

## 2025 年度（総合型選抜）AO 選抜入学試験

### 映像学部「プレゼンテーション方式

### （映像撮影型、絵コンテ作画型）」

### 入学試験要項

- 不測の事態により、入学試験要項どおりに試験を実施することが困難であると本学が判断した場合には、内容の変更を行うことがあります。内容の変更を行う場合は、立命館大学入試情報サイトでお知らせします。

立命館大学入試情報サイト <https://ritsnet.ritsumeijp>

- 本学からはオンライン出願システムまたは電子メールで志願者に入学試験実施に関わる事項を連絡します。定期的にオンライン出願システムまたは電子メールを確認するようにしてください。

2025 年度（総合型選抜）A0 選抜入学試験  
映像学部「プレゼンテーション方式（映像撮影型、絵コンテ作画型）」入学試験要項

目 次

I. 本入学試験の概要について	
1. アドミッション・ポリシー	1
2. 本入学試験の目的	1
3. 募集人数	1
II. 出願資格・要件について	
4. 出願資格・要件	1
III. 出願手続について	
5. 出願手続の流れ	2
6. オンライン出願システムでの出願登録	3
7. 出願書類の提出	3
8. 出願書類の詳細	3
9. 出願書類の郵送での提出方法	5
10. 入学検定料	6
11. 受験票の発行	6
12. 出願にあたっての注意事項	7
IV. 選考内容・合格発表について	
13. 選考方法	7
14. 試験日・会場・合格発表	8
15. 受験にあたっての注意事項	8
V. 合格後の手続等について	
16. 入学手続	10
VI. その他	
17. 学費・諸会費、各種奨学金等	11
18. 入学前教育	11

<問い合わせ先>

立命館大学入学センター

〒603-8577 京都市北区等持院北町 56-1 TEL : 075-465-8351 （土日祝日を除く 9:00～17:30）

\*2024 年 8 月 9 日（金）から 8 月 19 日（月）、2024 年 12 月 26 日（木）から 2025 年 1 月 5 日（日）  
までは一斉休業のため、業務を行いません。

**2025 年度（総合型選抜）AO 選抜入学試験 映像学部**  
**「プレゼンテーション方式（映像撮影型、絵コンテ作画型）」入学試験要項**

**I. 本入学試験の概要について**

**1. アドミッション・ポリシー**

映像学部では、芸術（アート）的、経済（ビジネス）的、工学（テクノロジー）的な要素を備える様々な科目を通じて、映像に関する「理論」と「実践」を繰り返し学んでいきます。こうした学びの中で、多様化する映像を社会の様々な場面で活用できる「プロデューサー・マインド」を身につけ、未来の映像文化および映像産業を担う強い意志を持つ学生を求めます。具体的には、以下の資質を備えている学生を求めます。

- (1) 映像を学ぶことに関わる総合的な学力を備えている者
- (2) 映像を表現し、理解するための知識と技能を身につける意欲を備えている者
- (3) 映像を通じて広く人類と社会に貢献していく強い意思を備えている者

**2. 本入学試験の目的**

映像学部の AO 選抜入学試験である「プレゼンテーション方式（映像撮影型、絵コンテ作画型）」は、映像を多面的に評価または表現出来る能力に優れた人を受け入れるための入学試験であり、在学中、映像作品に関わる意欲が高く、さらに将来、映像関連分野で活躍することに強い意欲を持つ人の出願を歓迎します。

この方式では、通常のペーパーテストでは測りにくい「映像に関する独創的な表現力」などを評価します。本入学試験は第 1 次選考と第 2 次選考で構成されています。第 1 次選考は書類選考を行います。第 2 次選考は出願書類の内容も含めた面接、選考当日に課されるテーマに基づいた創作物を作成する実技試験と創作物を用いたプレゼンテーションで行われます。

また、第 2 次選考は創作の形式により 2 つのタイプがあります。ひとつは「映像撮影型」で、大学が準備する簡便な機器（タブレット端末、デジタルカメラなど）を実際に使って撮影を行います。もうひとつは「絵コンテ作画型」で、与えられた課題に対して絵コンテを作成します。いずれのタイプにおいても創作物のみならず、表現力や構想力、構成力、映像を本学で学ぶ意欲等が重視されます。

出願時に、いずれのタイプの試験を受験するかを選択します。

能力や意気込みを持った多くの方の出願を期待しています。

**3. 募集人数**

学部	学科	募集人数	
		映像撮影型	絵コンテ作画型
映像学部	映像学科	15 名	10 名

\* 「映像撮影型」と「絵コンテ作画型」は併願できません。

\* 出願状況および選考結果によっては、合格者数は募集人数を下回ることがあります。本入学試験で合格者が募集人数に満たない場合は、満たなかった定員分を他の入学試験で募集します。

\* 本入学試験は専願（受験の際、立命館大学のみを志願すること）ではありません。ただし、本入学試験に出願した場合、本学他学部の（総合型選抜）AO 選抜入学試験を併願することはできません。なお、本入学試験に不合格となった場合は、（総合型選抜）AO 選抜入学試験を含め、本学の他の入学試験に出願することが可能です。

**II. 出願資格・要件について**

**4. 出願資格・要件**

次の(1)、(2)の両方に該当する者。

- (1) 立命館大学映像学部を第一志望として勉学を希望する者
- (2) 以下の①～③のいずれかに該当する者。なお、以下の①～③について卒業・修了・合格の「見込み」で出願し、入学試験に合格した者が、2025 年 3 月 31 日までに卒業・修了・合格しなかった場合は入学を許可しません。

- ① 高等学校（中等教育学校を含む。以下同じ）を卒業した者、または2025年3月卒業見込みの者
  - ② 特別支援学校の高等部、および高等専門学校で3年次を修了した者、または2025年3月までに修了見込みの者
  - ③ 学校教育法施行規則第150条の規定により、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認められる者、または2025年3月31日までにこれに該当する見込みの者
- ア 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者、または2025年3月31日までに修了見込みの者  
またはこれらに準ずる者で文部科学大臣の指定したもの
  - イ 外国において、指定された11年以上の課程を修了したとされるものであること等の要件を満たす高等学校に対応する学校の課程を修了した者、または2025年3月31日までに修了見込みの者（例：ウクライナ、ウズベキスタン、カザフスタン、スーダン、ベラルーシ、ペルー、ミャンマー、ロシア）
  - ウ 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者、または2025年3月31日までに修了見込みの者
  - エ 専修学校の高等課程（修業年限が3年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る）で、文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以後に修了した者、または2025年3月31日までに修了見込みの者
  - オ 外国の大学入学資格である国際バカロレア、アビトゥア、バカロレア、GCEA レベルを保有する者または2025年3月31日までに取得見込みの者
  - カ 国際的な評価団体（WASC、CIS、ACSI、NEASC、Cognia）の認定を受けた教育施設の12年の課程を修了した者または2025年3月31日までに修了見込みの者
  - キ 高等学校卒業程度認定試験規則による高等学校卒業程度認定試験（旧規程による大学入学資格検定を含む）に合格した者または2025年3月31日までに合格見込みの者で、2025年3月31日までに18歳に達するもの
  - ク 外国において12年未満の課程を修了した者で、文部科学大臣が指定した準備教育課程を修了した者、または2025年3月31日までに修了見込みの者
  - ケ 学校教育法第90条第2項の規定により大学に入学した者であって、本学において、大学における教育を受けるにふさわしい学力があると認めたもの
  - コ 本学において、個別の入学資格審査により、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があると認めた者で、2025年3月31日までに18歳に達するもの
- \*上記③ーア、カについて、飛び級等により、12年間より短い期間で修了した場合であっても、最終的に修了した課程が正規の学校教育の12年目以上の課程であれば、この要件を満たすものとします。
  - \*上記③ーコに関連し、本学が出願資格を認定した学校は、朝鮮高級学校です。  
また、本学では、本人からの申請に基づき個人の学習歴等を勘案し、上記③ーコに該当すると判断した場合は、出願資格を認めます。個別の入学資格審査を申請する場合、もしくは出願資格を満たしているか不明な場合は、出願期間開始日の3週間前までに入学センターへ問い合わせてください。

### Ⅲ. 出願手続について

#### 5. 出願手続の流れ

##### (1) 出願期間について

以下の出願期間中に必要な手続をすべて完了してください。

出願期間：2024年9月2日（月）10：00～9月9日（月）23：00（JST）

##### (2) 出願の全体的な流れ

本入学試験における出願手続の流れは以下の通りです。詳細は各項目を確認してください。

出願はオンライン出願システム「TAO（The Admissions Office）」から行います。

必要な手続
① オンライン出願システムのアカウントを作成する
② オンライン出願システム上で出願情報を登録し、出願書類を提出する
③ オンライン出願システム上で入学検定料を支払う
④ 郵送が必要な出願書類を提出する
⑤ オンライン出願システムにて、出願を完了する

## 6. オンライン出願システムでの出願登録

### (1) オンライン出願システムでのアカウント作成

オンライン出願システムにアクセスし、アカウントを作成してください。アカウント作成は、出願期間開始前でも行うことができます。

オンライン出願システム URL : <https://admissions-office.net/portal>

なお、アカウントを作成することにより、志願者はオンライン出願システムのプロバイダーである株式会社 TAO によって定められた「利用規約」と「個人情報の取り扱いについて」に同意するものとします。

### (2) 本入学試験への出願登録

出願期間内にオンライン出願システムより出願登録を行ってください。

オンライン出願システムにログイン後、出願できる大学の一覧から「立命館大学」を選択してください。その後、志望する学部・学科等を選択後、出願する入学試験名を選択し、出願登録を進めてください。出願登録の詳細は本学入試情報サイトに掲載している「オンライン出願マニュアル」を参照してください。出願登録の完了後、全ての項目が正しく入力されているか確認の上で、「出願を完了する」ボタンを押下してください。

## 7. 出願書類の提出

出願書類には、オンライン出願システムで提出するものと、郵送で提出するものがあります。必要な書類と提出方法は以下の通りです。出願書類以外（例：本学が提出を求めている「資格試験の合格証明書」「関係者の推薦書」等）は受理しません。なお、提出された書類の内容を確認するために、書類の発行機関に問い合わせることがあります。

提出書類	提出方法	
(1) 調査書等	郵送	
(2) エントリーシート（映像撮影型・絵コンテ作画型共通）	オンライン	
(3) 課題（物語制作）（映像撮影型・絵コンテ作画型共通）	タイトル・本文	オンライン
	「写真」または「絵」	郵送（書式 A9）
(4) 写真（志願者顔写真）	オンライン	

## 8. 出願書類の詳細

### (1) 調査書等

必ず原本を郵送で提出してください。

該当する資格に応じて、以下の表に記載している「 」内の必要書類を提出してください。書類には、学校印または学校代表者のサインが必要です。

なお、提出する書類は日本語または英語で作成されたものに限り、提出書類が和文・英文以外の場合は、和訳または英訳し、翻訳された内容が原本と相違ないことを在籍（出身）高等学校、大使館等の公的機関、または民間の翻訳会社等（日本語学校は除く）で証明を受けて、原本と共に提出してください。民間の翻訳会社等に依頼する場合は、翻訳文には翻訳機関を明記し、翻訳者の署名または捺印を受けてください。

