

基本計画書

基本計画										
事項		記入欄							備考	
計画の区分		研究科の専攻の設置								
フリガナ 設置者		コクリツダイガクホリジン トキョウゲイジユタダイガク 国立大学法人 東京芸術大学								
フリガナ 大学の名称		トウキョウゲイジュツダイガクダイガクイン 東京芸術大学大学院 (Graduate School of Tokyo University of the Arts)								
大学本部の位置		東京都台東区上野公園12番8号								
大学の目的		東京芸術大学大学院は、より広い視野に立って芸術についての精深な学識と技術を授け、芸術の各分野における創造、表現、研究能力又は芸術に関する職業等に必要の高度の能力を養い、さらには自立して創作、研究活動を行うに必要な高度の能力を備えた研究者を養成することを目的とする。								
新設研究科等の目的		大学院映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻は、「ゲーム」を現代における総合芸術として捉えて、その芸術表現を昇華するとともに、問題状況の解決や、より良い社会を実現するためのツールとしての「ゲーム」の役割・機能を踏まえ、社会における「ゲーム」の多様性と可能性を拡大していく人材を養成する。								
新設研究科等の概要	新設研究科等の名称	修業年限	入学定員	編入学員定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地	基礎となる学部 なし
	映像研究科 ゲーム・インタラクティブアート専攻	年	人	年次人	人	修士（映像）	美術関係	年 月 第 年次 令和8年4月 第1年次	（上野校地） 東京都台東区上野公園12番8号 （横浜校地） 神奈川県横浜市 中区本町4-44 神奈川県横浜市 中区海岸通4-23 万国橋会議センター3F 神奈川県横浜市 中区山下町116	
	計	2	20	-	40					
同一設置者内における変更状況 （定員の移行、名称の変更等）		なし								
教育課程	新設研究科等の名称	開設する授業科目の総数					修了要件単位数			
	映像研究科 ゲーム・インタラクティブアート専攻	講義	演習	実験・実習	計	32単位				
		14科目	21科目	0科目	35科目					
研究科等の名称		専任教員					助手	専任教員以外の教員 （助手を除く）		
		教授	准教授	講師	助教	計				
新設分	映像研究科 ゲーム・インタラクティブアート専攻（修士課程）	4人 (4)	1人 (1)	0人 (0)	2人 (2)	7人 (7)	0人 (0)	15人 (15)		
	計	4人 (4)	1人 (1)	0人 (0)	2人 (2)	7人 (7)	0人 (0)	15人 (15)		
既	美術研究科 絵画専攻（修士課程）	12 (12)	7 (7)	0 (0)	3 (3)	22 (22)	0 (0)	13 (13)		
	美術研究科 彫刻専攻（修士課程）	5 (5)	2 (2)	0 (0)	1 (1)	8 (8)	0 (0)	5 (5)		
	美術研究科 工芸専攻（修士課程）	8 (8)	4 (4)	1 (1)	1 (1)	14 (14)	0 (0)	16 (16)		
	美術研究科 デザイン専攻（修士課程）	8 (8)	1 (1)	0 (0)	2 (2)	11 (11)	0 (0)	10 (10)		
	美術研究科 建築専攻（修士課程）	4 (4)	4 (4)	0 (0)	1 (1)	9 (9)	0 (0)	29 (29)		
	美術研究科 先端芸術表現専攻（修士課程）	5 (5)	5 (5)	0 (0)	1 (1)	11 (11)	0 (0)	8 (8)		
	美術研究科 芸術学専攻（修士課程）	9 (9)	4 (4)	0 (0)	2 (2)	15 (15)	0 (0)	29 (29)		
	美術研究科 文化財保存学専攻（修士課程）	7 (7)	2 (2)	0 (0)	1 (1)	10 (10)	0 (0)	31 (31)		
	美術研究科 グローバルアートブラクティス専攻（修士課程）	2 (2)	3 (3)	1 (1)	0 (0)	6 (6)	0 (0)	4 (4)		

