

# メディア表現コース



## メディア表現学演習Ⅲ-1 (文化財のデジタル化ゼミ) 案内

担当: 松川 節

[tmatsu@res.otani.ac.jp](mailto:tmatsu@res.otani.ac.jp)

# テーマ：マルチメディアを利用した文化財のデジタル化

- **プロジェクト実現型ゼミ**：**協働**がキーワード
  - 文化財に関する情報を収集し、デジタル化・データベース化した上で、情報発信する。
  - 企画をたてる→歴史・文化を読み解いて資料を集める→現地ロケ（取材・撮影）→パソコンに取り込んで編集→情報発信
  - 以上の工程を全て独力でこなせるようになることが目標（つまり「**ディレクター能力**」の獲得）



# ゼミの目標

- さまざまなメディアを活用して地域に根ざした情報発信を行う。そのために：
  - 史資料に基づく歴史・文化の探究
  - 社会的コミュニケーション力の獲得
  - メディア編集・加工・発信技術の習得
- 京都・滋賀・奈良という地域社会・コミュニティをマルチメディア的手法によって活性化しうる人物を養成する。



# 進路・就職支援について

- 一般企業の情報部門，地域貢献を目的とするNPO，観光協会，福祉の現場など，さまざまな情報メディアを駆使して情報コンテンツを表現する仕事に就くことを支援する。



# 授業計画(3回生前期)

- まずは「葵祭プロジェクト」(5月)
  - 京都三大祭のひとつである「葵祭」を題材にし、全員参加で一本の動画作品をつくる。
- 発表の場は「オープンキャンパス」
  - 成果発表は、まずは大谷大学を受験する高校生向けに大学主催で開催される「オープンキャンパス」で腕試し。(来年度は8月3日・4日ごろ)

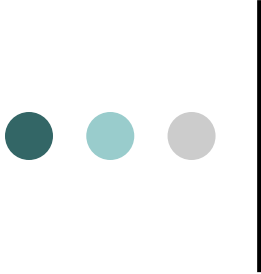


# 授業計画(3回生後期)

- 映像作品「京都の文化財と私」の制作
  - ひとり一本(5分程度の動画作品)。
  - 必ず本人が出演して語る。
  - 企画から歴史考証, 現地ロケ, 動画編集, そしてプレゼン完結まで独力で(ゼミ生の協力を得つつ)完成できるようにすることが目標。
  - 同時に文字媒体, WEB媒体も作成し, 複数媒体によるプレゼンもできるようにしておく。





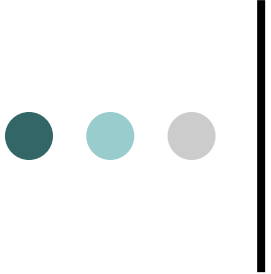


# 授業計画(4回生前期)

- 卒業論文・卒業制作に向けてエンジン始動！
  - 歴史, 文化財, メディア...
    - ここで「祇園祭プロジェクト」も！
    - 電子博物館も！
  - 卒論のテーマ決定→先行研究の把握
    - 前期末のレポートは3000字で卒論のテーマに関する先行研究を完全把握







# 授業計画(4回生後期)

- 卒論完成に向けて, 全力投球!



# サブゼミ

- 読み書き能力・論理的思考力の鍛錬
  - サブゼミ（3・4回生合同）としてメディア論関係の本を担当者を決めて会読し，メディアリテラシーの養成につとめる。（木曜5限の予定）。

# タイム・マネジメントが必要

- 柱となるプロジェクト
  - 3年生前期の葵祭プロジェクトとオープンキャンパスでのプレゼン(学生による学び紹介)
  - 3年生後期の「文化財と私」動画制作
  - 4年生の卒業制作
- それ以外, 随時立ち上がるプロジェクト
  - 社会学部コミュデザ学科と協働する地域連携プロジェクト
  - 学園祭やオープンキャンパスへの参加
  - 京都市営地下鉄駅ナカアートプロジェクト
  - 祇園祭りゴミゼロプロジェクト
  - 障害者シンクロナイズドスイミング大会の撮影協力

# このゼミに向いている人

- 歴史・文化財に関心のある人
- 共同作業が苦にならない人
- 土・日に時間的余裕のある人
- マルチメディアを使って自分自身を表現したい人
- マスメディアやマスコミから評価されたい人
- モンゴルに関心のある人
  - 学生が紹介するこのゼミ



# 成績評価の基準

- 何にでも「参加する」ことが基本。
- 各自の到達目標に対して、どの程度それが達成できているかを評価。
- もちろん出席重視。課題はいろいろあるので、かなり忙しいはず。特に土・日も。
- 「ゼミ」とは、学習の場であると同時に人間関係を築く場でもある。



# ゼミの履修モデル


- 木曜5限のサブゼミに必ず参加すること(ゼミと合わせて単位認定します)。
- 以下の履修モデルを参考にして、履修計画を立てること。



# 3回生のあいだに並行して 履修すべき授業(1)演習系

- 特殊演習3・4(伴先生)
  - 画像処理ソフトPhotoshopを利用して、ヴィジュアルライゼーション能力の獲得を目指す
- 特殊演習7・8(平澤先生)
  - 3Dを利用した博物館コンテンツの制作
    - ・ iアプリ, ゲームエンジンUnity
- 映像作成演習(松川)
  - パノラマムービーを利用した文化財のデジタル化とウォークスルーの実現
- 特殊演習9・10(伴先生)
  - 動画作成の実際
- デスクトップミュージック演習(倉光先生)





# 3回生のあいだに並行して 履修すべき授業(2) 人文系

- 人口現実論(松川)
  - VRとARの可能性を探ろう

# 面談と，課題「京都の文化財」

- 個人面談は，まずはメールでアポをとって面談してください。[tmatsu@res.otani.ac.jp](mailto:tmatsu@res.otani.ac.jp)
- ※オフィスアワーは**木曜2限**です。
- メールのはじめの件名は「ゼミ面談希望」
- 面談のあと，課題を提出してもらいます。
  - 京都の文化財を自分の視点で紹介
  - 松川ゼミで何を勉強したか（3年次・4年次で）
  - 自己アピール
- 以上をパワーポイントで作成し，メールの添付ファイルで送ってください。
- 12月16日（日）締め切りで選考します。



# 現ゼミ生との懇談会

- 10月25日(木)5限に松川ゼミ3年生との懇談会を開催するので、志望する人はできるだけ参加してください。
- 教室はK311です。