該当する資格	必要書類
高等学校卒業（見込み）者 特別支援学校の高等部修了（見込み）者 高等専門学校3年次修了（見込み）者 在外教育施設修了（見込み）者 専修学校高等課程修了（見込み）者	「調査書」※1、2 ・文部科学省所定の様式により作成・厳封されたもの。 ・卒業・修了見込みの者は、出願期間最終日よりさかのぼって3ヶ月以内に作成されたもので、第3学年1学期終了時までの学習成績の状況が記載されたもの。 2学期制の学校で、第3学年前期までの学習成績の状況が記載されたものの提出が不可能な場合は、第2学年修了時までのものでも可とします。 ・卒業・修了者は、卒業・修了後に発行されたもの。 ・卒業・修了者で、保存年限が経過し調査書が発行されない場合は、「卒業証明書」、「単位修得証明書」および「調査書が発行されない理由書」を提出してください。
高等学校卒業程度認定試験合格（見込み）者	以下の①～③のいずれかを提出してください。 ① 合格者 「合格成績証明書」 ② 合格見込み者 「合格見込成績証明書」 ③ 本年度受験者 「受験票コピー」「科目合格証明書（一部科目合格者のみ）」 *免除科目がある場合は、併せて「調査書」（発行されない場合は「単位修得証明書」）や「各種検定試験等の合格証明書」を提出してください。
外国における12/11年の課程修了（見込み）者 国際的な評価団体（WASC、CIS、ACSI、NEASC、Cognia）の認定を受けた教育施設の12年課程修了（見込み）者	以下の①②の両方を英文（または和文）で提出してください。 ① 高等学校または後期中等教育課程の「卒業（修了）証明書」または「卒業（修了）見込証明書」※3 ② 高等学校または後期中等教育課程の全学年の「成績証明書」※1、4（グレードスケールが明記されたもの） *外国における12/11年の課程修了（見込み）者で、外国の州等が発行するディプロマや成績証明書等がある場合は、①②に加えて提出ください。（例：オーストラリア、カナダ、ニュージーランド）
外国の大学入学資格（国際バカロレア、アビトゥア、バカロレア、GCEAレベル）取得（見込み）者	以下の①②の両方を英文（または和文）で提出してください。また、該当する資格によって追加で必要となる手続をしてください。 ① 高等学校または後期中等教育課程の「卒業（修了）証明書」または「卒業（修了）見込証明書」※3 ② 高等学校または後期中等教育課程の全学年の「成績証明書」※1（グレードスケールが明記されたもの） <国際バカロレア資格取得者> ①②に加えて、以下のいずれかの手続を行ってください。 ・国際バカロレア事務局が授与する「国際バカロレア資格証書のコピー」および「IB Diploma Programme Results」を提出してください。 ・本学がWEB上で「Transcript of grades」をダウンロードできるよう、出願期間最終日までに国際バカロレア事務局へ申請してください。 <国際バカロレア資格取得見込み者>※5 ①②に加えて、「IB最終成績予測スコア証明書（様式任意・英文）」を提出してください。 <アビトゥア、バカロレア、GCEAレベルの資格取得者> ①②に加えて、各資格の「資格証書のコピー」を提出してください。 <アビトゥア、バカロレア、GCEAレベルの資格取得見込み者> ①②に加えて、各資格の「取得見込証明書」を提出してください。
外国において12年未満の課程を修了した者で、文部科学大臣が指定した準備教育課程を修了もしくは見込みのもの	以下の①～④の全てを英文（または和文）で提出してください。 ① 高等学校または後期中等教育課程の「卒業（修了）証明書」または「卒業（修了）見込証明書」※3 ② 高校または後期中等教育課程の全学年の「成績証明書」（グレードスケールが明記されたもの）※1、4 ③ 準備教育課程の「修了証明書」または「修了見込証明書」 ④ 準備教育課程の「成績証明書」（グレードスケールが明記されたもの）
上記以外の者	「該当する資格の各事項を証明するもの」を提出してください。

- ※1 転校等で複数の高等学校または後期中等教育課程の学校（国外の場合も含む）に在籍した者は、在籍したすべての学校の調査書または成績証明書の原本を提出してください。原本を提出できない場合は、最終の学校長が原本と相違ないことを証明した写しを提出してください。ただし、最終の学校がそれまでの成績を認定し、すべての成績が記載されている場合は、その調査書または成績証明書のみを提出してください。
- ※2 高等学校在籍期間中に留学した場合は、留学期間中の外国の学校の成績証明書等（英文）またはその写し（高等学校長が原本と相違ないことを証明したもの）を調査書と併せて提出してください。
- ※3 修了証明書または修了見込証明書に代えて卒業証書（Diploma）等の写しを提出する場合は、原本から正しく複製されたもの（Certified true copy）であることの証明を在籍（出身）学校から受けて提出してください。
- ※4 「飛び級」や「繰り上げ卒業」により、通常の課程を12年未満で修了した場合は、成績証明書に飛び級をした学年・理由等の記載が必要です。記載されていない場合は、飛び級をした学年・理由等を証明する出身学校作成の書類を提出してください。
- ※5 本入学試験合格後、「Transcript of grades」が発行され次第、入学手続書類提出締切日までに本学がWEB上でダウンロードできるように国際バカロレア事務局へ申請してください。

## (2) エントリーシート

オンライン出願システム上の入力フォームに直接入力してください。必要事項は以下の通りです。志願者本人が作成し、日本語で入力してください。

- ① A欄・・・あなた自身が成長したと思うこれまでの映像に関わる経験について、具体的なエピソードを交え800字程度で入力してください。
- ② B欄・・・A欄の内容を踏まえ、映像に関わって、今後さらにどのように成長したいのかを650字程度で入力してください。
- ③ C欄・・・B欄の成長のために、映像学部でどのように学びたいのか、科目名をあげて具体的な計画を650字程度で入力してください（入学試験要項末尾の「映像学部カリキュラム・マップ（別紙1）」と「映像学部カリキュラム・ツリー（別紙2）」をしっかりと確認してください）。

## (3) 課題（物語制作）（映像撮影型・絵コンテ作画型共通）

オンライン出願システム上の入力フォームに直接入力してください。必要事項は以下の通りです。志願者本人が作成し、日本語で入力してください。また、提出された課題（物語制作）は返却しません。必ずコピーを取り本人控としてください。

以下の設定をもとに物語を自分の考えで創作してください。

### 【課題】

映像作品化を前提に、昔話『桃太郎』の後日談を、オリジナルのストーリーで描きなさい。ただし、桃太郎が鬼退治をおこなったことの影響が分かるようなストーリーにすること。

- (a) 創作した物語にはタイトルを付けてください。
- (b) 物語の本文を800字程度で入力してください。
- (c) 物語の一場面を表現する「写真」または「絵」を指定の用紙（書式A9）を印刷した紙に貼付し、郵送してください。「写真」は自身が撮影・印刷したもの、「絵」は自身で描いたもの以外は認めません。
- (d) 「写真」または「絵」の説明を200字程度で入力してください。

\* (a) (b) (d)は、オンライン出願システム上の入力フォームに直接入力してください。

\* (c)は、指定の用紙（書式A9）を印刷した紙に貼付し、郵送してください。

## (4) 写真（志願者顔写真）

3ヶ月以内に撮影した、肩より上、無帽、無背景のカラー写真をオンラインで提出してください。写真は加工・補正をしないでください。

## 9. 出願書類の郵送での提出方法

郵送が必要な出願書類は出願期間内に提出してください。出願期間最終日の消印有効とします。

### (1) 日本国内から提出する場合

- ① 出願書類は市販の角形2号封筒（A4サイズの書類が入るもの）に封入してください。また、本学入試情報サイトより宛名ラベルをダウンロードし、封筒に貼り付けてください。その封筒を出願期間中に郵便局窓口にて「簡易

書留速達」で郵送してください（ポストへの投函不可）。

② 送付先：〒539-8691 日本郵便 新大阪郵便局留 立命館大学 願書受付センター

(2) 日本国外から提出する場合

① DHL 等の追跡可能な国際宅配便を利用し送付してください。利用する国際宅配便の大幅な遅延が予想される場合は、事前に入学センター（mail：ru-juken@st.ritsumeai.ac.jp）に連絡してください。出願書類は A4 サイズの書類が入る封筒に封入してください。また、本学入試情報サイトより宛名ラベルをダウンロードし、封筒に貼り付けてください。その封筒を国際宅配便の封筒に入れ、以下の住所に送付してください。なお、配送の大幅な遅延が発生した場合は、出願書類のスキャンデータの提出を求めることがありますので、発送前にすべての出願書類のコピーまたはスキャンデータを保管しておいてください。

② 送付先：<宛先>Ritsumeikan University Nyugakuka（立命館大学 入学課）

<住所>56-1 Toji-in Kitamachi, Kita-ku, Kyoto 603-8346, JAPAN

## 10. 入学検定料

(1) 納入方法

入学検定料はオンライン出願システムから以下の納入期間内に必ず納入してください。納入の際は入学検定料の他に別途手数料が必要です。

なお、決済は SB ペイメントサービス株式会社提供の決済システムを使用しています。そのため、入学検定料支払いの手続きは SB ペイメントサービスの外部サイトに接続して行います。

第 1 次選考入学検定料 15,000 円	納入期間 2024 年 9 月 2 日（月）10：00 ～ 9 月 9 日（月）23：00（JST）
第 2 次選考入学検定料 20,000 円	納入期間 2024 年 10 月 11 日（金）9：30 ～ 10 月 17 日（木）23：00（JST）

\* 第 2 次選考入学検定料は第 1 次選考合格者のみ

\* 第 1 次選考合格者が第 2 次選考入学検定料納入期間内に入学検定料を納入しなかった場合、第 2 次選考を受験することはできません。

(2) 入学検定料の返還について

納入された入学検定料は、原則として返還しません。ただし、以下のケースに該当する場合には、払い込まれた金額の全額、または一部を返還します。該当する場合は入学センターまで問い合わせてください。なお、⑤に該当する場合は、試験日から起算して 3 日以内に入学センターまで申し出を行ったうえで、これらの症状等に罹患したことが分かる医師の診断書等の提出が必要となります。

① 入学検定料を支払ったが、出願書類を提出しなかった。または、出願期間を過ぎて提出した。

② 入学検定料を多く払い過ぎた。

③ 出願資格を満たさなかった。

④ 出願書類不備等の理由により、本学が出願を不受理とした。

⑤ 試験当日、学校保健安全法で出席の停止が定められている感染症（インフルエンザ等）に罹患しており、本学が受験をお断りした。

入学検定料の返還対象者と認められた場合は、入学センターよりメールで案内をお送りします。入学センターの案内日から 2 週間以内に手続きを行ってください。期限を超えた場合は、入学検定料を返還しません。

なお、日本国外の金融機関口座へ入学検定料を返還する場合、返還に伴い発生する手数料等は志願者の負担となります。

## 11. 受験票の発行

提出された出願書類に基づき出願資格・要件の審査を行い、審査の結果、出願資格・要件を満たすと認めた志願者には、受験票をオンライン出願システムで発行します（郵送は行いません）。受験票は 9 月 24 日（火）以降に発行します。この受験票は第 2 次選考でも使用します。第 2 次選考受験者は、受験票を当日画面または紙面で提示できるように準備しておいてください。



## 12. 出願にあたっての注意事項

- (1) 出願期間内に登録が完了しない場合、郵送で提出する書類の消印日付が出願期間経過後の場合、入学検定料が未納の場合は、出願を受理しません。
- (2) 出願書類に不備がある場合は、出願を受理しません。出願書類について本学より連絡があった場合は、速やかにその指示に従ってください。本学が指示した場合を除き、提出後にオンライン出願システムで登録した情報を含む出願書類の内容変更は認めません。
- (3) 出願の受理・不受理を問わず、原則、提出された出願書類は返却しません。ただし、証明書等の原本を提出し、その返却を希望する場合は、別冊 P.4 を参照してください。
- (4) 病気・負傷や障害等のために、受験時や入学後の学修に際して配慮を希望する場合は、以下の WEB サイトより「受験上の配慮申請書」をダウンロードし、必要事項を記入のうえ、7月12日（金）までに入学センターに提出してください。

