

南カリフォルニア大学 (USC) : 注目の学部

2017年9月現在

USC スクール・オブ・シネマティック・アーツ (映画芸術学部)

- 同学部では、映画・テレビ・インタラクティブメディアについて、脚本・監督・制作・配信・企画・視覚効果など、あらゆる側面から学ぶことのできるプログラムを提供し、これらの分野で活躍するリーダーの育成を目指している。
- 教員には、数多くの受賞歴を有する映画製作者、ゲームデザイナー、メディア制作者、学者が所属している。
例：アカデミー賞、エミー賞、ゴールデン・グローブ賞、全米黒人地位向上協会(NAACCP) リーダーシップ賞、ヒューマンタス賞、ピューリッツァ賞、D.I.C.E.アワード等の受賞者
- 同学部はゲームデザイン分野でも活発に活動しており、全米ランキング上位のゲームデザインコースを提供し、自らのゲーム出版レーベルを有している。
 - USC ゲーム(USC Games): USC ビタビ・スクール・オブ・エンジニアリング(工学部)との共同で提供されている、ゲームデザインや開発を学ぶプログラム。熟練デザイナー、プロデューサー、エンジニア、現役専門家から実践的な指導を受けることが可能。
 - USC ゲーム・パブリッシング(USC Games Publishing): 2016年に、世界初の教育機関によるゲームパブリッシャーのレーベルとして発足。株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントとの提携を通し、学生と教員による、共同ゲームプロジェクトのリリースが可能。

例：「チャンバラ (Chambara)」: 2016年7月に同レーベルから、プレイステーション4向けに初めてリリースされたゲーム。英国映画テレビ芸術アカデミー(BAFTA)のゲーム・アワード2015「ワズ・トゥ・ウォッチ(Ones to Watch)」賞受賞、東京ゲームショウの「センス・オブ・ワンダーナイト2016」ファイナリスト

USC アネンバーグ・スクール・フォー・コミュニケーション・アンド・ジャーナリズム (コミュニケーション・ジャーナリズム学部)

- コミュニケーション、ジャーナリズム、パブリック・ディプロマシー、パブリック・リレーションズ分野のプログラムを提供。
- 学部長は、ウィロー・ベイ教授。アメリカ国民の間では、米国ABC局のニュース番組「グッド・モーニング・アメリカ・サンデー」の元アンカーとして、親しまれている。
- 同学部では、18の研究センターに分かれて、下記のような研究を実施している：
 - 自主研究及び受託研究を通して、エンタメ業界における多様性と多様性の受け入れについて研究し、的を絞った、そして研究に基づいた形で、不平等問題(性差・人種・格差など)の解決を図っている。
 - 該当研究機関：世界有数のシンクタンク「メディア・ダイバーシティ & ソーシャルチェンジ・イニシアチブ(The Media, Diversity, & Social Change Initiative)」
 - デジタル技術とプラットフォームの世界的な発展を研究し、その利用者・非利用者に対する影響を研究している。例えばテレビで描写される暴力行為の定性的評価による暴力傾向の研究など。
 - 該当研究機関：「センター・フォー・デジタル・フューチャー (Center for Digital Future)」

USC レオナード・デイビス・スクール・オブ・ジェロントロジー (老年学部)

- 世界最古にして最大の老年学部(社会的・文化的・心理的・認知的・生物学的な側面からの高齢化に関する研究)。特に基礎生物学、社会的行動科学、政策科学に強いことで有名。
- 研究と教育を通して、高齢者のクオリティ・オブ・ライフ(生活の質)を高めることを目指している。
- 同学部は、下記を含むさまざまな提携を結んでいる。
 - 山野美容専門学校(2012年締結): 高齢化する顧客向けに美容ケアを提供できるよう、USCが同校生徒専用で60時間の研修パッケージを開発。
 - バンクオブアメリカ・メリルリンチ(2015年締結): 高齢化に伴う問題や認知症に関する理解を深め、又高齢の顧客に対する共感を培うことで、進化しつつある顧客やその家族のニーズに対して柔軟に対応できるよう、USCがアドバイザー向けの研修パッケージ(オンラインセミナー、読み物、クイズ、インタラクティブ体験を含んだ、9時間のビデオパッケージ)を開発。