

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
ワークショップ4											
対象	4年次	開講期	通年	区分	必	種別	講義	時間数	315	単位	21
担当教員	山田/大石/阪元/井上			実務 経験	有	職種	アニメーター/漫画アシスタント、編集 /CGデザイナー/				
授業概要											
年間を通して身につけた技術の成果を作品にまとめます。また専門分野ごとの特別講義、業界や企業研究、就職講座、作品研究などの講座も開かれます。											
到達目標											
それぞれのコースにおいて企画立案した作品を完成させ、就職活動に活用することを目標とする。											
授業方法											
定期的に行進状況を確認。アドバイスを受けながら、各自作品を制作。											
成績評価方法											
試験・課題：50%課題の提出と完成度を総合的に評価する 平常点：50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席しない者は不合格とする。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーションとブレインストーミング										
第2回	企画検討会										
第3回	プレゼン講評会と班決め										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

ワークショップ 4

第4回	絵コンテ制作（1）
第5回	絵コンテ制作（2）
第6回	絵コンテ制作（3） ビデオコンテチェック
第7回	設定制作（1）
第8回	設定制作（2）
第9回	作画打ち合わせ
第10回	制作（1）
第11回	制作（2）
第12回	制作（3）
第13回	制作（4）
第14回	制作（5）
第15回	中間講評会

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

ワークショップ4

第16回	グループワーク1企画制作における基礎を学び、企画の草案を作成する
第17回	グループワーク2企画制作における基礎から作成した企画を立案、発表する
第18回	グループワーク3ディスカッションにおけるポイント、ノウハウを学ぶ
第19回	グループワーク4ゲームのトレンドを分析し、販売を意識した企画の草案を作成する
第20回	グループワーク5ゲームのトレンドを分析し、販売を意識した企画を立案、発表する
第21回	グループワーク6本の流通、販売の構造を学び、収益を意識した企画の草案を作成する
第22回	グループワーク7本の流通、販売の構造を学び、収益を意識した企画を立案、発表する
第23回	個人企画1流行のコンテンツを研究・分析し、ジャンルを問わず企画書にまとめる
第24回	グループワーク8動画コンテンツの構造・トレンドを分析し、プロジェクトを意識した企画の草案を作成する
第25回	グループワーク9動画コンテンツの構造・トレンドを分析し、プロジェクトを意識した企画を立案、発表する
第26回	個人企画2企業を想定した仮想の企画を基にコンテンツの制作をする
第27回	グループワーク10セルフプロモーションの構造を学び、広報を意識した企画の草案を作成する

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

ワークショップ4

第28回

グループワーク11セルフプロモーションの構造を学び、広報を意識した企画を立案、発表する

第29回

個人企画3既存のコンテンツの紹介・プロデュースを行い、広報におけるノウハウを習得する

第30回

総評

第31回

制作のガイダンス

第32回

企画立案

第33回

企画チェック&プレゼン準備

第34回

企画プレゼン

第35回

制作(1)

第36回

制作(2)

第37回

進行チェック

第38回

制作(3)

第39回

制作(4)

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

ワークショップ 4

第40回	進行チェック
第41回	制作(5)
第42回	制作(6)
第43回	進行チェック
第44回	修正&提出
第45回	講評