設	美術研究科 美術専攻（博士後期課程）	53 (53)	30 (30)	2 (2)	11 (11)	96 (96)	0 (0)	0 (0)
	美術研究科 文化財保存学専攻（博士後期課程）	7 (7)	2 (2)	0 (0)	1 (1)	10 (10)	0 (0)	0 (0)
	音楽研究科 作曲専攻（修士課程）	2 (2)	3 (3)	0 (0)	0 (0)	5 (5)	0 (0)	15 (15)
	音楽研究科 声楽専攻（修士課程）	6 (6)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	11 (11)	0 (0)	43 (43)
	音楽研究科 オペラ専攻（修士課程）	6 (6)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	11 (11)	0 (0)	45 (45)
	音楽研究科 器楽専攻（修士課程）	19 (19)	11 (11)	1 (1)	0 (0)	31 (31)	0 (0)	127 (127)
	音楽研究科 指揮専攻（修士課程）	2 (2)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	2 (2)	0 (0)	20 (20)
	音楽研究科 邦楽専攻（修士課程）	4 (4)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	9 (9)	0 (0)	49 (49)
	音楽研究科 音楽文化学専攻（修士課程）	13 (13)	5 (5)	0 (0)	0 (0)	18 (18)	0 (0)	154 (154)
	音楽研究科 音楽専攻（博士後期課程）	46 (46)	29 (29)	1 (1)	0 (0)	76 (76)	0 (0)	0 (0)
	映像研究科 映画専攻（修士課程）	8 (8)	0 (0)	0 (0)	1 (1)	9 (9)	0 (0)	6 (6)
	映像研究科 メディア映像専攻（修士課程）	4 (4)	1 (1)	0 (0)	1 (1)	6 (6)	0 (0)	0 (0)
	映像研究科 アニメーション専攻（修士課程）	4 (4)	1 (1)	0 (0)	1 (1)	6 (6)	0 (0)	1 (1)
	映像研究科 映像メディア学専攻（博士後期課程）	16 (16)	2 (2)	0 (0)	3 (3)	21 (21)	0 (0)	0 (0)
	国際芸術創造研究科 アートプロデュース専攻（修士課程）	5 (5)	2 (2)	0 (0)	2 (2)	9 (9)	0 (0)	7 (7)
	国際芸術創造研究科 アートプロデュース専攻（博士後期課程）	5 (5)	2 (2)	0 (0)	2 (2)	9 (9)	0 (0)	0 (0)
	計	127 (127)	65 (65)	3 (3)	17 (17)	212 (212)	0 (0)	- (-)
	合 計	131 (131)	66 (66)	3 (3)	19 (19)	219 (219)	0 (0)	- (-)
分	職 種	専 属			そ の 他		計	
	事 務 職 員	152 (152) 人			37 (37) 人		189 (189) 人	
校	技 術 職 員	9 (9)			1 (1)		10 (10)	
	図 書 館 職 員	13 (13)			0 (0)		13 (13)	
地	そ の 他 の 職 員	1 (1)			9 (9)		10 (10)	
	指 導 補 助 者	0 (0)			217 (217)		217 (217)	
等	計	175 (175)			264 (264)		439 (439)	
	校 区 分	専 用	共 用		共用する他の 学校等の専用		計	
等	校 舎 敷 地	236,843 m ²	0 m ²		0 m ²		236,843 m ²	
	そ の 他	15,278 m ²	0 m ²		0 m ²		15,278 m ²	
校	合 計	252,121 m ²	0 m ²		0 m ²		252,121 m ²	
	校 舎	専 用	共 用		共用する他の 学校等の専用		計	
講 義 室 等 ・ 新 設 研 究 科 等 の 専 任 教 員 研 究 室		128,874 m ² (128,874 m ²)	0 m ² (0 m ²)		0 m ² (0 m ²)		128,874 m ² (128,874 m ²)	
	講義室	46室	実験・実習室		演習室		新設研究科等の 専任教員研究室	
図 書 ・ 設 備			643室		31室		5室	
	新設研究科等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	電子図書 〔うち外国書〕 冊		学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕 種	機械・器具 点	標本 点
図 書 ・ 設 備	映像研究科ゲーム・ インタラクティブ アート専攻（修士課 程）	378,245 [146,590] (378,245 [146,590])	170 [8] (170 [8])		5,297 [1,266] (5,297 [1,266])	0 [0] (0 [0])	0 (0)	0 (0)
	計	378,245 [146,590] (378,245 [146,590])	170 [8] (170 [8])		5,297 [1,266] (5,297 [1,266])	0 [0] (0 [0])	0 (0)	0 (0)

経費の見積り及び維持方法の概要	経費の見積り	区 分		開設前年度	第 1 年次	第 2 年次	第 3 年次	第 4 年次	第 5 年次	国費による	
		教員 1 人当り研究費等			—	—	—	—	—		
		共同研究費等			—	—	—	—	—		
		図書購入費		—	—	—	—	—	—		
		設備購入費		—	—	—	—	—	—		
	学生 1 人当り 納付金				第 1 年次	第 2 年次	第 3 年次	第 4 年次	第 5 年次		
				—	—	—	—	—			
学生納付金以外の維持方法の概要				—							
既設大学等の状況	大 学 等 の 名 称東京芸術大学										
	学 部 等 の 名 称		修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	収容定員充足率	開設年度	所 在 地	
			年	人	年次	人		倍			
	美術学部										
	絵 画 科		4	80	0	320	学士（美術）		昭和24年度	東京都台東区上野公園12－8	
	彫 刻 科		4	20	0	80	学士（美術）		昭和24年度	〃	
	工 芸 科		4	30	0	120	学士（美術）		昭和24年度	〃	
	デ ザ イ ン 科		4	45	0	180	学士（美術）		昭和50年度	〃	
	建 築 科		4	15	0	60	学士（美術）		昭和24年度	〃	
	先端芸術表現科		4	24	0	96	学士（美術）		平成11年度	茨城県取手市小文間5000	
	芸 術 学 科		4	20	0	80	学士（美術）		昭和24年度	東京都台東区上野公園12－8	
	小 計			234	0	936					
	音楽学部										
	作 曲 科		4	15	0	60	学士（音楽）		昭和24年度	東京都台東区上野公園12－8	
	声 楽 科		4	54	0	216	学士（音楽）		昭和24年度	〃	
	器 楽 科		4	98	0	392	学士（音楽）		昭和24年度	〃	
	指 揮 科		4	2	0	8	学士（音楽）		昭和24年度	〃	
	楽 理 科		4	23	0	92	学士（音楽）		昭和24年度	〃	
	邦 楽 科		4	25	0	100	学士（音楽）		昭和25年度	〃	
	音楽環境創造科		4	20	0	80	学士（音楽）		平成14年度	東京都足立区千住 1－25－1	
	小 計			237	0	948					
	美術研究科（修士課程）										
	絵 画 専 攻		2	50	0	100	修士（美術）		昭和38年度	東京都台東区上野公園12－8	
	彫 刻 専 攻		2	13	0	26	修士（美術）		昭和38年度	〃	
	工 芸 専 攻		2	26	0	52	修士（美術）		昭和38年度	〃	
	デ ザ イ ン 専 攻		2	30	0	60	修士（美術）		昭和50年度	〃	
	建 築 専 攻		2	18	0	36	修士（美術）		昭和38年度	〃	
	先端芸術表現専攻		2	22	0	44	修士（芸術表現）		平成15年度	茨城県取手市小文間5000	
	芸 術 学 専 攻		2	21	0	42	修士（美術）		昭和38年度	東京都台東区上野公園12－8	
	文化財保存学専攻		2	18	0	36	修士（文化財）		平成 7 年度	〃	
	グローバルアート プラクティス専攻		2	18	0	36	修士（美術）		平成28年度	茨城県取手市小文間5000	
	小 計			216	0	432					
	音楽研究科（修士課程）										
	作 曲 専 攻		2	7	0	14	修士（音楽）		昭和38年度	東京都台東区上野公園12－8	
	声 楽 専 攻		2	12	0	24	修士（音楽）		昭和38年度	〃	
	オ ペ ラ 専 攻		2	8	0	16	修士（音楽）		平成28年度	〃	
	器 楽 専 攻		2	45	0	90	修士（音楽）		昭和38年度	〃	
	指 揮 専 攻		2	3	0	6	修士（音楽）		昭和38年度	〃	
邦 楽 専 攻		2	9	0	18	修士（音楽）		昭和38年度	〃		
音楽文化学専攻		2	29	0	58	修士（音楽）		平成18年度	〃		
小 計			113	0	226						