<https://ritsnet.ritsumei.jp/admission/disability.html>

ただし、試験形態や希望内容によっては、希望どおりの配慮が行えない場合があります。

期日を過ぎた後の不慮の事故等（交通事故、負傷、発病等）により受験上の配慮を希望する場合は、入学センターまで問い合わせてください。

なお、申請内容のヒアリングのため本学にお越しいただく場合があります。また、申請内容に関わる情報については、入学センターおよび当該学部事務室等の関連部署間で共有します。

## IV. 選考内容・合格発表について

### 13. 選考方法

- (1) 第1次選考 ＊「映像撮影型」「絵コンテ作画型」共通  
書類選考（「エントリーシート」、「課題（物語制作）」等）  
出願書類を総合的に評価し、第1次選考の合格を決定します。  
「エントリーシート」では、過去の経験の多様性とこれまでの成長に対する自己評価、将来像の明確性、そこへ繋がる映像学部での学びへの意欲等が十分に表されているかを評価します。  
「課題（物語制作）」では、物語の構想力、構成力、文章力、「写真」または「絵」における表現力等を評価します。
- (2) 第2次選考 ＊第1次選考の合格者のみを対象に実施します。

映像撮影型	
午前 (120分程度)	大学が準備する簡便な機器（タブレット端末、デジタルカメラなど）での映像撮影およびその解説文章の作成 ① 試験概要の説明 ② 課題の説明 ③ 実技 ア 映像の撮影 ＊撮影機器は本学が準備したものを使用します。 撮影の条件（機器＜操作方法を含む＞、撮影可能なエリア等）については当日説明します。 イ 撮影した映像の提出 ウ 撮影した映像についての解説文章作成 撮影した映像と解説文章は、表現力、構想力、構成力、課題の内容把握と理解等を評価します。
午後 (20分程度)	プレゼンテーションおよび個人面接 プレゼンテーションは撮影された映像の内容ならびに解説文章などについて口頭形式で実施します。 その後、出願書類の内容も含めて個人面接を行います。 プレゼンテーションの評価基準は、創作物を明確に解説できているか、論理的に発表できているか、的確に質疑応答ができているか等とします。また面接では映像を本学で学ぶ強い意思を持っているか、的確に質疑応答ができているか等を評価します。

絵コンテ作画型	
午前 (120分程度)	与えられた課題に対する絵コンテの作成 ① 試験概要の説明 ② 課題の説明 ③ 実技 絵コンテの作画 絵コンテは、表現力、構想力、構成力、課題の内容把握と理解等を評価します。
午後 (20分程度)	プレゼンテーションおよび個人面接 プレゼンテーションは作成した絵コンテについて口頭形式で実施します。その後、出願書類の内容も含めて個人面接を行います。 プレゼンテーションの評価基準は、創作物を明確に解説できているか、論理的に発表できているか、的確に質疑応答ができているか等とします。また面接では映像を本学で学ぶ強い意思を持っているか、的確に質疑応答ができているか等を評価します。

#### 14. 試験日・会場・合格発表

##### (1) 第1次選考

合格発表日：2024年10月11日（金）9：30（JST）

- ・合格発表はオンライン出願システムで行います。
- ・合格通知書はオンライン出願システムから確認できます。郵送は行いません。
- ・合格者には、第1次選考合格発表日以降に、第2次選考の詳細を出願システムに登録したメールアドレス宛に案内します。

##### (2) 第2次選考

① 試験日：2024年10月20日（日）

② 試験会場：立命館大学大阪いばらきキャンパス（別冊P.16の地図を参照してください）

③ 集合時刻・場所等：第1次選考合格発表日以降に出願システムに登録したメールアドレス宛に案内します。

④ 合格発表日：2024年11月6日（水）9：30（JST）

- ・合格発表はオンライン出願システムで行います。
- ・合格通知書はオンライン出願システムから確認できます。郵送は行いません。
- ・合格者には、第2次選考合格発表日以降に、第1次入学手続の案内を出願システムに登録したメールアドレス宛に行きます。入学手続時納付金納付書はオンライン上で発行します。郵送は行いません。

##### (3) 試験日に関わる注意事項

地震や台風等の不測の事態が発生し、試験の実施が困難であると本学が判断した場合は、試験日を以下の日程に延期します。延期する場合は、本学入試情報サイト（<https://ritsnet.ritsumei.jp>）で告知しますので、適宜確認するようにしてください。延期日に受験しなかった場合は欠席とみなし、入学検定料は返還しません。なお、試験日を延期した場合、合格発表日や入学手続期間を変更することがあります。

第2次選考 延期日：2024年10月27日（日）

##### (4) 合格発表に関わる注意事項

- ① 試験を欠席（途中退室含む）した場合は、合否判定の対象外となります。
- ② 合否結果の内容に関する問い合わせには一切応じません。

#### 15. 受験にあたっての注意事項

本学では、入学試験を厳正に実施し、全ての受験者が公平・公正に受験できるよう、以下の注意事項を定めています。本学入学試験の受験に際しては、この注意事項を熟読のうえ、真剣な態度で試験に臨んでください。

##### (1) 不正行為

- ① 次のことをすると不正行為になります。

- ア 出願の際に本学に提出する書類・資料、登録した情報等や解答用紙に、偽造・虚偽記載・剽窃等の行為を行うこと。
- イ 出願時にオンラインで提出した出願書類と合格後に提出した原本または正本であると認定された書類に改ざん等の不一致が見つかった場合。
- ウ カンニング（試験の科目に関するメモやコピーなどを机の上等に置いたり見せたりすること、参考書の内容や他の志願者の答案等を見ること、他の人から答えを教わることなど）をすること。
- エ 志願者以外の者が志願者本人になりすまして出願書類等を作成することや試験を受けること。
- オ 他の志願者に面接内容や答えを教えたりカンニングの手助けをしたりすること。
- カ 試験時間中に、携帯電話、スマートフォン、ウェアラブル端末（スマートウォッチ等）、電子辞書、ICレコーダ一等の電子機器類を使用すること。

(筆記試験の場合)

- キ 解答用紙へ故意に虚偽の記入（解答用紙に本人以外の氏名・受験番号を記入するなど）をすること。
  - ク 配付された問題用紙を、その試験時間が終了する前に試験教室から持ち出すこと。
  - ケ 解答用紙を試験教室から持ち出すこと。
  - コ 試験開始の指示の前に、問題用紙を開いたり解答を始めたりすること。
  - サ 試験時間中に、定規、コンパス、電卓、そろばん、グラフ用紙等の補助具を使用すること。
  - シ 試験終了の指示に従わず、筆記用具を持っていたり解答を続けたりすること。
- ② 上記①以外にも、次のことをすると不正行為となることがあります。本学の指示等に従わず、不正行為と認定された場合の取扱いは、①と同様です。
- ア 試験時間中に、携帯電話、スマートフォン、ウェアラブル端末（スマートウォッチ等）等の電子機器類や、定規、コンパス、電卓等の補助具、参考書をかばん等にしまわず、身に付けていたり手に持っていたり机の上や下(棚)に置いておいたりすること。
  - イ 試験時間中に携帯電話や時計等の音（着信・アラーム・振動音など）を長時間鳴らすなど、試験の進行に影響を与えること。
  - ウ 試験に関することについて、自身や他の志願者を利するような虚偽の申し出をすること。
  - エ 他の志願者の迷惑となる行為をすること。
  - オ 試験監督者・面接官・本学職員等の指示に従わないこと。
  - カ その他、試験の公平性を損なうおそれのある行為をすること。
- ③ 不正行為を行った場合の取扱いは以下のとおりとします。

不正行為を行った場合は、当該の試験および当該年度の受験はできなくなり、すでに受験した当該年度の入学試験も含め「全ての科目の成績を無効」とします。入学検定料の返還は行いません。また、警察に被害届を提出する場合があります。

不正行為を行ったことが入学後に発覚した場合は、入学資格を取り消します。

(2) 受験環境

- ① 試験時間中に日常的な生活騒音等（監督者の巡視による足音・監督業務上必要な打合せなど、航空機・自動車・風雨・空調の音など、周囲の志願者の咳・くしゃみ・鼻をすする音など、携帯電話や時計等の短時間の鳴動、周囲の建物のチャイム音など）が発生した場合でも、原則として特別な措置は行いません。
- ② 試験時間中に携帯電話や時計などの音・振動が発生し、発生源のかばんなどが特定できた場合、持ち主の同意なく監督者が試験教室外に持ち出し、試験本部で保管することがあります。
- ③ 机、椅子、空調などの試験会場（試験教室）による条件の違いは一切考慮しません。
- ④ 他の志願者が迷惑に感じる行為を行っているとは判断した場合、別室または別席受験を求めることがあります。

(3) 遅刻の取扱いについて

- ① 各入試方式で遅刻の取扱いを定めています。出願システムに登録したメールアドレス宛に送付する受験案内等で確認してください。

- ② 人身事故等による公共交通機関（バス・タクシーを除く）の遅れや自然災害などの不可抗力による遅刻の場合は、受験を認める場合があります。遅刻の恐れがある場合は集合時刻までに受験案内等に記載されている連絡先まで申し出てください。なお、公共交通機関の大幅な遅れなどにより、試験当日、多くの志願者に影響があると本学が判断した場合は、試験全体に支障がない範囲で試験開始時刻を繰り下げることがあります。ただし、それによって生じた志願者の個人的費用や損害は、本学は一切責任を負いません。
- ③ 受験できなかった場合の入学検定料は、原則として返還しません。
- (4) 不測の事態への対応
- 不測の事態により、所定の日程どおりに入学試験や合格発表等を実施することが困難であると本学が判断した場合、延期等の対応措置を取ることがあります。ただし、このことに伴う志願者の個人的損害について本学は責任を負いません。不測の事態が発生した際は、対応措置について本学入試情報サイトで告知します。
- <https://ritsnet.ritsumeijp>
- (5) その他の注意事項
- ① 疾病・事故その他の事由も含め、受験できなかった志願者のための追試験は一切行いません。
- ② その他の注意事項については、別冊 P. 1～3 の「試験当日の注意事項」および「受験案内」を十分に確認してください。

## V. 合格後の手続等について

### 16. 入学手続

入学手続は、所定の期間内に完了してください。期日までに手続を完了しない場合は入学できません。入学手続の詳細は、出願時に登録されたメールアドレス宛に案内します。郵送は行いません。合格発表時には「入学手続概要」、3月初旬には「入学手続要項」で詳細をお知らせします。

#### (1) 入学手続時納付金

本学では、学費（入学金、授業料）および諸会費（学友会費、学会費、父母教育後援会費）をあわせて「入学手続時納付金」としています。

「入学手続時納付金」は、以下のとおり納入してください。

##### ① 第1次入学手続

入学金を納入してください。なお、一旦納入された入学金および外国送金手数料は、理由のいかんにかかわらず返還しません。

**第1次入学手続期間：2024年11月7日（木）～11月20日（水）＜最終日の金融機関収納印有効＞**

##### ② 第2次入学手続

授業料および諸会費を納入してください。

**第2次入学手続期間：2025年3月7日（金）～3月18日（火）＜最終日の金融機関収納印有効＞**

#### (2) インターネット入学手続

以下の期間に、インターネット入学手続の登録を行ってください。

**登録期間：2025年3月7日（金）～3月18日（火）（JST）**

#### (3) 入学手続書類

以下の期間に、入学手続書類を提出してください。出願時にオンラインで提出した出願書類の原本を期間内に提出できなかった場合は、入学を許可しません。

**書類提出期間：2025年3月7日（金）～3月18日（火）＜簡易書留速達扱い・最終日消印有効＞**

#### (4) 入学を辞退する場合の授業料および諸会費の返還について

授業料および諸会費は、2025年3月31日（月）までに「入学辞退届兼入学手続時納付金返還願（入学金を除く）」

（本学所定用紙）により入学の辞退を申し出た場合に限り、後日返還します。2025年4月1日（火）以降の申し出には応じられません。なお、入学金は返還の対象とはなりません。

