

# 映像

## 文化コンテンツ創造学科 映像コース

◆ TW テキスト作品科目
 ◆ TR テキストレポート科目
 ◆ TX テキスト特別科目
 ◆ WS ウェブスクーリング科目
 ● S スクーリング科目
 必 必修科目

※下記で紹介する科目は2026年度開講予定のものです。一部、変更になる場合があります。

### 映像コース専門教育科目

STEP ①

映像とはなにか、その可能性と多様性を知り、制作のベースを学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
映像講義1	コンテンツビジネス論	TR	必	2	有	映像コンテンツを取り扱う上で必要な法律、財務知識を身につける。著作権、契約などの法律知識、クラウドファンディングなどの資金調達、製作委員会などの仕組みについての理解を深め、映像表現をする際に自分の力で実現する力を身につける。
映像講義2	映像と向き合う	TR	必	2	有	様々な映像メディアが持つ特性(メディアリテラシー)を知り、私たちのコミュニケーションの道具が政治、文化、経済、社会の未来に影響を及ぼすことを学ぶ。現代社会が抱える問題と映像の問題が常に絡み合っている現状を認識し、その解決の方法を学ぶ。
映像基礎1	映像思考概論1	TW	必	2		時代と映像表現の関係性を映像思考という方法論で学ぶ。映像の可能性を知り、映像がもつ危険性やリスクも考察できる思考回路を学ぶ。さまざまな時代の表現スタイルを生み出した背景と光と影、時間のデザインとの結びつきを、映像思考のプロセスを使って考察する。
映像演習 I-1	企画のつくり方	TW	必	2		身の回りの出来事から「問い」を発見し、企画を立案・構築する力を身につける。企画書の作り方を学び、実際に企画を作成してみる。「どのように企画を立案し、構成するのか、その企画でどのように社会を動かしたいのか」を考察し、企画開発力を身につける。
映像演習 I-2	技術を知る(撮影・照明)	TW	必	2		デジタル動画制作の基礎を理解し、制作の基礎、特に撮影や照明について学ぶ。実際に使えるデジタル映像制作の技術やテクニックを有名作品の撮影方法を通して解説、映像思考に基づいた自己表現の手段を手に入れる。
映像 I-1	映像学入門	WS	必	2		これから探究していく学問の入り口として、映像の成り立ちを学ぶとともに、「映像とは何か、映像の可能性と多様性」について考えることを学ぶ。私たちの社会生活と密接に関わる映像へのさまざまな眼差しを深め、映像を通じあらゆる物事に「問い」を持つ思考や感覚を養う。
映像 I-2	企画の方程式	WS	必	2		映像制作の根幹となる「企画」の開発方法を学ぶ。身の回りの「問い」の発見から、「企画」の本質を捉え、自ら考え、映像表現を見つけていくための基礎力を身につける。問題意識から「企画」立案のプロセスを学び、映像や自分自身との向き合い方を考察する。
映像 II-1	映像制作概論1 (ミュージックビデオ・広告)	WS	必	2		ミュージックビデオやCM(広告)などのコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。ミュージックビデオ(音楽映像)とアドバタイズメント(広告映像)の技法を学びつつ、世相を最も表す広告から社会のあり方を読み取る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
1年次～						
映像Ⅱ-2	映像制作概論2 (エンターテインメント・コメディ)	WS	必	2		コメディやエンターテインメント要素の強い映像コンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。コメディやエンタメと映像の歴史を紐解き、「笑い」を持つ芸術的、文化的な側面について考える。