映像研究科（修士課程）								
映 画 専 攻	2	32	0	64	修士（映像）	平成17年度	神奈川県横浜市中区本町4-44	
メディア映像専攻	2	16	0	32	修士（映像）	平成18年度	神奈川県横浜市中区山下町116	
アニメーション専攻	2	16	0	32	修士（映像）	平成20年度	神奈川県横浜市中区海岸通り4-23	
小 計		64	0	128				
国際芸術創造研究科（修士課程）								
アートプロデュース 専 攻	2	10	0	20	修士（学術）	平成28年度	東京都足立区千住1-25-1	
美術研究科 （博士後期課程）								
美 術 専 攻	3	25	0	75	博士（美術/学術）	昭和52年度	東京都台東区上野公園12-8	
文化財保存学専攻	3	10	0	30	博士（文化財）	平成7年度	〃	
音楽研究科 （博士後期課程）								
音 楽 専 攻	3	20	0	60	博士（音楽/音楽学/学術）	昭和52年度	東京都台東区上野公園12-8	
映像研究科 （博士後期課程）								
映像メディア学専攻	3	3	0	9	博士（映像/学術）	平成19年度	神奈川県横浜市中区本町4-44	
国際芸術創造研究研究科 （博士後期課程）								
アートプロデュース 専 攻	3	5	0	15	博士（学術）	平成30年度	東京都足立区千住1-25-1	
附属施設の概要	名称：東京芸術大学大学美術館 目的：美術館 所在地：東京都台東区上野公園12番8号 規模等：建物 13,854㎡ 収蔵品 29,348点 名称：東京芸術大学奏楽堂 目的：コンサートホール 所在地：東京都台東区上野公園12番8号 規模等：建物 6,540㎡ 座席数 1,100席							

（注）

- 1 共同教育課程の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設研究科等の目的」、「新設研究科等の概要」、「教育課程」及び「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 2 「既設分」については、共同教育課程に係る数を除いたものとする。
- 3 私立の大学院の研究科の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「講義室等・新設研究科等の専任教員研究室」、及び「図書・設備」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 4 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「講義室等・新設研究科等の専任教員研究室」、「図書・設備」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 6 空欄には、「－」又は「該当なし」と記入すること。

国立大学法人東京芸術大学 設置届出に関わる組織の移行表

令和7年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和8年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
東京芸術大学				東京芸術大学				
美術学部				美術学部				
絵画科	80		320	絵画科	80		320	
彫刻科	20		80	彫刻科	20		80	
工芸科	30		120	工芸科	30		120	
デザイン科	45		180	デザイン科	45		180	
建築科	15		60	建築科	15		60	
先端芸術表現科	24		96	先端芸術表現科	24		96	
芸術学科	20		80	芸術学科	20		80	
音楽学部				音楽学部				
作曲科	15		60	作曲科	15		60	
声楽科	54		216	声楽科	54		216	
器楽科	98		392	器楽科	98		392	
指揮科	2		8	指揮科	2		8	
楽理科	23		92	楽理科	23		92	
邦楽科	25		100	邦楽科	25		100	
音楽環境創造科	20		80	音楽環境創造科	20		80	
計	471		1,884	計	471		1,884	
東京芸術大学大学院				東京芸術大学大学院				
美術研究科				美術研究科				
絵画専攻（修士課程）	50		100	絵画専攻（修士課程）	50		100	
彫刻専攻（修士課程）	13		26	彫刻専攻（修士課程）	13		26	
工芸専攻（修士課程）	26		52	工芸専攻（修士課程）	26		52	
デザイン専攻（修士課程）	30		60	デザイン専攻（修士課程）	30		60	
建築専攻（修士課程）	18		36	建築専攻（修士課程）	18		36	
芸術学専攻（修士課程）	21		42	芸術学専攻（修士課程）	21		42	
文化財保存学専攻（修士課程）	18		36	文化財保存学専攻（修士課程）	18		36	
先端芸術表現専攻（修士課程）	22		44	先端芸術表現専攻（修士課程）	22		44	
グローバルアートプラクティス専攻（修士課程）	18		36	グローバルアートプラクティス専攻（修士課程）	18		36	
美術専攻（博士後期課程）	25		75	美術専攻（博士後期課程）	25		75	
文化財保存学専攻（博士後期課程）	10		30	文化財保存学専攻（博士後期課程）	10		30	
音楽研究科				音楽研究科				
作曲専攻（修士課程）	7		14	作曲専攻（修士課程）	7		14	
声楽専攻（修士課程）	12		24	声楽専攻（修士課程）	12		24	
オペラ専攻（修士課程）	8		16	オペラ専攻（修士課程）	8		16	
器楽専攻（修士課程）	45		90	器楽専攻（修士課程）	45		90	
指揮専攻（修士課程）	3		6	指揮専攻（修士課程）	3		6	
邦楽専攻（修士課程）	9		18	邦楽専攻（修士課程）	9		18	
音楽文化学専攻（修士課程）	29		58	音楽文化学専攻（修士課程）	29		58	
音楽専攻（博士後期課程）	25		75	音楽専攻（博士後期課程）	25		75	
映像研究科				映像研究科				
映画専攻（修士課程）	32		64	映画専攻（修士課程）	32		64	
メディア映像専攻（修士課程）	16		32	メディア映像専攻（修士課程）	16		32	
アニメーション専攻（修士課程）	16		32	アニメーション専攻（修士課程）	16		32	
映像メディア学（博士後期課程）	3		9	映像メディア学（博士後期課程）	3		9	
国際芸術創造研究科				国際芸術創造研究科				
アートプロデュース専攻（修士課程）	10		20	アートプロデュース専攻（修士課程）	10		20	
計	466		995	計	486		1,035	ゲーム・インタラクティブアート専攻の設置（届出）

