

■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。

■カリキュラムフロー図（2023年度入学生用）

映像表現学科・デジタルクリエイションコース

●必修科目 ◎選択必修科目 （ ）基礎教育、芸術工学基礎科目

	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	（●基礎英語Ⅰ）（基礎英語Ⅱ） （●日本語表現Ⅰ） （芸術工学概論）（スタディスキルズ） 学科入門セミナー （現代デザイン論）（物理学入門） （デザイン美学）（科学と技術） （芸術心理学） 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	●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 ●デジタルクリエイション演習 ●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 デジタル背景制作演習 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		動的ウェブ演習Ⅰ 動的ウェブ演習Ⅱ Linux 演習
社会対応力	（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ーニングを行うことで、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	（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	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 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	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	（キャリアデザイン C） （マーケティング論）	

映像表現

映像表現

■カリキュラムフロー図（2023年度入学生用）