## Ⅵ. その他

### 17. 学費・諸会費、各種奨学金等

学費・諸会費は別冊 P. 5～6 を、各種奨学金等は別冊 P. 9～13 を参照してください。

### 18. 入学前教育

立命館大学では一般選抜以外の入学試験の合格者を対象に入学前教育を実施します。

入学前教育とは、合格してから翌春入学するまでの数ヶ月間、自主的な学習を継続することによって、高等学校の学びから大学での学びへ円滑に接続し、大学で必要となる基礎学力と学びの姿勢を補強・補完する取り組みです。

実施概要は以下のとおりです。

(1) 入学前教育ガイダンスへの出席

「プレ・エントランス立命館デー」を開催します。

\*12月15日（日）実施を予定していますが、実施形態・場所などの詳細は合格発表後に案内します。

(2) 入学予定学部から指示を受けた課題学習の取り組み

(3) 学部の学びの概要を知り、入学後の学びに向けた準備

(4) 基礎学力や学習姿勢の定期的なセルフチェック

(5) 定期的な入学計画表の作成

(6) その他

【別紙1】

映像学部カリキュラム・マップ

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	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	専門基礎	基礎演習	共通科目	1	◎映像基礎演習Ⅰ	2	本科目は、高校から大学への学びの転換を促し、映像学への関心や意欲、態度を高めることで映像学部における4年間の「学び」の基礎力を養うことを目標とする。映画芸術、ゲーム・エンターテインメント、クリエイティブテクノロジー、映像マネジメント、社会映像の各ゾーンの学びや学修パスに対する理解を深め、主体的な学びを行うための視座を獲得することを目指す。	◎			○
履修指定	専門基礎	基礎演習	共通科目	1	◎映像基礎演習Ⅱ	2	本科目は、高校から大学への学びの転換を促し、映像学への関心や意欲、態度を高めることで映像学部における4年間の「学び」の基礎力を養うことを目標とする。映画芸術、ゲーム・エンターテインメント、クリエイティブテクノロジー、映像マネジメント、社会映像の各ゾーンの学びや学修パスに対する理解を深め、主体的な学びを行うための視座を獲得することを目指す。	◎			○
履修指定	専門基礎	実習	共通科目	1	◎映像制作実習Ⅰ	2	映像制作実習Ⅰでは、映像制作の基礎を習得する。具体的には、演出や制作面において、映像制作の基本的流れと主に企画立案からシナリオ化を学び、技術面においては、カメラの扱いを主にその表現域などの習得や、録音を主に映像における音の役割などの習得、ノンリニア編集機種の操作法を主に編集の導入などを習得する。	○		◎	
履修指定	専門基礎	演習	共通科目	1	◎プログラミング演習Ⅰ	2	本科目は、デジタル映像や映像制作ソフトウェアの基盤となっているような、情報科学的な思考方法や分野への理解と技能習得の素養として、プログラミングの学習をおこなう。プログラミング言語によらず共通の基本要素である、変数の概念と基本データ型、簡単な演算処理について演習を行う。また、3種類の基本的なプログラム制御構造である「逐次」、「選択」および「反復」を学習する。各処理の基本要素を習得したあと、簡単なプログラムの作成を体験することで、プログラムの仕組みに関する共通の概念を理解する。	○		◎	
履修指定	専門基礎	講義	共通科目	1	◎クリエイティブビジネス概論	2	映像を含むクリエイティブ産業におけるビジネスの全体像を理解するために、メディア産業や著作権ビジネスの基礎とその現状を学ぶ。特に、他の産業と異なるクリエイティブビジネスに固有のビジネスプロセスを軸に、経営の観点から様々なコンテンツを取り扱うための基礎知識、すなわちマネジメントとプロデュースの基礎、コンテンツを制作するための企画、ファイナンス、マーケティングなどの基礎、クリエイティブ産業における文化資源の活用などを包括的に学習する。	◎	○		
履修指定	専門基礎	基礎演習	共通科目	2	◎映像学入門演習	2	学修パスの意識化とキャリア意識の形成を促すため、5つの学びのゾーンごとに、ゼロ選択に資する学びの基盤となる研究や制作の思考や原理を学ぶ。	○			◎
選択	専門基礎	キャリア形成	共通科目	1	論文作成の技法	2	講義と演習を通して、読解の方法や思考の型や文章作成の技法等を段階的・体系的に学びつつ、レポートや学術的な論文の構造の理解や文章を読み解く力の習得、書き手としての「思考力」を養うために「問い」の基本的な枠組みと方法を理解する。また、文章作成に必要なパラグラフ・ライティングの基礎の習得も目指す。		◎	○	
履修指定	専門基礎	キャリア形成	共通科目	2	◎クリエイティブリーダーシップセミナー	2	本科目では、「現場の声」や実務で得たノウハウについて講演を通して、映像産業の現状を理解することを目的とし、映画監督、演出家、脚本家、ゲームデザイナー、グラフィックデザイナー、コピーライターといった、リニア、インタラクティブを含む映像産業の各分野で活躍しているクリエイター並びに同産業で活躍しているプロデューサーや、経営者などに登壇いただく。また学生の進路実績を考慮した企業の人事担当者や大学院進学者、フリー、公務員等の学部卒業生を招聘し、学部での学びと社会とのつながりに関する講演を通して、学生がキャリア形成を意識できることも目指す。	◎	○		
選択	専門基礎	キャリア形成	共通科目	2	学外映像研修	2-4	学部教学や想定進路と関連性の高い企業・団体に、インターシップ研修生を派遣してい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、数週間から数ヶ月の間、受入機関において実務研修を行ない、自ら学習している専門領域についての視野や知識を広げて学習意欲を向上させたり、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ことが求められる。	◎			○
選択	専門基礎	キャリア形成	共通科目	2	社会連携プログラム	2	企業や学外機関と連携して、具体的な目標、目的をもった、コンテンツの共同開発、共同研究を実施する。具体的な授業内容は個別案件ごとに設計するが、学外講師を招いた連続講義や、個別の開発技術に関するゼミナル形式の指導、プロジェクト化された研究開発テーマをグループワークにより進めていく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授業の中で体験し、実践的な知識と技術を獲得することができる。	○			◎
選択	専門基礎・専門		共通科目	1	(*)特殊講義	1-4					
履修指定	専門基礎	演習	共通科目	3	◎映像文化演習Ⅰ	2	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえたうえで、卒業研究に向けての知識と技術を高めていく。また、映像文化演習は、専門的な教育の場というだけでなく、学生相互間、学生と教員間との討議と交流によって、互いに学識を高め、人間形成をはかる重要な機会ともなっている。本演習は、本学部における「学びのゾーン」である「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。		○	○	◎

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	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	専門	演習	共通科目	3	◎映像文化演習Ⅱ	2	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえたうえで、卒業研究の完成にむけて、個別教育によるきめ細かい指導を行う。映像文化演習は、専門的な教育の場というだけでなく、学生相互間、学生と教員間との討議と交流によって、互いに学識を高め、人間形成をはかる重要な機会ともなっている。本演習は、本学部における「学びのゾーン」である「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。		○	○	◎
履修指定	専門	演習	共通科目	4	◎映像文化演習Ⅲ	2	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえたうえで、卒業研究に向けての知識と技術を高める。また、映像文化演習は、専門的な教育の場というだけでなく、学生相互間、学生と教員間との討議と交流によって、互いに学識を高め、人間形成をはかる重要な機会ともなっている。本演習は、本学部における「学びのゾーン」である「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。		○	○	◎
履修指定	専門	演習	共通科目	4	◎映像文化演習Ⅳ	2	講義科目と実習科目の学びを総合し、各自のキャリアデザインを十分に踏まえたうえで、卒業研究の完成にむけて、個別教育によるきめ細かい指導を行う。映像文化演習は、専門的な教育の場というだけでなく、学生相互間、学生と教員間との討議と交流によって、互いに学識を高め、人間形成をはかる重要な機会ともなっている。本演習は、本学部における「学びのゾーン」である「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。		○	○	◎
必修	専門	卒業研究	共通科目	4	●卒業研究	4	講義科目と実習科目によって獲得した知識と技術を総合し、学部における学習の総仕上げとして卒業研究を完成させる。内容としては、映像分野に関する論文、または映像分野の作品とその解説論文とする。論文または作品については、そのテーマ設定から完成まで、映像文化演習Ⅰ・Ⅱを通じて担当教員が日常的に指導し、全学生が提出できるように学部全体で支援を行う。卒業研究は、本学部における「学びのゾーン」である「映画芸術」、「ゲーム・エンターテインメント」、「クリエイティブテクノロジー」、「映像マネジメント」、「社会映像」の5領域ごとに設置する。		○	○	◎
必修	基礎	外国語	外国語	1	●Basic English I	1	グローバル社会において国際語としての英語で自らの意思を明確に伝え、他者を的確に理解することを目的として、英語の論理的なレトリック構造を「読む」「書く」「聞く」「話す」の四技能を用いつつ学習する。その学習を基盤としたプレゼンテーション技法を学ぶことにより、英語によるcommunicativeな発信力を培う。また、英語の発音のメカニズムを学習することによりグローバル基準の英語力の基礎固めを行う。		○	◎	
必修	基礎	外国語	外国語	1	●Basic English II	1	グローバル社会において国際語としての英語で自らの意思を明確に伝え、他者を的確に理解することを目的として、英語の論理的なレトリック構造を「読む」「書く」「聞く」「話す」の四技能を用いつつ学習する。その学習を基盤としたプレゼンテーション技法を学ぶことにより、英語によるcommunicativeな発信力を培う。さらに、就職面接等においても英語でコミュニケーションが取れるように実践的な訓練も行う。		○	◎	
必修	基礎	外国語	外国語	1	●Oral communication I	1	英語による会話をスムーズに行い、円滑なコミュニケーションを目指すことを目的としており、レベル別の少人数制により「話す」「聞く」を中心にやや平易なトピックについての英語による会話を行う。	○		◎	
必修	基礎	外国語	外国語	1	●Oral communication II	1	英語による会話をスムーズに行い、円滑なコミュニケーションを目指すことを目的としており、レベル別の少人数制により「話す」「聞く」を中心にやや難易度の高いトピックについて英語による会話を行う。	○		◎	
必修	基礎	外国語	外国語	2	●Discussion I	1	1回生のBasic English I・IIで学習した英語のレトリック構造を基盤としつつ、単なる「英会話」ではなく、より高度な内容について英語で論理的な議論を行うことを目的とする。			◎	○
必修	基礎	外国語	外国語	2	●Discussion II	1	1回生のBasic English I・IIで学習した英語のレトリック構造を基盤としつつ、単なる「英会話」ではなく、より高度な内容について英語で論理的な議論を行うことを目的とする。			◎	○
必修	基礎	外国語	外国語	2	●Media English I	1	文字と音声の両面を駆使してインターネット上において国境を越えた相互コミュニケーションを積極的に行う能力を培うこととする。メール等のツールを駆使しつつ、「読む」「書く」「聞く」「話す」能力の向上を目指す。		○	◎	
必修	基礎	外国語	外国語	2	●Media English II	1	文字と音声の両面を駆使してインターネット上において国境を越えた相互コミュニケーションを積極的に行う能力を培うこととする。メール等のツールを駆使しつつ、「読む」「書く」「聞く」「話す」能力の向上を目指す。		○	◎	
選択	専門	外国語専門	外国語専門	2	Reading Skills I	2	Discussion I及び、Media English Iと並行して、映像に関する専門的な文献を読解により理解するための技能を学習する。映像に関わる様々なトピックの文献を題材としながら学術的な文献の読み方についてふれる。		○	◎	
選択	専門	外国語専門	外国語専門	2	Reading Skills II	2	Discussion II及び、Media English IIと並行して、映像に関する専門的な文献を読解により理解するための技能を学習する。映像に関わる様々なトピックの文献を題材としながら学術的な文献の読み方についてふれる。		○	◎	
選択	専門	外国語専門	外国語専門	3	Oral Interpretation I	2	本講義においては、多様な映画のジャンルの中から少数の作品をとりあげ、それらのスクリプトの読解を起点として、セリフの背景や解釈についての議論を行なう。さらに、実際にアフレコや演技等の体験を相互評価しながら、既存の枠組みや解釈を超えた新しい理解を共に構築し、模索してゆくことを目的とする。	○		◎	
選択	専門	外国語専門	外国語専門	3	Oral Interpretation II	2	本講義においては、多様な映画のジャンルの中から少数の作品をとりあげ、それらの字幕の解釈を起点として、セリフの背景や解釈についての議論を行なう。さらに、実際にアフレコや演技等の体験を相互評価しながら、既存の枠組みや解釈を超えた新しい理解を共に構築し、模索してゆくことを目的とする。	○		◎	