教 育 課 程 等 の 概 要																
(映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置						備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手	基幹教員(助手を除く)以外の教員	
(必修科目) A	企画・ゲームデザイン特別演習	1前		2				○		1						
	ゲームテクノロジー特別演習	1前		2				○		1						
	映像表現特別演習	1前		2				○			1					
	社会応用特別演習	1前		2				○		1						
	文化・美学特別演習	1前		2				○		1						
	小計(5科目)	—		10	0	0		—		4	1	0	0	0	0	
(必修科目) B	ゲーム表現技術	1後		2				○		1	1					1
	ゲーム開発基盤技術	1後		2				○		2			1			
	ゲーム文化研究	1後		2				○		1						2
	小計(3科目)	—		6	0	0		—		4	1	0	1	0	3	
(分野別科目) A	企画・ゲームデザイン領域ゼミⅠ	1通			6				○	1						
	企画・ゲームデザイン領域ゼミⅡ	2通			6				○	1						
	ゲームテクノロジー領域ゼミⅠ	1通			6				○	1						
	ゲームテクノロジー領域ゼミⅡ	2通			6				○	1						
	映像表現領域ゼミⅠ	1通			6				○		1					
	映像表現領域ゼミⅡ	2通			6				○		1					
	社会応用領域ゼミⅠ	1通			6				○	1						
	社会応用領域ゼミⅡ	2通			6				○	1						
	文化・美学領域ゼミⅠ	1通			6				○	1						
	文化・美学領域ゼミⅡ	2通			6				○	1						
	小計(10科目)	—		0	60	0		—		4	1					
(演習・科目) B	ゲームエンジン演習Ⅰ	1・2前			2				○				1			
	ゲームエンジン演習Ⅱ	1・2後			2				○				1			
	インタラクティブミュージック	1・2前			2				○						2	
	ゲームサウンド実装演習	1・2後			2				○						2	
	国際共同制作演習(ゲーム)	1・2通			2				○		1					
	国際ゲーム制作論	1・2通			2				○		1					
	現代ゲーム概論	1・2後			2		○								1	
	映像表現論	1・2通			2		○								2	
	物語理論	1・2前			2		○								1	
	現代芸術論	1・2後			2		○								1	
	マンガ論	1・2前			2		○								1	
	写真史	1・2前			2		○								1	
	演劇・演出史	1・2前			2		○								1	
	映像音楽論	1・2後			2		○								1	
	国際映画文化論	1・2前			2		○								1	
	アニメーション構想設計論	1・2通			2		○								1	
	映画学	1・2前			2		○								1	
小計(17科目)	—		0	34	0		—		4	1	0	2	0	15		
合計(35科目)		—	—	16	94	0		—								
学位又は称号		修士(映像)			学位又は学科の分野				美術関係							
卒業・修了要件及び履修方法									授業期間等							
原則として2年以上在学し、必修科目A(演習)を10単位、必修科目B(講義)を6単位、選択科目A(分野別ゼミ)を12単位、選択科目Bを4単位以上、合計32単位以上を修得し、必要な研究指導を受けた上で修士論文又は修士制作を提出し、その審査に合格すること									1 学年の学期区分				2 期			
									1 学期の授業期間				15週			
									1 時限の授業の標準時間				90分			

（注）

1 学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科の設置又は大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科における通信教育の開設の届出を行おうとする場合には、授与する学位の種類及び分野又は学科の分野が同じ学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科（学位の種類及び分野の変更等に関する基準（平成十五年文部科学省告示第三十九号）別表第一備考又は別表第二備考に係るものを含む。）についても作成すること。

