基礎Ⅰ ○アニメーション制作基礎Ⅱ （●コンピュータ基礎実習） ○コンピュータ応用演習 ○VFX映像基礎概論演習 （●知的財産権入門）	○アニメーション作品表現論 ○デジタル映像応用演習	
汎用的能力	計画力 問題解決力 創造力（作品や研究自体の独創性） プレゼンテーション・展示・情報発信力 協働力 技術統合力 多様な個性への対応力（UD） 社会実践力 他分野総合力 その他	●映像表現概論 ○動画基礎演習 ○サウンドデザイン基礎演習 ○アニメーション映像制作Ⅰ	○アニメーション映像技法 ●アニメーション映像制作Ⅱ ●卒業研究	
社会対応力	マネジメント力 指導力（グループ作業・ワークショップ・統括等） 管理力（作業工程・保安全管理・予算管理等） 危機管理・法的課題対応力（予測・知財等） 開拓力（新しい分野を開拓していく力） 国際性（留学・国際共同・国際発表等） 進路計画力 その他		○アニメーション特設ゼミⅠ・Ⅱ	