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	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
選択	専門	外国語専門	外国語専門	3	Subtitle Translation I	2	Media English I・IIにおいて培った英語による発信力を活用することを視野に入れつつ、学習者自らが関心をもつ作品(例:実写、アニメ、VFX、ゲームコンテンツ等)に付帯させる字幕を生成するために、英語を「読む」或いは「聞く」という作業に加え、「翻訳」を経て「書く」という技能を高めることを目的としている。			◎	○
選択	専門	外国語専門	外国語専門	3	Subtitle Translation II	2	Media English I・IIにおいて培った英語による発信力を活用することを視野に入れつつ、学習者自らが関心をもつ作品(例:実写、アニメ、VFX、ゲームコンテンツ等)に付帯させる字幕を生成するために、英語を「読む」或いは「聞く」という作業に加え、「翻訳」を経て「書く」という技能を高めることを目的としている。			◎	○
選択	専門基礎	講義	映画芸術	1	シナリオ基礎	2	映像制作での土台となるシナリオについて基礎的な表現を学ぶ。劇映画におけるシナリオの役割の理解と、短編ドラマシナリオを制作出来る基礎的なスキル(映像表現の特性、キャラクター創造、ドラマを意識したストーリー創造、ドラマシナリオ形式の理解)の習得を目的とする。ドラマシナリオを用いて、テーマを表現する実践を通して学び、これにより対象をどう捉えるかや観察力・調査力と、映像作品との関連性の理解を深める。	◎		○	
選択	専門基礎	講義	映画芸術	1	CG概論	2	CGの基本的知識について、講義形式で学ぶ授業である。おもに芸術的側面、作品制作の側面からCGについて解説し、その基礎的な概念や知識について学ぶ。	○		◎	
選択	専門基礎	講義	映画芸術	2	物語理論	2	物語学(ナラトロジー)が照射する問題への理解を深め、「物語」の概念と物語の構造や手法に対する視野をひろげることが目的とする。具体的には、物語学の歴史と理論を概説し、神話、叙事詩、昔話、小説、戯曲、映画、漫画、ダンスなどが含む物語の機能や構造の分析を通して、我々の思考を支配する物語の問題を考察する。	○		◎	
選択	専門基礎	講義	映画芸術	1	映画研究	2	映画史上の代表的な作品や作家、ジャンルに属する映像作品を鑑賞・分析し、「映像」を学ぶために必要な作品鑑賞力と分析力を養成する。具体的には、個別映画作品を対象に、芸術論から制度論そして文明論にいたるまで、映像をめぐるさまざまな文化の諸相について考察をおこなう。	○		◎	
選択	専門基礎	実習	映画芸術	1	映像制作実習Ⅱ	2	映像制作実習Ⅱでは、短編映画の制作を集団でおこなう事で、スタッフワークおよび映像制作の基礎を習得する。具体的には、演出や制作面において、シナリオの映像化を習得し、技術面においては、照明機器を扱うことでの光による演出などの習得、音響でのボスポロ機器の操作法を主に音による演出などの習得、ノンリニア編集機器の操作法を主に編集による演出などを習得する。	○		◎	
選択	専門	講義	映画芸術	1	世界映画史Ⅰ	2	表現技法、産業構造、社会背景、地域特性といった次元での映画の変容・展開も視野に取めながら、同時代的な眼差しを持って映画史を探索する。映画の誕生から第二次大戦前までの世界映画史における基本的な事項や主要な作品群、ムーブメントについての理解が目標とされる。	○		◎	
選択	専門	講義	映画芸術	1	世界映画史Ⅱ	2	表現技法、産業構造、社会背景、地域特性といった次元での映画の変容・展開も視野に取めながら、同時代的な眼差しを持って映画史を探索する。第二次大戦後から現在までの世界映画史における基本的な事項や主要な作品群、ムーブメントについての理解が目標とされる。	○		◎	
選択	専門	講義	映画芸術	2	アニメーション映画史	2	日本および海外のアニメーション映画の歴史についての理解を深める。表現技法、産業構造、社会背景、地域特性といった次元での変容・展開も視野に取めながら、世界のアニメーションの主要な作品群に対する考察を通して、アニメーション映画の特徴について理解を深める。	○		◎	
選択	専門	講義	映画芸術	2	映画シナリオ制作論	2	映像制作での土台となるシナリオについて応用的な表現を学ぶ。ドラマシナリオを制作出来る応用的なスキル(映像表現の特性、キャラクター創造、ドラマを意識したストーリー創造、ドラマシナリオ形式の理解)の習得を目的とする。シナリオ制作と推敲を実践的におこなうことで、シナリオ表現力を深める。			○	◎
選択	専門	演習	映画芸術	2	映画上映演習	2	芸術・文化と社会との関係作りや、両者間の回路を創造する活動の実践を試みる。コミュニティと映像文化との有機的な関係性の創造について、映画上映に関わる企画調査・立案、運営、活動報告まで、実践的に学ぶ。			◎	○
選択	専門	実習	映画芸術	2	映像制作実習Ⅲ	2	短編映画の制作を通して、映像制作および技術の向上をおこなう事で発展的な表現技法を習得する。プリプロダクション作業ではシナリオの解釈から被写体創造などレンズや記録方式、照明等を組み合わせた表現技法などを習得する。ポストプロダクションでは録音からサウンドデザインまでを通じた応用的な表現技法とエフェクトなどを加えた編集表現技法などを習得する。			○	◎
選択	専門	実習	映画芸術	2	映像演出実習	2	被写体創造を主とし幅広い観点から映像表現技法を習得する。構成やシナリオといった文字表現から映像表現をおこなう際に必要な想像力や被写体創造技法を習得する。			○	◎
選択	専門	実習	映画芸術	2	映像撮影照明実習	2	高度な撮影照明機器の扱いとそれらを用いた発展的な表現技法を習得する。撮影においては高度なカメラの基本的な扱いから、移動撮影機器の扱い、更にシネレンズの扱いなどを習得する。照明ではスタジオを利用した光による幅広い表現技法を習得する。また撮影照明双方の組み合わせによる狙いのある画づくりがおこなえる表現技法を習得する。			○	◎
選択	専門	実習	映画芸術	2	映像編集実習	2	映像信号に対する理解を深め、編集機器の扱いに習熟しそれを用いた発展的な表現技術、編集理念に基づいた編集技法や編集感覚、映像作品における高度な仕上げ技術を習得する。			○	◎
選択	専門	実習	映画芸術	3	映像音響実習	2	高度な音響機器の扱いとそれらを用いた発展的な表現技法を習得する。映像表現における音響による演出を意識し、台詞・効果音・音楽などの要素を用いて狙いのある表現技法を習得する。			○	◎
選択	専門	実習	映画芸術	3	広告映像実習	2	広告映像における企画立案について学ぶ。広告映像に対する理解と共に、対象に対する考察から発想をおこない、企画意図からコンテニュティに至る作業について習得する。			○	◎



科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	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
選択	専門	実習	映画芸術	2	CG実習Ⅰ	2	初級向け授業として、3DCGソフトの基本操作から、おもにモデリングに関する技術と知識を中心に学ぶ。マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ等についても、基本的な操作法、知識、表現技法を学ぶ。「室内の風景」を創造し、一枚の静止画として完成させることが到達目標である。		○	◎	
選択	専門	実習	映画芸術	2	CG実習Ⅱ	2	中級向けの授業として、3DCGによる基礎的なアニメーションの制作法を学ぶ。マテリアル、テクスチャ、ライティング、カメラ操作等についても、中級レベルの知識、操作法、表現技法を学ぶ。「無機物のアニメーションムービー」を完成させることが到達目標である。		○	◎	
選択	専門	実習	映画芸術	3	CG実習Ⅲ	2	上級向けの授業として、3DCGによる人体モデリング、人体アニメーション、ダイナミクス等について学ぶ。高度なライティングや、最新技術についての知識、操作法、表現技法も学ぶ。「人間とダイナミクスが混在するアニメーションムービー」を作ることが到達目標である。		○	◎	
選択	専門基礎	講義	ゲーム・エンターテインメント	1	メディアナラティブ創作論	2	国内において多様なメディアが強く結びつきながらコンテンツが形成される時代となっている。特に漫画・アニメ・ゲームにおいて横断的なIPは、それぞれの特性を活かしたナラティブを形成している。また、ゲームのようなインタラクティブコンテンツにおけるナラティブがゲームプレイに果たす役割と、漫画アニメにおけるナラティブについて総括的に学んでいく。		◎	○	
選択	専門基礎	講義	ゲーム・エンターテインメント	1	遊戯史概論	2	人類が工夫してきた様々なおもちゃや遊びに関する理解を深める事で、近年デジタル化が行われアートやインタラクティブメディア、ビデオゲームと呼ばれるまで広範囲になった遊戯器具や遊びそのものの研究に資することを目標とする。なお「おもちゃ」と言う表現を敢えて採用したのは、何時の時代も必ず遊びの中心に位置する子どもたちの遊び道具と遊びを中心に捉えた「遊戯史」であることを明確にするものである。		◎		○
選択	専門基礎	演習	ゲーム・エンターテインメント	1	デッサン基礎演習	2	初歩的なデッサン力を身に着け、あらゆる映像表現に求められる、対象への観察力を高める。 また、木炭、コンテ、鉛筆などを用いた基礎的な絵画技法を学ぶ中で、光学的、視覚的な表現を理解することで、デザインやアニメーションなど、対象物自体を創造する映像表現に必要な基礎力を養う。	○		◎	
選択	専門基礎	演習	ゲーム・エンターテインメント	1	プログラミング演習Ⅱ	2	本科目は、Iに引き続き、プログラミングの演習を行う。本科目では、より高度なデータ型である配列やクラス概念、あるいは関数の定義、呼び出し方法を学習するとともに、Iで学んだプログラミングの基本要素と組み合わせたプログラムを作成することで、処理手順を意識したプログラムデザイン概念を理解する。さらには、グラフィカルな出力を伴うプログラミングと組み合わせることで、インタラクティブ・コンテンツ開発につながる基本的なプログラミングについて理解を深める。		○	◎	
選択	専門基礎	実習	ゲーム・エンターテインメント	1	ゲーム制作実習Ⅰ	2	インタラクティブ映像コンテンツ制作の基礎を実習を通じて学習する。ネットというツールを用い、従来文化的に存在する絵や物語からスタートし、トランスメディア時代にふさわしいコンテンツ形態にするともに発信する。	○		◎	
選択	専門	講義	ゲーム・エンターテインメント	1	ゲームデザイン論	2	玩具という位置づけからメディア、そして教育ツールをはじめとして幅広い分野に浸透している遊びの設計について、歴史的な観点や立案設計の段階から総括的に言及する。基本的には講義が中心の授業だが、状況に応じて学生とのディスカッションを行ったり、紙とペンによる簡易なデザイン教育を実施する。また、課題を与え、それに対するレポートを提出してもらう。	○	◎		
選択	専門	講義	ゲーム・エンターテインメント	2	ゲーム作品研究	2	主にゲームの映像作品の鑑賞力、分析力の養成と、映像表現と産業との関係性への関心を促すことを目的とし、個別作品を具体的に分析しながら、作品における作家性の問題や諸ジャンルの枠組みなど、作品創造の構成原理についての理解を深める。		◎		○
選択	専門	講義	ゲーム・エンターテインメント	2	エンターテインメントと音楽	2	映像と音楽／音響の密接な関係は、映画黎明期まで遡ることができる。そして、1920年代のトーキー技術の発明、実用化によって、音楽や音声は映像作品を構成するための欠かせない要素として扱われるようになった。 この講義のテーマは、そのような映像作品における音のありかたについての基本的な知識を身につけ、かんがえる能力を養うことにある。本講義の射程範囲は、映画・アニメーション・ビデオゲーム（デジタルゲーム）である。それぞれのメディアの音楽／音響に着目し、主要作品をとりあげて視聴しながら分析を行っていく。		◎		○
選択	専門	演習	ゲーム・エンターテインメント	2	ゲーム制作演習	2	インタラクティブ映像コンテンツ制作の基礎を実習を通じて学習する。本講座では、コンテンツ制作手順の基礎を集団制作として学び、初心者でも制作可能なオーサリングツールを利用してゲームなどのインタラクティブコンテンツの制作を体験する。あるいは、簡単なプログラミングでインタラクティブコンテンツの開発を体験する。		○	◎	
選択	専門	演習	ゲーム・エンターテインメント	2	DAW制作演習	2	今日の様々な作品にとってサウンドは欠かせない情報伝達の手段となっている。本授業では、「サウンドとはどのようなメディアか」、「音を知覚・認知するとはどのようなことか」といった理解を踏まえた上で、いわゆるサウンドデザイン、すなわちシンセサイザーやエフェクター等のテクノロジーを駆使して、特にインタラクティブメディア上で用いる架空・空想の音を作成・実装するための基礎的な能力を養う。		○	◎	