2 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。

3 開設する授業科目に応じて、適宜科目区分の枠を設けること。

- 4 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「単位数」の欄は、各授業科目について、「必修」、「選択」、「自由」のうち、該当する履修区分に単位数を記入すること。
- 6 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 7 「授業形態」の欄は、各授業科目について、該当する授業形態の欄に「○」を記入すること。ただし、専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目のうち、臨地実務実習については「実験・実習」の欄に「臨」の文字を、連携実務演習等については「演習」又は「実験・実習」の欄に「連」の文字を記入すること。
- 8 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員等」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員等」と読み替えること。
- 9 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員以外の教員（助手を除く）」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員以外の教員（助手を除く）」と読み替えること。
- 10 課程を前期課程及び後期課程に区分する専門職大学若しくは専門職大学の学部等を設置する場合又は前期課程及び後期課程に区分する専門職大学の課程を設置し、若しくは変更する場合は、次により記入すること。
 - (1) 各科目区分における「小計」の欄及び「合計」の欄には、当該専門職大学の全課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」に加え、前期課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」を併記すること。
 - (2) 「学位又は称号」の欄には、当該専門職大学を卒業した者に授与する学位に加え、当該専門職大学の前期課程を修了した者に授与する学位を併記すること。
 - (3) 「卒業・修了要件及び履修方法」の欄には、当該専門職大学の卒業要件及び履修方法に加え、前期課程の修了要件及び履修方法を併記すること。
- 11 高等専門学校学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

教 育 課 程 等 の 概 要																
(映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置						備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手	基幹教員(助手を除く)以外の教員	
(必修科目A (演習))	企画・ゲームデザイン特別演習	1前		2				○		1						
	ゲームテクノロジー特別演習	1前		2				○		1						
	映像表現特別演習	1前		2				○			1					
	社会応用特別演習	1前		2				○		1						
	文化・美学特別演習	1前		2				○		1						
	小計(5科目)	—			10	0	0		—		4	1	0	0	0	0
(必修科目B (講義))	ゲーム表現技術	1後		2				○		1	1					1
	ゲーム開発基盤技術	1後		2				○		2			1			
	ゲーム文化研究	1後		2				○		1						2
	小計(3科目)	—			6	0	0		—		4	1	0	1	0	3
(分野別科目A (ゼミ))	企画・ゲームデザイン領域ゼミⅠ	1通			6				○		1					
	企画・ゲームデザイン領域ゼミⅡ	2通			6				○		1					
	ゲームテクノロジー領域ゼミⅠ	1通			6				○		1					
	ゲームテクノロジー領域ゼミⅡ	2通			6				○		1					
	映像表現領域ゼミⅠ	1通			6				○			1				
	映像表現領域ゼミⅡ	2通			6				○			1				
	社会応用領域ゼミⅠ	1通			6				○		1					
	社会応用領域ゼミⅡ	2通			6				○		1					
	文化・美学領域ゼミⅠ	1通			6				○		1					
	文化・美学領域ゼミⅡ	2通			6				○		1					
	小計(10科目)	—			0	60	0		—		4	1				
(選択科目B (演習・講義))	ゲームエンジン演習Ⅰ	1・2前			2				○					1		
	ゲームエンジン演習Ⅱ	1・2後			2				○					1		
	インタラクティブミュージック	1・2前			2				○							2
	ゲームサウンド実装演習	1・2後			2				○							2
	国際共同制作演習(ゲーム)	1・2通			2				○			1				
	国際ゲーム制作論	1・2通			2				○			1				
	現代ゲーム概論	1・2後			2		○									1
	小計(7科目)	—			0	14	0		—		0	1	0	2	0	3
合計(25科目)		—	—	16	74	0		—		4	1	0	2	0	6	
学位又は称号		修士(映像)			学位又は学科の分野				美術関係							
卒業・修了要件及び履修方法									授業期間等							
原則として2年以上在学し、必修科目A(演習)を10単位、必修科目B(講義)を6単位、選択科目A(分野別ゼミ)を12単位、選択科目Bを4単位以上、合計32単位以上を修得し、必要な研究指導を受けた上で修士論文又は修了制作を提出し、その審査に合格すること									1学年の学期区分				2期			
									1学期の授業期間				15週			
									1時限の授業の標準時間				90分			

(注)

- 学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科の設置又は大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科における通信教育の開設の届出を行おうとする場合には、授与する学位の種類及び分野又は学科の分野が同じ学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科（学位の種類及び分野の変更等に関する基準（平成十五年文部科学省告示第三十九号）別表第一備考又は別表第二備考に係るものを含む。）についても作成すること。
- 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 開設する授業科目に応じて、適宜科目区分の枠を設けること。
- 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校等の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 「単位数」の欄は、各授業科目について、「必修」、「選択」、「自由」のうち、該当する履修区分に単位数を記入すること。
- 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 「授業形態」の欄は、各授業科目について、該当する授業形態の欄に「○」を記入すること。ただし、専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目のうち、臨地実務実習については「実験・実習」の欄に「臨」の文字を、連携実務演習等については「演習」又は「実験・実習」の欄に「連」の文字を記入すること。
- 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員等」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員等」と読み替えること。
- 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員以外の教員（助手を除く）」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員以外の教員（助手を除く）」と読み替えること。

- 10 課程を前期課程及び後期課程に区分する専門職大学若しくは専門職大学の学部等を設置する場合又は前期課程及び後期課程に区分する専門職大学の課程を設置し、若しくは変更する場合は、次により記入すること。
- (1) 各科目区分における「小計」の欄及び「合計」の欄には、当該専門職大学の全課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」に加え、前期課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」を併記すること。
 - (2) 「学位又は称号」の欄には、当該専門職大学を卒業した者に授与する学位に加え、当該専門職大学の前期課程を修了した者に授与する学位を併記すること。
 - (3) 「卒業・修了要件及び履修方法」の欄には、当該専門職大学の卒業要件及び履修方法に加え、前期課程の修了要件及び履修方法を併記すること。
- 11 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

