

映像学科

学科理念・教育目標

映像学科では、総合的造形教育と社会に対する広範な知識の教授を基盤とし、映像表現分野とテクノロジー分野の交錯する領域において創造的思维能力を発揮できるような人材、幅広い教養に通じ、歴史的背景を理解しながらも、変化する社会状況、技術・表現に適応し、新たな価値を生み出しうる映像表現者であり文化創造の担い手となる人材を養成する。

具体的な研究領域としては、静止映像としての写真表現及び時間や動きを含んだ映像としての映像表現であり、前者はケミカルフォト・デジタルフォト、後者はデジタルドラマ・映画・ドキュメンタリー・アニメーション・CG・メディアアート・サウンドアート・インタラクティブアート等が該当する。

造形構想学部ディプロマ・ポリシー(学位授与の方針)

- DP1 専門的な知識を理解し深めることができる。
- DP2 専門分野の基盤となる文化や諸科学について総合的に理解している。
- DP3 創造的思维能力を深め広げる技能を身につけている。
- DP4 他者に伝える表現能力および他者とともを考える対話能力を身につけている。
- DP5 批判的思考を働かせ、課題や主題を自主的に設定することができる。
- DP6 論理的思考・創造的思考を働かせ、独創的な課題解決の判断や構想ができる。
- DP7 課題発見・解決に幅広い関心と高い意欲で取組、社会のなかで主体的に取り組むことができる。

科目区分		1年次	2年次	3年次	4年次
全学科共通科目		全学共通科目カリキュラムマップ			
造形構想 基礎科目	必修	造形実習Ⅰ 造形実習Ⅱ 造形実習Ⅲ 映像基礎実習			
	選択必修	現代社会産業論Ⅰ 現代社会産業論Ⅱ 現代社会産業論Ⅲ	現代社会産業論Ⅳ Interactive Innovation-1 Interactive Innovation-2	Contextual Studies-1 Contextual Studies-2	イメージングサイエンス論Ⅰ イメージングサイエンス論Ⅱ イメージングサイエンス論Ⅲ
専門基礎 科目	必修	映像原論 映像基礎Ⅰ 映像基礎Ⅱ 映像基礎Ⅲ 映像基礎Ⅳ			
	選択必修		CG実習Ⅰ CG実習Ⅱ アニメーション実習Ⅰ アニメーション実習Ⅱ メディアアート実習 メディアテクノロジー実習 映画実習	ディレクター実習Ⅰ ディレクター実習Ⅱ 写真実習Ⅰ 写真実習Ⅱ 写真実習Ⅲ メディア制作実習 モーションデザイン実習	
		シナリオ制作演習 映画史 オーディオアート	ドキュメントⅠ ドキュメントⅡ	写真テクノロジー A-I 写真テクノロジー A-II	インスタレーション研究 メディアアート研究
専門領域別 科目	選択必修			写真Ⅴ 写真Ⅵ 写真Ⅶ メディアアートⅠ メディアアートⅡ メディアアートⅢ 映画 映画技術 都市表現	イメージコンピューティングⅠ イメージコンピューティングⅡ イメージコンピューティングⅢ アニメーションⅠ アニメーションⅡ アニメーションⅢ イメージフェノメノンⅠ イメージフェノメノンⅡ モーションデザイン
専門総合 科目	必修			映像・写真表現実習Ⅰ	映像・写真表現実習Ⅱ
卒業制作					卒業制作・論文