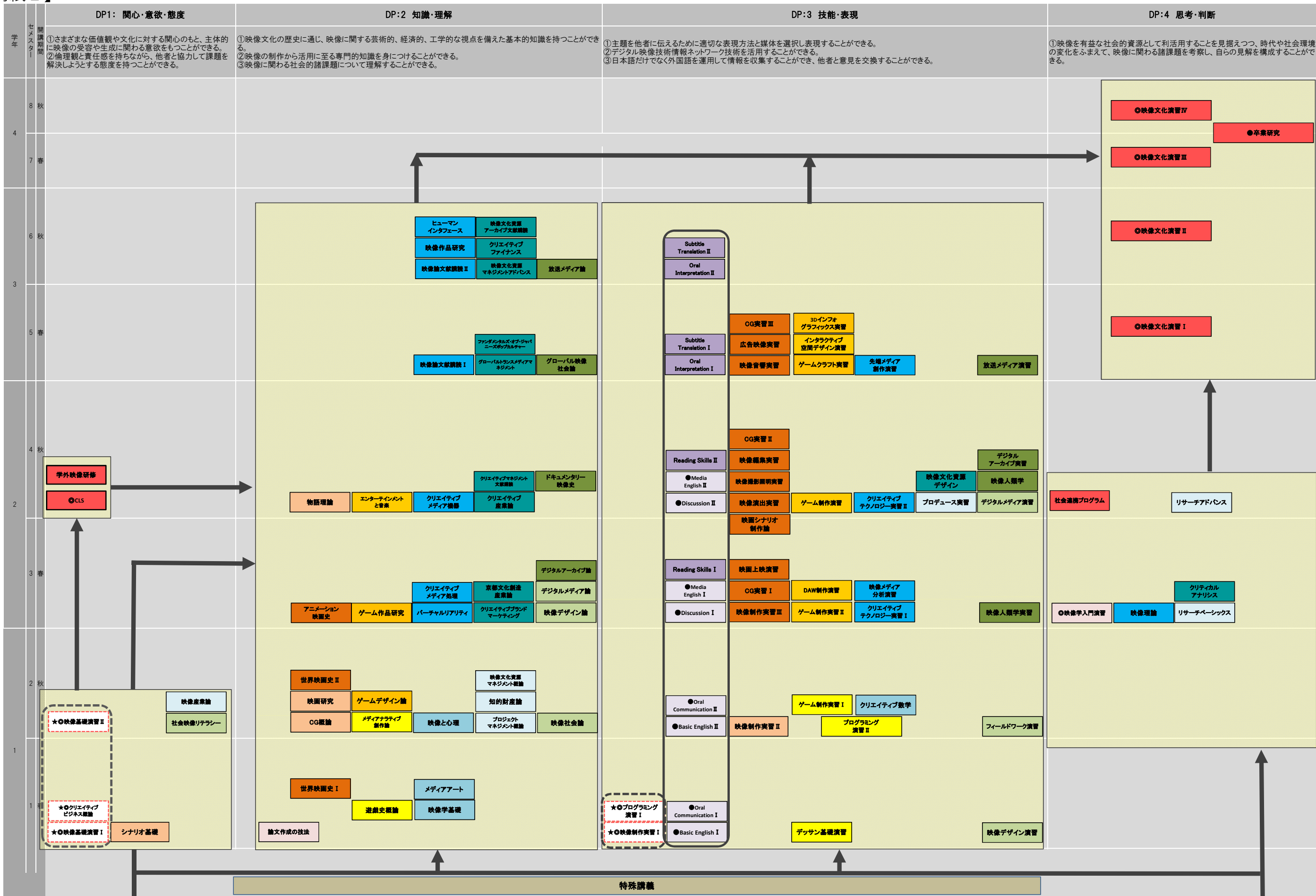
科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	教育目標			
								①関心・意欲・態度	②知識・理解	③技能・表現	④思考・判断
選択	専門	演習	ゲーム・インタラクティブ	3	インタラクティブ空間デザイン演習	2	現在のゲームCGはリアルタイムレンダリングが基本である。描画の素材となるグラフィックデータは軽量かつ単純な構造であることが必要となる。個々のデータとしては「LOW」であることを志向しつつ全体として豊かな表現力を獲得していくため、本実習では関連する複数ツールの基本的操作を学びつつ、インタラクティブなゲーム空間（ステージ）の構築に必要な知識と技能を身につける。	○		◎	
選択	専門	実習	ゲーム・インタラクティブ	2	ゲーム制作実習Ⅱ	2	本科目では、特にプログラミングの観点から、デジタルゲームを制作するうえでの基礎を学び、デジタルゲーム制作の内部構造のアルゴリズムを学習すると共に体験する。あるいは、簡単なプログラミングでインタラクティブコンテンツの開発を体験する。			◎	○
選択	専門	実習	ゲーム・インタラクティブ	3	ゲームクラフト実習	2	本講義では、UGC/CGMといわれるユーザー参加型のエンターテインメント基盤の制作の基礎を学ぶ。このとき、ゲームをデバイスの観点から捉え、自入出力デバイスを開発することで、新たなエンターテインメントを実現する。 チーム制作を基本とし、チームで入力デバイス・出力デバイスのいずれか、もしくは双方を制作し、それを生かしたゲーム作品づくりを行う。 入出力デバイスのデザインを通じ、インタラクティブ体験としてのゲームを学ぶ。作品は、デジタル、アナログの双方を想定するが、最低でも1か所にはデジタル技術が使われていることを期待する。また、ゲームのルール部分は既存のものでも、オリジナルのものでも構わない。			◎	○
選択	専門	実習	ゲーム・インタラクティブ	3	3Dインフォグラフィックス実習	2	バーチャルミュージアムやデジタル技術を用いた学習コンテンツ等の制作に有用な3次元CGを活用したインフォグラフィックス (Infographics) の技法を習得する。今やゲームエンジンは、ゲーム制作のみならず、様々なかたちで社会活用されており、本講義はそうした流れを踏まえつつ、エンターテインメント性のある3次元図的表現の先端を学ぶ。 映像学部においてUnrealEngineの基本を学ぶ機会ともなり、ビジュアルスク립ティングを用いることで非プログラマーを含むより幅広い対象者がゲームエンジンを自身の制作に活用できるようになることを目指す。			○	◎
選択	専門基礎	講義	クリエイティブ	1	映像学基礎	2	本講では、映像学について原論的な考察を行ない、映像について基本となる知識を得ることを目的とする。具体的には、映像とは何かについての代表的な考え方を学習し、映像に携わるものの基礎的な理解を身につける。	○		◎	
選択	専門基礎	講義	クリエイティブ	1	クリエイティブ数学	2	クリエイティブ・テクノロジーの基礎となる数学的な知識と映像表現メディアへ接続させる考え方について学習する。具体的には、座標系と幾何、三角関数、ベクトルおよび行列の概念と計算方法を中心に数学的モデルやアルゴリズムの概念を学ぶ。			○	◎
選択	専門基礎	講義	クリエイティブ	1	メディアアート	2	本講義の対象とするメディアアートとは、芸術表現と新しい技術的発明の融合によって生み出される芸術である。映像表現を常に開拓するメディアアートを通じて、映像芸術に対する概念と視野を拡張することを目的とする。メディアアートの成立と諸特徴を、歴史的かつ代表的な作品ごとに概観し、具体的に検証する。また、主にビデオやデバイスメディアに関するメディアアートの諸特徴をメディア技術と社会との関係も含めて考察する。	○		◎	
選択	専門基礎	講義	クリエイティブ	1	映像と心理	2	映像が、それを見る主体とどのような心理的関係を作り出すのかについての理解を深めることが目的とされる。映像文化が誕生して以来の主要な心理学上の学説を辿り、映像に對峙する人間心理についての思想に親しむ。また、具体的な映像作品と照らし合わせ、映像とかが、単なる光学的現象ではなく、創造表現の場としていかにして考えうるかを心理学的な発想を軸に探ることも目指される。			◎	○
選択	専門	講義	クリエイティブ	2	映像理論	2	映像なるものについてめぐらされてきた、代表的な思想を辿り、映像についての理論的な理解を養うことを目的とする。哲学的、芸術論的な思考について焦点をあて、映像表現とはどのようなものであると考えられていたかについての学術的知識を深める。具体的には、映画にはじまり、テレビやビデオ、さらには、CGやゲームその他のデバイスに組み込まれるようなデジタル映像など、広く一般的な概念として「映像」という用語が普及するようになった経緯を踏まえ、映像なるものについての理論的思考を陶冶することが目指される。			○	◎
選択	専門	講義	クリエイティブ	2	クリエイティブメディア機器	2	デジタル画像および映像機器の基本を講述する。まず、従来からのアナログ技術による画像機器の概略を述べたあと、デジタルカメラ、デジタルビデオカメラの構造と特性を講述する。さらにディスプレイ装置、プロジェクタ、印刷装置などについても述べる。SD規格、HD規格それぞれの機器の特徴について理解する。 デジタル画像・映像の記録メディア、すなわちVTR、DVDなどについて述べる。フィルム映像とデジタル映像との相互変換を行う、テレビおよびキネレコ技術についても触れる。さらに、最近目覚ましい進歩を示している立体映像の表示装置、没入型表示装置など特殊な表示システムについても講述する。	○		◎	
選択	専門	講義	クリエイティブ	2	バーチャルリアリティ	2	バーチャルリアリティ (VR;人工現実感) の基礎と応用を学習する。前半では、その歴史と現状について概観した後、VRの技術要素について学習する。視点・身体の位置と姿勢のセンシング、仮想環境との対話のためのインタフェース、力覚・触覚を提示するハプティック・ディスプレイについて概観する。後半では、VR技術の応用事例と研究の現状について述べる。また、ミクストリアリティや拡張現実感、コンピュータビジョンに基づいた位置合わせ、より自然に見せるためのリアリティの追求など、最新の話題を交えて紹介する。			◎	○