教 育 課 程 等 の 概 要																	
(映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻)																	
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置						備考	
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手	基幹（助手を除く） 教員		
(演習・科目B)	映像表現論	1・2通			2		○									2	隔年 隔年
	物語理論	1・2前			2		○								1		
	現代芸術論	1・2後			2		○								1		
	マンガ論	1・2前			2		○								1		
	写真史	1・2前			2		○								1		
	演劇・演出史	1・2前			2		○								1		
	映像音楽論	1・2後			2		○								1		
	国際映画文化論	1・2前			2		○								1		
	アニメーション構想設計論	1・2通			2		○								1		
	映画学	1・2前			2		○								1		
小計（10科目）		—		0	20	0	—			0	0	0	0	0	9		
合計（10科目）		—	—	0	20	0	—			0	0	0	0	0	9		
学位又は称号		修士（映像）		学位又は学科の分野			美術関係										
卒業・修了要件及び履修方法									授業期間等								
原則として2年以上在学し、必修科目A(演習)を10単位、必修科目B(講義)を6単位、選択科目A(分野別ゼミ)を12単位、選択科目Bを4単位以上、合計32単位以上を修得し、必要な研究指導を受けた上で修士論文又は修了制作を提出し、その審査に合格すること									1 学年の学期区分				2 期				
									1 学期の授業期間				15週				
									1 時限の授業の標準時間				90分				

(注)

- 学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科の設置又は大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科における通信教育の開設の届出を行おうとする場合には、授与する学位の種類及び分野又は学科の分野が同じ学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科（学位の種類及び分野の変更等に関する基準（平成十五年文部科学省告示第三十九号）別表第一備考又は別表第二備考に係るものを含む。）についても作成すること。
- 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 開設する授業科目に応じて、適宜科目区分の枠を設けること。
- 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校等の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 「単位数」の欄は、各授業科目について、「必修」、「選択」、「自由」のうち、該当する履修区分に単位数を記入すること。
- 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 「授業形態」の欄は、各授業科目について、該当する授業形態の欄に「○」を記入すること。ただし、専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目のうち、臨地実務実習については「実験・実習」の欄に「臨」の文字を、連携実務演習等については「演習」又は「実験・実習」の欄に「連」の文字を記入すること。
- 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員等」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員等」と読み替えること。
- 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員以外の教員（助手を除く）」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員以外の教員（助手を除く）」と読み替えること。
- 課程を前期課程及び後期課程に区分する専門職大学若しくは専門職大学の学部等を設置する場合又は前期課程及び後期課程に区分する専門職大学の課程を設置し、若しくは変更する場合は、次により記入すること。
 - 各科目区分における「小計」の欄及び「合計」の欄には、当該専門職大学の全課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」に加え、前期課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」を併記すること。
 - 「学位又は称号」の欄には、当該専門職大学を卒業した者に授与する学位に加え、当該専門職大学の前期課程を修了した者に授与する学位を併記すること。
 - 「卒業・修了要件及び履修方法」の欄には、当該専門職大学の卒業要件及び履修方法に加え、前期課程の修了要件及び履修方法を併記すること。
- 高等専門学校等の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

授 業 科 目 の 概 要				
(映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
必修 科目 A	演習 科目	企画・ゲームデザイン特別 演習	○	ゲームの企画を立案し、領域横断的な協力関係によって企画を実現させる能力を養うことを目的として、演習形式の授業を行う。 授業方法としては、教員が提示した課題やテーマに対し、制作や調査を通じて答える形式をとる。成果は前期終了時の展示で公開し、学内外からの多角的なフィードバックを得て、今後の制作・研究に役立てていく。
		ゲームテクノロジー特別演習	○	ゲームやインタラクティブアートの創作活動を行うために必要なデジタル技術やAI等の情報処理技術を習得することを目的として、演習形式の授業を行う。 授業方法としては、教員が提示した課題やテーマに対し、制作や調査を通じて答える形式をとる。成果は前期終了時の展示で公開し、学内外からの多角的なフィードバックを得て、今後の制作・研究に役立てていく。
		映像表現特別演習	○	ゲームやインタラクティブアートの創作活動を行うために必要な映像表現手法や技術を習得することを目的として、演習形式の授業を行う。 授業方法としては、教員が提示した課題やテーマに対し、制作や調査を通じて答える形式をとる。成果は前期終了時の展示で公開し、学内外からの多角的なフィードバックを得て、今後の制作・研究に役立てていく。
		社会応用特別演習	○	社会課題の解決に向けた芸術の広がり注目し、問題提起能力と、ゲームを活用した課題解決能力を養うことを目的として、演習形式の授業を行う。 授業方法としては、ゲームを様々な場面で活用するフィールドワークを行い、成果は前期終了時の展示で公開し、学内外からの多角的なフィードバックを得て、今後の制作・研究に役立てていく。
		文化・美学特別演習	○	ゲーム文化への理解を深めることを目的として、演習形式の授業を行う。 授業方法としては、ゲームのアーカイブを活用した制作や調査、ゲーム機の解剖を通じて、ゲーム文化の歴史的背景や技術的発展を实践とともに学ぶ。
必修 科目 B	講義 科目	ゲーム表現技術	○	創作活動における表現の可能性を広げるため、映像表現に係る最新技術と現在の研究動向を知ることが目的として、講義形式の授業を行う。 VRやイマーシブ環境などの、ゲームやインタラクティブアートの表現技術を講義する。またCGアニメーションのテクスチャーなど、視覚表現において重要な要素について習得する。
		ゲーム開発基盤技術	○	革新的な作品の創出に繋げるため、ゲームの基盤技術の最新動向や活用方法を学ぶことを目的として、講義形式の授業を行う。 空間AIを基盤として、ゲーム空間での要素の振る舞いをコントロールする方法を講義する。またセンサー技術などを介して、物理空間とヴァーチャル空間の融合が進む現状を知るとともに、ゲームの応用分野を開拓する。
		ゲーム文化研究	○	これからのゲームの社会的・文化的意義や位置づけを構想する視座を養うため、文化としてのゲームの歴史について講義形式の授業を行う。 文化としてのゲームが今日の姿に発展してきた経緯を、ゲーム産業史やインディゲームの広がりなどの作り手の視点も交えて講義を行う。ゲームのアーカイブ資料も活用し、実物に即した形で知識を習得する。
選択 科目 A	分野 別ゼミ	企画・ゲームデザイン領域 ゼミⅠ (研究指導)	○	ゼミナール形式により一年次制作を実践的に指導する中で、「企画・ゲームデザイン」についての研究を深める。表現媒体としてのゲームを考える上で不可欠な映像、音楽、デバイス、レベルデザインなどを統合的に扱う。

