

科目名	映像リテラシー F 2							年度	2025
英語科目名	Image Literacy F2							学期	後期
学科・学年	放送芸術科 2 年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	江口靖二	教員の実務経験		有	実務経験の職種		放送業務		
【科目の目的】									
みなさんが仕事を初めて5、6年が経過した2030年頃の映像制作、映像業界のことをイメージした講義である。映像制作の基本はこの先も変わることはないが、制作環境、伝送環境、視聴環境の全てにおいて、今まさに激変の入り口にある。その頃になって急に焦らないために、テレビに限らず、映像ビジネス全般に起きている変化について、技術、制作それぞれの立場からバランスよく伝えたいと思う。									
【科目の概要】									
本講リテラシーF1/F2 プロデュース論は、プロデュース論であってプロデューサー論ではない。これからの時代の映像コンテンツにおけるプロデュースにおいては、技術を理解し、技術に興味関心を持つことが必要不可欠である。それはAIなどに代表されるものである。プロデューサー以外の職種を目指す学生においても、カメラや音声などの自分の領域だけにとらわれない発想が求められる。と同時に、AIの時代になればなるほど、より一層、アナログ的な基本的なことの重要性が増すことの理解も深めてもらう。シラバスに記載された項目をカバーするが、最新最先端のトピックスを積極的に取り入れて提供する。									
【到達目標】									
デジタルやAIをベースとした映像制作や映像業界の、従来とはまったく異なる変化の兆しを感じ取る嗅覚を養うと同時に、そのためには従来からの基本の重要性の両方を理解すること。									
【授業の注意点】									
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう			レベル1 要努力			
到達目標 A	最新デジタル制作技術に積極的な関心があり、その利用に意欲がある		最新デジタル制作技術に積極的な関心がある			最新デジタル制作技術に関心がない			
到達目標 B	AIに対して前向きな態度で接し、将来の可能性を理解する		AIに対して否定的ではないが様子見をしている			AIに対して無関心である			
到達目標 C	情報の発信者になる楽しさと、同時に責任を理解し、メディアの変革に対して積極的に取り組む意志がある		情報の発信者になる自覚と、その責任を理解している			情報の発信者になる自覚に乏しく、現状の肯定から脱していない			
【教科書】									
資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
試験と課題を総合的に評価する。自己分析シート提出。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		映像リテラシーF 2			年度	2025
英語表記		Image Literacy F2			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	展示会レポート	IBC2025	1 前期試験の振り返り	前期でここだけは理解するべきポイントを理解する	3	
			2 IBCでの展示	最新技術に興味関心を持つ		
			3 IBCでのセッション	最新技術に興味関心を持つ		
2	最新映像制作技術	最新デジタル制作技術	1 インカメラVFX	内容と仕組みを理解する	3	
			2 ボリュームメトリックキャプチャ	内容と仕組みを理解する		
			3 フルトラ	内容と仕組みを理解する		
3	最新映像制作技術	OBMとノンリニアなコンテンツ	1 OBMとは何か	ゲームと同じく、完パケないコンテンツを知る	3	
			2 ノンリニアコンテンツ	リニアとノンリニアのコンテンツの違いを知る		
			3 放送に与える影響	欧州から先行する放送のOBM化を理解する		
4	最新映像制作技術	XRやメタバースと放送	1 VR	360度映像について、仕組みと制作方法を理解する	3	
			2 XR	XRの意味とユースケースを理解する		
			3 MR	MRまたはバーチャルとリアルの融合について知る		
5	ライブ	ライブエンターテインメント	1 ライブビューイング	ライブビューイングのポイントを理解する	3	
			2 ライブエンタメ	ステージなどでの映像路用やLEDディスプレイについて理解する		
			3 ライブの持つ意味	今この瞬間に同時に体験する意味を理解する		
6	スマートフォン	次世代スマホは仕事場になるのか	1 いまのスマホとは何か	映像的に見たスマホの本質を理解する	3	
			2 スマホは万能ではない	スマホの「異常さ」を理解する		
			3 次世代のスマホ	次のスマホの（ようなもの）を想像する		
7	放送倫理	放送が社会に与える影響力	1 過去の問題事例	メディアの影響力を理解する	3	
			2 直近の問題事例	SNSの影響を理解する		
			3 当事者になり得るということ	当事者になった場合に自分は「NO」と言えるか		
8	展示会レポート	InterBEE2025	1 InterBEEでの展示	最新技術に興味関心を持つ	3	
			2 InterBEEでのセッション	最新技術に興味関心を持つ		
9	AI	映像制作にAIがもたらす影響	1 撮影まわり	最新状況を理解する	3	
			2 美術まわり	最新状況を理解する		
			3 ボスプロまわり	最新状況を理解する		
10	AI	日進月歩の生成AI	1 生成AIによる制作事例と実演	実際のツールを利用して、動画制作や台本制作を実演する	3	
11	制作事例	私の実体験から	1 映画	ドキュメンタリー映画の制作プロセスを理解する	3	
			2 MV	臨機応変な対応力の必要性を理解する		
12	著作権	利用者から権利者になるということ	1 著作権	著作権の考え方を理解する	3	
			2 著作権隣接権と実務	著作権隣接権の内容を理解し、実務処理を理解する		
			3 立場が代わり権利者になる	自分の権利を守る立場を理解する		
13	展示会レポート	CES2026	1 CESの展示	最新技術に興味関心を持つ	3	
			2 CESのセッション	最新技術に興味関心を持つ		
14	後期のまとめと試験対策	後期のまとめと試験対策	1 後期試験に向けて	後期でここだけは理解するべきポイントを理解する	3	
15	映像業界に来られる皆さんへ	最後に伝えたいこと	1 後期試験の振り返り	後期でここだけは理解するべきポイントを理解する	3	
			2 最後に伝えたいこと	メディアの変化を楽しみましょう		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等