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	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
選択	専門	講義	クリエイティブテクノロジー	3	映像作品研究	2	映像作品鑑賞力の陶冶は、映像をめぐる芸術論、歴史論、社会学、創造実践論、制度論からいっても不可欠である。映像作品の基礎的な鑑賞力ならびに分析力の養成を目的とし、ここでは個別作品を扱いながら、作品創造の構成原理についての基礎的な理解を深める。		◎		○
選択	専門	講義	クリエイティブテクノロジー	3	ヒューマンインタフェース	2	ヒューマンインタフェースについての理論と技術とを講述する。これは、コンピュータシステムと人間の接点であり、インタラクティブ映像システムで基本的かつ重要な技術要素である。まず、人間側の特性として、情報の入出力のポートである感覚と知覚の仕組みを知る。さらに、外界から得た情報の処理機能としての中枢系の働き、すなわち、認識、理解について簡単に触れたあと、認知の側面から人間の情報処理機能を理解する。コンピュータなどの働きを理解するのに役立つメンタルモデルとメタファの機能について述べる。ヒューマンインタフェースの事例として、各種のインタフェース手段および方式を紹介する。具体的には、入出力機器、視覚的インタフェース、身振りによるインタフェース、音声や言語情報の取り扱いなどについて述べる。最後に感性情報処理の基本的手法と、ユーザインタフェースの評価手法、ユーザ支援の手法などについても説明する。		◎	○	
選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	2	クリエイティブメディア処理	2	コンピュータによるデジタル画像の処理手法について、その原理を学ぶ。まず、デジタル画像における色彩の表現すなわち表色系、および色の補正方式を理解する。また、色や濃淡の度数分布（ヒストグラム）の意味、白黒2値化の手法、コントラスト強調の手法など画像単位の処理について講述する。さらに、ボケなどの画質補正（フィルタ処理）、特定領域の抽出と合成（クロマキーなど）について学習する。領域単位での画像の処理手法を学ぶ。具体的には、領域の輪郭抽出、回転などの幾何学変換、形の変形、画像の空間周波数解析、ノイズ除去について学習する。また、移動物体抽出など動画処理の基本についても講述する。動画のフォーマット変換、画像圧縮の原理、画像・映像のセキュリティ技術についても簡単に述べる。		◎	○	
選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	3	映像論文読講Ⅰ	2	映像に対する十分な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。		◎		○
選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	3	映像論文読講Ⅱ	2	映像に対する十分な理解のためには、海外における映像をめぐるさまざまな考え方を習得しておく必要がある。この授業では、諸外国における映像研究に関する主要文献を精読するが、このレベルでは主としてやや専門的な内容を扱った基礎的な文献がとりあげられる。		◎		○
選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	2	映像メディア分析演習	2	本科目では、映像テクノロジーを活用した映像分析の基礎的な手法について学習する。さまざまなジャンルの映像の量的分析と質的分析を通じて、映像をマルチモーダルに研究する方法とそれを創作へと応用するための技能と知識を習得する。		○	◎	
選択	専門	演習	クリエイティブテクノロジー	3	先端メディア創作演習	3	科目では、新しい映像テクノロジーに着目し、新しい映像メディア表現を創作することを目的とする。新しい映像テクノロジーや実装すべき課題について調査を行う方法について学習し、実験的な映像メディア表現の創作に結びつけるための知識と技能の習得を行う。		○	◎	
選択	専門	実習	クリエイティブテクノロジー	2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅰ	2	本実習では、初年次のプログラミング学習を基礎として、コンピュータ・グラフィックス（CG）やデジタル映像処理などのクリエイティブ・テクノロジーについて学習する。課題作品制作を通して、インタラクティブな映像作品を開発するための基本的な知識とスキルを習得する。		○	◎	
選択	専門	実習	クリエイティブテクノロジー	2	クリエイティブテクノロジー実習Ⅱ	2	本実習では、実習Ⅰでの学びを発展させ、コンピュータ・グラフィックス（CG）やデジタル映像処理などのクリエイティブ・テクノロジーについて学習する。課題作品制作を通して、インタラクティブな映像作品を開発するための応用的な知識とスキルを習得する。		○	◎	
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	1	映像産業論	2	映像産業の拡大は、都市や市場、国家のあり方に大きな変化を与えている。この現在の映像産業のトレンドや変化を分析するとともに、映像技術の最先端を活用する先進的な都市として、京都における取り組みをケーススタディとして学ぶ。日本のハリウッドと言われた映像産業黎明期における京都の役割から現在推進されているデジタル・ツイン、スマートシティ構想といった最先端都市としての京都までを俯瞰することで映像産業のダイナミズムを体感的に学修する。	◎	○		
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	1	プロジェクトマネジメント概論	2	高度情報化社会における組織が如何なる形で形成されているのか、リーダーシップとはどのようなものなのか、更には、映像産業におけるプロジェクト全般の制作フローやマネジメントの現状について事例なども踏まえながら分析する。具体的には、民間人が運営する組織の構造や、環境変化に対する個人の職業意識の変化とその対応方法、情報マネジメント等マクロレベルの組織的理論を基礎としながら、プロジェクト管理全般に関わる理論や、PMBOOKなどまで踏み込んで議論を重ねる。		◎	○	

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回生	科目名称	単位数	科目概要	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
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	1	知的財産論	2	科学技術、ビジネス、マーケティングの手法などの進歩（ないし変化）が急速な現代において、新たな知的財産問題が登場することは珍しい。現場の実務家には、既存の法の解釈をもってこのような未知の問題に対する妥当な解決を探ることが求められる。授業の前半部分では、これら法分野に関する基礎的な知識の習得を目標とする。また、知的財産法についての概略を理解したうえで、とくにコンテンツビジネスに関連して必要となる、著作権法とその周辺についての基礎知識を習得し、コンテンツに関連する紛争事例のケーススタディを通じて、現実的な問題領域とその対応策について考える力を養成する。		◎		○
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	1	映像文化資源マネジメント概論	2	文化資源の保存やアーカイブの現況およびその社会的な活用状況について概説するとともに、対象の資源化の方法論、データベース構築を基礎とするその社会化のための制度設計、必要となる政策的背景などについて、実践的な観点から、本学が有する文化資源アーカイブを活用したケーススタディを交えて論じる。具体的な対象としては、日本の伝統的な文化資源（浮世絵、型紙、能、歌舞伎）から近年のポップカルチャー（マンガ、アニメ、ゲーム）を主とするが、事例的には、ヨーロッパや米国の先進的なケースについても参照する。	○	◎		
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	2	リサーチベーシックス	2	社会科学の観点から産業、企業、マネジメント活動を研究するための基礎力として、記述統計の基礎や、因果と相関といった社会科学の基礎的な概念や理論、質的分析についての講義を行い、社会調査および統計学の基礎的な知識を身につける。また、統計ソフトウェアを用いた実習を行うことで、操作方法を学ぶとともに、出力された分析結果の読み方についても理解してもらう。授業後半では、本学が有する文化資源アーカイブに関わる事例や数値を用いながらケーススタディを交えた講義と実習を行う。		○		◎
選択	専門基礎	講義	映像マネジメント	2	リサーチアドバンス	2	社会科学の観点から産業、企業、マネジメント活動を研究するための基礎力として、推測統計の基礎や、データ基盤の構築方法、研究計画法を学んでもらう。後半ではケーススタディとして本学が有する文化資源アーカイブやその構築に関わる実際の事例が抱えている問題に取り組む。これを通して、先端的なアーカイブの構築や、オープンデータからのデータ抽出手法といった手法についても触れてもらう。		○		◎
選択	専門基礎	実習	映像マネジメント	2	プロデュース実習	2	本実習においては、コンテンツ開発をビジネスという観点からとらえ、これらをプロモーションするうえで経営者や出資者を説得できる企画を作成するのに必要な資料の取集方法、費用の試算、マーケティング、広報戦略などについて学ぶ。オリジナルの企画書の執筆やそのプレゼンテーション方法に関する知識について幅広く学び、限られた知識の中で企画をわかりやすく表現する方法などを実践的に学ぶ。京都で活動するクリエイティブ産業および行政組織からの協力を得ながら、映像クリエイションのプロデュースに関する現場知を吸収する機会を提供する。			◎	○
選択	専門	講義	映像マネジメント	2	クリエイティブブランドマーケティング	2	「モノ」消費から「コト」消費、そして「物語」消費へと転換が進む現代社会のクリエイティブ産業において知的財産（IP）のマーケティングとブランドマネジメントは非常に重要である。本講義では新規IPを企画したり既存IPの方向性を決定するうえで有効なマーケティングの基礎的な概念や、ブランドマネジメントについて包括的に学ぶ。京都は観光拠点としてはもちろん、ゲームやアニメから伝統工芸品などいっしょに「ブランド」の宝庫と言えることから、これらのケースを可能な限り盛り込みながらブランドマネジメントを状況学習的にも学んでいく。このような知識を通じて、クリエイティブ産業のみならず一般企業におけるマーケティングやブランドマネジメントの職種を担うための基礎的な能力を身に付けることを目指す。		◎		○
選択	専門	講義	映像マネジメント	2	クリエイティブ産業論	2	クリエイティブ産業の成立と現状を概観し、その特異な性格について理解する。とりわけ、クリエイティブ産業におけるの中核である「デジタルコンテンツ」については、音楽や映画、ゲーム、アニメーション、コミック、キャラクター等のフィールドにおけるネットワーク配信、ファイル交換技術、デジタルシネマ、オンラインゲームなどの動向とこれらを通じたクリエイティブ産業固有のビジネスプロセスとビジネスモデルに関する理解を深める。クリエイティブ産業は新しいイノベーションとともに新市場が形成される傾向にあるが、京都はマンガ、アニメ、ゲームなどの産業形成において主要な役割を果たしていることから、これらの歴史的経緯をケースとして学びながらクリエイティブ産業とイノベーションの関係性についての理解を深める。		◎		○
選択	専門	講義	映像マネジメント	2	京都文化創造産業論	2	京都府、京都市が取り組む映画・ゲーム・アニメなどのクリエイティブ産業・文化振興、人材育成政策の全体像を捉え、それらの産業・文化を支えるコンテンツ企業・クリエイターの創造活動、大学などの教育・研究機関等の役割を考えていく。また他府県におけるクリエイティブ産業・文化の振興と比較・検討し、京都発のコンテンツの特性とそのシステムについて考察する。さらに日本や世界におけるコンテンツ産業・文化振興の動向を踏まえ、それぞれの取組の現状と課題、今後、京都発のコンテンツが国内外に流通するための方策についても考えていく。これらを通して、クリエイティブ産業やそのリソースを活用して地方創生を図るための必要条件に関する理解を深める。	○	◎		
選択	専門	講義	映像マネジメント	2	映像文化資源デザイン	2	本学が有する文化資源アーカイブを実事例として用いながら、メディア作品の社会的な活用について学んでいく。ゲーム、マンガ、アニメといった比較的あたらしい芸術・文化領域において、メディアをどのように社会と関わらせていくのかということは、持続可能な領域の発展・進化を考える上で必須の論点となる。博物館などでの「展示」といったことを行うことでトロスベクティブな形で領域の社会的な歴史性を再定義したり、メディアが直接的に社会にどのように役に立つのかといったことを示すといった社会的な活用を実践的にすすめていく。	○		◎	
選択	専門	講義	映像マネジメント	2	クリティカルアナリシス	2	クリエイティブ産業が社会との関係を長期的に良好な形で維持していくためには、クリエイティブ産業の社会的・思想的な位置づけをメタ的に思考し、批判的に分析することが必要とされる。本講義では、本学が有する文化資源アーカイブに所蔵される作品等を用いて、社会科学・人文科学的な観点からの批判的検討を行うことを通じて、拡張的学習（expansive learning）を発生させていくことを目指す。		○		◎