		企画・ゲームデザイン領域ゼミⅡ (研究指導)	○	ゼミナール形式により二年次の修了制作を実践的に指導する中で、「企画・ゲームデザイン」についての研究を深める。表現媒体としてのゲームを考える上で不可欠な映像、音楽、デバイス、レベルデザインなどを統合的に扱う。	
		ゲームテクノロジー領域ゼミⅠ (研究指導)	○	ゼミナール形式により一年次制作を実践的に指導する中で、「ゲームテクノロジー」についての研究を深める。空間AI技術のゲームへの応用などの、情報科学の最新の成果を取り入れた作品制作を行う。またインタラクティブアートの制作にも最新の支援技術を取り込むことで、将来的に生かせる制作環境を作る。	
		ゲームテクノロジー領域ゼミⅡ (研究指導)	○	ゼミナール形式により二年次の修了制作を実践的に指導する中で、「ゲームテクノロジー」についての研究を深める。空間AI技術のゲームへの応用などの、情報科学の最新の成果を取り入れた作品制作を行う。またインタラクティブアートの制作にも最新の支援技術を取り込むことで、将来的に生かせる制作環境を作る。	
		映像表現領域ゼミⅠ (研究指導)	○	ゼミナール形式により一年次制作を実践的に指導する中で、「映像表現」についての研究を深める。アニメーションの立体構成やモーションの作成、テクスチャー表現などについて理解を深めるとともに、VRなどについても表現の観点から研究を行う。	
		映像表現領域ゼミⅡ (研究指導)	○	ゼミナール形式により二年次の修了制作を実践的に指導する中で、「映像表現」についての研究を深める。アニメーションの立体構成やモーションの作成、テクスチャー表現などについて理解を深めるとともに、VRなどについても表現の観点から研究を行う。	
		社会応用領域ゼミⅠ (研究指導)	○	ゼミナール形式により一年次制作を実践的に指導する中で、「社会応用」についての研究を深める。ゲームやインタラクティブアートについて、表現力を基盤としながらトレーニングやリハビリテーションを持続、没入させる特性を活かして、医療、健康、福祉、教育、まちづくりなどの社会的な課題にゲームを応用する。	
		社会応用領域ゼミⅡ (研究指導)	○	ゼミナール形式により二年次の修了制作を実践的に指導する中で、「社会応用」についての研究を深める。ゲームやインタラクティブアートについて、表現力を基盤としながらトレーニングやリハビリテーションを持続、没入させる特性を活かして、医療、健康、福祉、教育、まちづくりなどの社会的な課題にゲームを応用する。	
		文化・美学領域ゼミⅠ (研究指導)	○	ゼミナール形式により一年次制作を実践的に指導する中で、「文化・美学」についての研究を深める。ゲームの歴史や現代における状況、文化への影響、社会との関係性等について、美学、社会学、ゲームアーカイブ等の多様な観点から研究を行う。また、過去の事例や現在の現象等を横断的に見る観点や、ゲーム研究のための語彙を蓄積する。	
		文化・美学領域ゼミⅡ (研究指導)	○	ゼミナール形式により二年次の修了制作を実践的に指導する中で、「文化・美学」についての研究を深める。ゲームの歴史や現代における状況、文化への影響、社会との関係性等について、美学、社会学、ゲームアーカイブ等の多様な観点から研究を行う。また、過去の事例や現在の現象等を横断的に見る観点や、ゲーム研究のための語彙を蓄積する。	
選択 科目 B	演習 科目	ゲームエンジン演習Ⅰ		制作構想を実現するための基盤技術の習得を目的として、ゲームの要素を統合して動かすためのソフトウェア環境を学ぶ。ゲームエンジン「Unity」を使用して簡単なコンテンツ制作を行い、ソフトウェアの特徴や活用方法を習得する。	
		ゲームエンジン演習Ⅱ		制作構想を実現するための基盤技術の習得を目的として、ゲームの要素を統合して動かすためのソフトウェア環境を学ぶ。ゲームエンジン「Unreal Engine」を使用して簡単なコンテンツ制作を行い、ソフトウェアの特徴や活用方法を習得する。	

