

映像学科

学科理念・教育目標

映像学科は1990年の創設以来、時代に先駆けて「多面的」学習方法と「全方位的」な教育の理念を併せて、映像の「総合的教育」に取り組んできた。「専門的に学ぶこと」と「総合的に学ぶこと」は、一見矛盾しているようだが、本来の専門性は総合的に学ぶことからしか得られない。

さらに、2019年の造形学部から造形構想学部への改編をふまえ、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考力を発揮する人材を育成する。さらに幅広い教養に通じ、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、新たな価値を産み出しうる映像表現者、文化創造の担い手となる人材の養成を教育目標とする。

具体的な領域として、写真・映画・アニメーション・イメージコンピューティング・メディアアート・映像空間を基柱とし、未分化な新領域へも視野を広げて融合と拡張を目指す。

造形構想学部のディプロマ・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 創造的思考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
造形構想 基礎科目	必修	造形実習Ⅰ 造形実習Ⅱ			
	選択必修	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	イメージングアーツ論Ⅰ イメージングアーツ論Ⅱ イメージングアーツ論Ⅲ	イメージングアーツ論Ⅳ	
専門基礎 科目	必修	映像原論			
	選択必修	写真基礎 映画基礎 アニメーション基礎 CG基礎 メディアアート基礎 イメージエフェクト	写真Ⅰ-2 写真Ⅱ-2 写真Ⅲ-2 写真Ⅳ-2 映画Ⅰ-2 映画Ⅱ-2 映画Ⅲ-2 映画Ⅳ-2 アニメーションⅠ-2 アニメーションⅡ-2 アニメーションⅢ-2 アニメーションⅣ-2	イメージングコンピューティングⅠ-2 イメージングコンピューティングⅡ-2 イメージングコンピューティングⅢ-2 イメージングコンピューティングⅣ-2 メディアアートⅠ-2 メディアアートⅡ-2 メディアアートⅢ-2 メディアアートⅣ-2 映像空間Ⅰ-2 映像空間Ⅱ-2 映像空間Ⅲ-2 映像空間Ⅳ-2	シナリオ制作演習 ドキュメントⅠ オーディオアート 写真テクノロジーA-Ⅰ 映像・写真文化論Ⅰ メディアアート研究 産官学共同プログラムⅠ 国際交流プロジェクトⅠ 映画史 ドキュメントⅡ インスタレーション研究 写真テクノロジーA-Ⅱ 映像・写真文化論Ⅱ デザイン演習 産官学共同プログラムⅡ 国際交流プロジェクトⅡ
専門領域別 科目	選択必修			写真Ⅰ-3 写真Ⅱ-3 写真Ⅲ-3 写真Ⅳ-3 映画Ⅰ-3 映画Ⅱ-3 映画Ⅲ-3 映画Ⅳ-3 アニメーションⅠ-3 アニメーションⅡ-3 アニメーションⅢ-3 アニメーションⅣ-3	イメージングコンピューティングⅠ-3 イメージングコンピューティングⅡ-3 イメージングコンピューティングⅢ-3 イメージングコンピューティングⅣ-3 メディアアートⅠ-3 メディアアートⅡ-3 メディアアートⅢ-3 メディアアートⅣ-3 映像空間Ⅰ-3 映像空間Ⅱ-3 映像空間Ⅲ-3 映像空間Ⅳ-3
専門総合 科目	必修				映像・写真表現実習 卒業制作・論文