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	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
選択	専門	講義	映像マネジメント	3	グローバルトランスメディアマネジメント	2	クリエイティブ産業においては、一つの知的財産(IP)を複数のメディア作品へと展開する「トランスメディア」が多種、多様な様式で展開されている。またこれらはメディア環境の変化に対応するようにならされているなど極めて独自の体系を有する。本科目はトランスメディア展開がグローバルに行われているIPやこれらを運営している企業に関するケーススタディーを通して国際経営の各種理論に関する理解を深める。テーマとしては商品ライフサイクル、国際分業に関する課題、技術、ノウハウ移転や世界における知的財産権に関する意識の現状があげられる。京都にはグローバルに受け入れられているIPを所有、運営する企業が多いことから、これらをケーススタディメソッドの対象とし、地域としての独自性を最大限に活用して講義を構成する。		◎		○
選択	専門	講義	映像マネジメント	3	クリエイティブファイナンス	2	高度情報化社会における主要事業のひとつである、クリエイティブ産業の特徴をふまへながら企業財務に関する全般について、その概要を学んでいく。会計基礎や、各種財務諸表の見方、分析方法の基礎的な知識を教える。これらを通じ、会計、財務の概要を理解すると同時に、一般的な企業における事業展開のしくみとクリエイティブ産業における事業展開のしくみの違いについても理解する。最終的には、企業財務や会計担当者、ならびに、財務専門のコンサルティング会社など財務スペシャリストとしての職業に必要な知識の一端を養成する。講義においては、各種理論の説明とケーススタディメソッドを状況に合わせて使用する。授業後半では、高度情報化社会における企業財務について学んでいく。また、情報化社会を反映したコンテンツ制作における多様な資金調達方法なども学んでいく。これらを通じて、社会における資金調達のしくみや、会計、財務担当者に必要な知識に対する理解を更に深めていく。講義においては、各種理論の説明とケーススタディメソッドを状況に合わせて使用する。状況に応じては学生側からの発表とそれに伴うクラスディスカッションなども導入する。		◎		○
選択	専門	講義	映像マネジメント	3	映像文化資源マネジメントアドバンス	2	映像文化に関する資源のアーカイブに関わる最先端の論点を学ぶことを通じて、自らクリエイティブ産業に関連する文化資源を組織化しつつ活用していくことを可能にするための能力を修得する。構造化されたデータの設計・構築技法、オープンデータの取得、デジタルの技法などの資源マネジメントの具体的な技法を身につけることで、アーカイブとその前提となるデータベースに関わる深い理解を得るとともに、本学が有する文化資源を含む実際の様々なリソースについて、アーカイブ構築と運用を担うことができるスキルを身につける。		◎		○
選択	専門	講義	映像マネジメント	3	ファンメンタルズ・オブ・ジャパニーズポップカルチャー	2	本講義はマネジメント系教学における「英語で学ぶ」専門科目として、ジャパニーズ・ポップカルチャーの源流から現状そして将来像までをマンガ、アニメーション、ゲーム、キャラクター、アイドルなどを横断的に俯瞰しその基本的な概要を学ぶ。この講義を通して学んだ用語や専門知識で海外の人達で英語で日本のポップカルチャーについて解説出来るほどの能力を醸成する。	○	◎		
選択	専門	演習	映像マネジメント	2	クリエイティブマネジメント文献講読	2	本講義はマネジメント系教学における「英語で学ぶ」専門科目として、世界で影響力を高める、京都や国内外のクリエイティブ産業関連企業に関する分析や海外メディアによる記事、学術論文ならびにニュースレポートを輪読する。単なる講義のみならずディスカッションやグループプロジェクトも全て英語で行うことで、英語を使ってジャパニーズ・ポップカルチャーの概要を伝えられる国際世界コミュニケーションにおける基礎力の醸成を目指す。		◎		○
選択	専門	演習	映像マネジメント	3	映像文化資源アーカイブ文献講読	2	国内外における文化資源アーカイブとその活用に関わる動向を習得する。当該分野における最先端の論文、発表などを実際に読みながらデジタルアーカイブの構築と運用に必要な知識と技能を習得させる。		◎		○
選択	専門基礎	講義	社会映像	1	社会映像リテラシー	2	さまざまな多岐化かつグローバル化する今日の映像メディア状況にあって、メディア横断的な映像リテラシーを獲得することを目標とする。映画からテレビ、インターネット、モバイルなどの多様な映像メディアを横断して映像表現の特性を理解すると同時に、グローバルな政治経済、社会、文化の広がりの中における映像メディアのあり方を分析的かつ創造的にとらえ返していく思考を深めていく。	◎	○		
選択	専門基礎	講義	社会映像	1	映像社会学論	2	映像資料や映像アーカイブを用いた社会調査について理解することを目的とする。主に社会調査のための映像アーカイブ構築と分析をはじめ、過去に制作された映像資料や既存の映像アーカイブを材料として質的調査・分析を行うことで、映像を活用した社会理解の可能性を理解し、具体的方法論を学ぶ。	○	◎		
選択	専門基礎	講義	社会映像	2	映像デザイン論	2	人の文化・営みの中で成立してきた様々なデザイン、特に社会や放送分野に関わるデザインについて、その形成過程を考察することで、「デザイン」だけでなく、「映像」としてのビジュアルゼーションについて理解を深める。	○	◎		
選択	専門基礎	演習	社会映像	1	フィールドワーク演習	2	映像をツールとして活用しながら地域の人々や当事者とともに社会課題を発見し解決策を探る質的調査法であるフィールドワークの手法を実践的に獲得することを目的とする。また本科目は、ドキュメンタリー映像制作や映像アーカイブの制作といった社会映像ゾーン教学の実習科目に接続していく。		○	◎	
選択	専門基礎	演習	社会映像	1	映像デザイン演習	2	本科目は画像処理ソフトウェア、ドローイングソフトウェアの基本的な操作方法と2Dグラフィックデザインの基本を学びながら、映像の意味や効果を直感的に確認しつつ、社会に関わる映像デザインの基本概念を理解することを目的とする。また本科目を通して学習した内容を、主として高生向け実習科目に接続していく。		○	◎	
選択	専門基礎	講義	社会映像	2	デジタルメディア論	2	これまでの放送メディアとは異なる形で普及するデジタルメディアについて学ぶ。産業形態、収益構造、社会的役割、人々の情報接触行動への影響などを理解したうえで、今後の課題や可能性についても考察する。	○	◎		

科目区分	科目分野	講義形態	ゾーン	配当回数	科目名称	単位数	科目概要	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
選択	専門基礎	演習	社会映像	2	デジタルメディア演習	2	メディアのデジタル化により、マスメディアとは異なるプラットフォームを通じて、個人が作成したコンテンツを社会に発信することができる環境が構築されつつある。本科目では、各デジタルメディア・プラットフォームの特徴について理解したうえで、デジタル環境に適したコンテンツの制作・運用・発信の方法について、実践的に学ぶ。		○	◎	
選択	専門	講義	社会映像	2	デジタルアーカイブ論	2	本科目では、映像メディアのある時代の社会と文化を知るための手がかりとなる貴重な文化資源として捉えなおすとともに、デジタル技術を用いて映像メディアを有効に保存、加工、活用して新たな創成の方途へのビジョンと意志を醸成することを目的に、映像メディアの資源化に関わる諸問題を実証的に考察する。	○	◎		
選択	専門	講義	社会映像	2	ドキュメンタリー映像史	2	映像は、物語映画に尽くされるものではない。ドキュメンタリー映像（記録映像）は起源のひとつであり、さまざまな映像表現への取り組みの歴史があった。本講義では記録映像について歴史をたどることで、主要な作品群についての理解を深め、映画の誕生から現在までのドキュメンタリー映像に関する基本的な事項についての理解が目標とされる。	○	◎		
選択	専門	講義	社会映像	2	映像人類学	2	映像人類学領域における、社会や文化現象を参与観察とフィールドワークを基盤に、記録し映像で表現する実践の中で、いかにして映像が分析対象となり、また記録と表現の手段として活用されているか理解することを目的とする。なかでも映像記録のフィクション性や政治性、非対称性等の理論的反省から、コミュニケーション、撮る／撮られる／見るという身体性の非固定化や、多感覚的表現の導入、長期の分析を可能とするアーカイブスとしての展開についても考察する。		○	◎	
選択	専門	講義	社会映像	3	グローバル映像社会論	2	グローバル化が進む現代社会の中で、文化間の壁を乗り越える媒体として映像の可能性が注目されている。本授業では異文化理解の観点から映像をとりまく他国と日本の文化を理解し、映像における多様な国際理解と交流の可能性について考察、学びにおける国際的展開を図る。授業では主に、映像分析で得られた異文化社会への理解に基づいて、映像と放送の国際的展開と交流の可能性を確認し、学びにおける国際的ビジョンを形成する。	○	◎		
選択	専門	講義	社会映像	3	放送メディア論	2	現代社会においてマスメディアの中心的役割を担ってきたテレビ放送について、それをとりまく技術的基盤や表現様式、産業形態、法制度等について理解するとともに、その社会的影響について考察を行う。また、放送が直面している各種の課題についても理解を深める。	○	◎		
選択	専門	演習	社会映像	3	放送メディア演習	2	本科目では、マスメディアとしてのテレビ放送について、その表現様式や放送倫理のあり方などについて実践的に身につけていく。とりわけ、テレビ放送のメディア特性や社会的役割について理解した上で、それらを今後のメディア環境の中でどのように実現していくのかについて学んでいく。		○	◎	
選択	専門	実習	社会映像	2	映像人類学実習	2	映像人類学の根本を成すフィールドワークにもとづき、事前調査から作品制作までのプロセスを学生自身が体験し、映像作品制作について実践的な方法論を習得する。また科学映像の保存、活用そして比較研究の方法論についても実践的に考察することも目的とする。		○	◎	
選択	専門	実習	社会映像	2	デジタルアーカイブ実習	2	さまざまな文化情報資源をデジタル化し、これを保存し後世へ継承していくデジタルアーカイブの諸相について考察する。さらに文献資料を基にしたビジュアルイゼーションの方法論やデジタルアーカイブにおける知的財産権関連の諸問題を踏まえたうえで、実際のアーカイブ制作をおこなう。		○	◎	



- コア科目(専門基礎科目)**  
**共通科目(専門基礎科目)**  
**共通科目(専門科目)**  
 ★:コア科目  
 ●:必修科目 ○:履修指定科目
- 映画芸術(専門基礎科目)**  
**映画芸術(専門科目)**  
**クリエイティブテクノロジー(専門基礎科目)**  
**クリエイティブテクノロジー(専門科目)**
- 映像マネジメント(専門基礎科目)**  
**映像マネジメント(専門科目)**  
**社会映像(専門基礎科目)**  
**社会映像(専門科目)**
- ゲーム・エンターテインメント(専門基礎科目)**  
**ゲーム・エンターテインメント(専門科目)**  
 外国語科目(必修外国語)  
 外国語専門科目

特殊講義  
 教養科目