	インタラクティブミュージック		ユーザーの心に響く演出手法として、ゲームサウンドを統合的に扱う方法を学ぶことを目的に、演習形式の授業を行う。 ゲームの中で用いられている音楽や効果音が、ユーザーの操作に応じてインタラクティブに生成するための「サウンドプログラミング」について、その歴史や概念などの基礎を学び、そして実際にゲーム中で使われる音楽や効果音の作成方法や、ゲームへの組み込み方法について実践を通じて習得する。	
	ゲームサウンド実装演習		ゲームサウンドをより効果的に各自の創作に応用していくことを目的として、演習形式の授業を行う。 ゲームの中で、音楽や効果音をユーザーの操作に応じてインタラクティブに生成するための「サウンドプログラミング」についてより高度な実装方法について学ぶ。ゲームエンジンとDAWを結ぶ「ミドルウェア」の操作を中心に、実際の作品制作を通してゲームサウンドの設計方法や効果的な演出方法を習得する。	
	国際共同制作演習（ゲーム）		国や文化の垣根を超えた協力関係でもって課題に取り組む力を養成するため、南カリフォルニア大学（USC）等の学生とゲーム作品の共同制作を行う。毎年定められたテーマに沿って、各大学の学生が混成チームを作り、作品の企画立案、ゲームデザイン、キャラクター設計、ステージデザイン、キャラクターデザイン、モデリング、アニメーション、プログラミング、サウンド制作などすべての作業をチームで行い、作品を完成させる。完成した作品は年次制作発表会で展示する。	
	国際ゲーム制作論		国際的視野を養うことを目的に、海外大学やグローバルに展開しているゲーム企業等から講師を招いた講義・演習形式の授業を行う。ゲーム制作における様々なパースペクティブによる講義を行いながら、主にワークショップ形式で実施する。内容は受講者の経験やスキル等を勘案しながら変更するが、例えば、設定したエクスペリエンスゴールに対して、プレイテストを含めた作品開発を行い、ゴールの達成度を検証するワークショップを通じて、基本的なゲームの概念と習作を通じたゲーム創作のプロセスを学ぶ。ゲームプロジェクトを企画・実装するうえで必要な多様な知識も同時に取得する。	
講義科目	現代ゲーム概論		文化としてのゲームへの深い理解を得て、そこからゲームの未来を考察する視座を養うことを目的として、講義形式の授業を行う。 2000年代以降のゲームを対象とし、文化としてのゲームがどのように発展し、社会や関連領域にどのような影響を与えてきたかを講義する。	
	映像表現論		原理的部分に立ち返って映像、映画、アニメーションを問い直すことで、研究の基礎となる思考を学び、各自のこれからの創作において実践していける素地をつくることを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、映像それ自体を、それを成り立たせる諸要素である知覚や形式などの根本から考察し、その意味を問い直す。また、映画とアニメーションの関係、現実とアニメーションの関係について様々な具体的事例に基づいて論じていく。	
	物語理論		物語の構造等のシナリオ創作に係る理論を学習することを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、登場人物や世界観、台詞、幕構成等の物語の各要素についてその役割とそれに対する人々の認知の仕組みについて、実例を交えて講義を行う。	
	現代芸術論		批評的な芸術表現やアーティストの批評性について学習することを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、複数のテキストを読み、具体的な作品との関係のなかから、現代における批評性はどこにあるのかを考え、制作者それぞれにとっての芸術についての見取り図を描いていくことを目指す。	
	マンガ論		マンガの文化的・社会的位置づけの変遷をテーマに、異なる文化における受容の違いを理解することを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、海外において日本のマンガがどのように受容されているか等の実態を取り扱う。自らが今後創作する（プロデュースする）作品が自国を離れてどのように読み解かれていくかについての知見を得る。	
	写真史		芸術史として、写真に関する歴史を考え直すことを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、19世紀の前半にヨーロッパで生まれ、すぐに大衆化を始め、現在では環境化している「フォトグラフィー」について、その過程をひとつの「芸術史」として、文学や美術や思想と共に考え直すため、いくつかの人物やエピソードを、時代順に取り上げて取り扱う。	隔年

	演劇・演出史	近代・現代演劇の演出の歴史を学習することを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、演劇史に名を残す演出家たちの理論と実践を、演劇史への応答、時代への応答という両側面から考えていき、そこから古代における演劇の発生に想像を巡らせ、現代における演劇の可能性を探る。	隔年
	映像音楽論	「映像」について「音楽」という側面から考察し、応用性のある知識を学習することを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、映像および音響テクノロジーの進化が音楽に与えた影響を軸に、20世紀のハリウッド映画の変遷とアメリカの歴史的背景を検証しながら、映像における音楽の役割を分析し、芸術における創造性の基盤としての音楽の知識を深め、21世紀における映像音楽の新たな可能性を探ることを目的とする。	
	国際映画文化論	ストーリーテリング能力、創造的な表現、ピッチ（売り込み）等のスキルを学習することを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、映画の上映、講義、クラスディスカッションと、作品についてのピッチやプレゼンテーションを組み合わせる。作品の「エレベーターピッチ」を作成する方法など、クラウドファンディングサイトや、日本または海外の国際フォーラムに適用可能なピッチの手法を取り扱う。	
	アニメーション構想設計論	現代アニメーションの概要を理解し、アニメーションにおける様々な表現方法に触れ、アニメーション美学を考えることを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、アニメーションの物語世界における演出プランを構築して行く上でのさまざまな必要条件を実践的に考察する。また現代のアニメーション表現を紹介しながら、既存の芸術様式との比較論を通じ、アニメーションの本質と独自性への気付きに繋がる議論を展開する。	
	映画学	映画を表象文化論から捉える視座を高めることを目的として、講義形式の授業を行う。 授業計画としては、「幽霊」「記憶」「過去」等のテーマに基づいて選定した国内外の映画作品に対する作品分析・討議を行う。映画記号論的分析と、作品が持つ時代背景の考察を含んだ社会学的観点からの分析を統合して論じる。	

(注)

- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 2 専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目であって同時に授業を行う学生数が40人を超えることを想定するものについては、その旨及び当該想定する学生数を「備考」の欄に記入すること。
- 3 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 4 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。