STEP ②

制作や企画を学び、実践的な技術と手法を知る。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
2年次～						
映像基礎2	映像思考概論2	TW	必	2		映像における想像力の可能性を広げ、映像思考と実践についての学習と考察を行う。映像リテラシーと問いの立て方について掘り下げ、世界へとアウトプットさせていく時に必要な考え方を学ぶ。自分の内側に問いを発見して対話をし、より良い世界を作ることを目指していく。
映像演習Ⅱ-1	シナリオライティング演習	TW	必	2		脚本家との講義を通して、企画立案、プロット作成、シナリオ執筆するまでの一連の流れを理解する。映像の設計図となるシナリオライティングの制作方法を修得し、最終的には短いシナリオ制作に取り組む。
映像演習Ⅱ-2	技術を知る(編集・サウンド)	TW	必	2		映像編集の基本的な技術と考え方を学び、基礎力を身につける。編集(モニタージュ)やサウンドデザインによる効果などを、実際の演習を通してその効果を確認するとともに、多様な映像表現手法を知り、自らの表現を習得する。
映像Ⅲ-1	シナリオライティング論	WS	必	2		映像を形にしていくにあたって必要とされる企画力を高める知識を獲得し、シナリオライティングの方法を学ぶ。ドラマ、映画などのストーリーのある映像の企画の設計図となるシナリオライティングの基礎を学び、企画書制作に取り組む。
映像Ⅳ-1	映像制作概論3(ドラマ・映画)	WS	必	2		ドラマ、映画などスクリプトが明確に存在するコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。人間が意図的にストーリーを持った映像手法で表現を行い、伝えたいことを伝えていく方法を学び、その価値を理解する。
映像Ⅳ-2	映像制作概論4(アニメーション)	WS	必	2		アニメーションコンテンツの制作理論を学び、映像思考を具体的に活用することを目指す。アニメーションの歴史、基本原理や世界のアニメーションのスタイルを知る。アニメーションの世界観を商業的な成功を求める側面と個人作家の表現の2軸で捉える。

STEP ③

企画を立て、映像の役割を追求し、自分の「声」を探求する感性を磨く。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
映像演習Ⅲ-1	アイデアをデザインする	TW	必	2		社会と映像の関係性に目を向け、社会にリンクした映像を企画する思考とプロセスや、身の回りの出来事からアイデアを出すヒントを学ぶ。「映像基礎1」で学んだ映像思考のプロセスからさらに発展的なアウトプットに必要な考え方を身に付け、映像制作と企画に取り組む。
映像演習Ⅲ-2	技術を知る (モーショングラフィックスと応用)	TW	必	2		動画を制作する上でこれまで学んだテクニックのさらにハイレベルな技術と理論を学ぶ。モーショングラフィックスを中心に、映像制作の最新トレンド、アイデアの出し方まで幅広く学び、自分自身の映像制作のスタイルを見つける。
映像Ⅴ-1	社会を変える企画	WS	必	2		映像における想像力の可能性を広げ、社会に影響する言葉を持つための思考・実践についての学習と考察を行う。自分の身の回りのことや社会課題の解決方法を考え、映像を通じて社会を変えていく企画を生み出せる素養を学ぶ。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
3年次～						
映像V-2	映像制作概論5(ノンフィクション)	WS	必	2		ノンフィクション映像がどのような狙いを持ち、制作されたかを学び、映像の力で自身の「声」を伝える力を身につける。ドキュメンタリーの企画、撮影、編集に至るまで、実践的に学ぶ。
映像V-3	映像制作概論6(メディアとアート)	WS	必	2		映像がメディアの一部であることを再認識し、これまで接してきた私たちの社会を新しい視点で捉え直す。この50年のメディアとアートの歴史を読み解き、作品を通じて社会課題を提示し、世界へと発信を続けているメディアアーティストの表現や思考に迫る。

STEP ④

映像による自己表現を行い、個人と社会と関わり合う。

科目名	サブタイトル	S/T	必/選	単位数	単位修得試験	履修内容
4年次～						
映像演習Ⅳ	プレゼンテーション	TX	必	4		自身が創作する卒業制作作品の企画意図や趣旨を他者に伝えるための「プレゼンテーション」の手法を学び、実践する。
卒業制作		S	必	4		学習の集大成として映像作品を制作する。授業を通じて、対外的に発表することができるクオリティの代表作を制作する。ディスカッション、数回の審査を通じ作品の完成度を高める。