

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	プロダクションワーク1	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	全コース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	馬場 定雄		実務経験の有無・職種	有・映像制作の演出	
学習目的					
この科目を受講する学生はこれからの新しいメディアに対応させる為、色々なジャンルの作品を視聴し研究する。また実践教育にあたり最先端の現場で活躍している特別ゲストの方々を迎え現場での経験談話を通じて今後の自分の作品を制作する為の基礎力を身に着けるのが目的である。					
到達目標					
この科目では将来、アニメーション・キャラクターデザイン・マンガに進む学生が進もうとしている業界がどのような仕事として成り立っているのかを理解する。また特別講義を通して各ジャンルの業界のゲストの講演を通じてこれから社会で活動するために必要な基礎能力を具体的にイメージすること、社会の組織で協働することの重要性を理解することなどが出来る様になることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、映像作品や出版物を使用し映画などの研究や分析を行ないながら個人の知識力を高めたり、特別講義などの講演を通じ過去から現在までの様々なジャンルヒストリーを学びます。その過程から発想力や行動力を理解しこれからの個々の作品作りができるようになることを目指す。				
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（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	試験と課題を総合的に評価する		
	レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	クリエイターとは		クリエイターの仕事や作品作りのヒントを養う		
2回	映像作品の基礎		カメラサイズ アングル カメラワークの基本を習得する		
3回	ライブペインティング講座		現場で働くイラストレータにライブペインティングを実践し実際の仕事の仕方について学ぶ		
4回	アニメーション制作とは1		アニメーションの作り方を学びながら各分野の仕事を理解する		
5回	アニメーション制作とは2		スタジオ4° Cのゲストを交えてアニメーション会社の実践的な仕事内容を学ぶ		
6回	プロデューサーとは		特別ゲストを向えプロデューサーの仕事内容を学ぶ		
7回	ゲーム制作とは1		ゲーム制作会社のゲストを向え最新ゲームの作り方を学ぶ		
8回	ゲーム制作とは2		ゲーム・アニメ・PC		
9回	マンガのお仕事とは		マンガ家をゲストに迎えマンガの製作手順を習得する		
10回	校外特別授業		演劇の公演を鑑賞し舞台セット美術や人物の動きを学ぶ		
11回	映像研究		映画を鑑賞し作品の作り方を学ぶ		
12回	アニメーション史		アニメーションの歴史とスタジオジブリの生い立ちを学びアニメーションの歴史を習得する		
13回	著作権とは1		著作権検定BASICの取得を目指す為、習得講座を実施する1		
14回	著作権とは2		著作権検定BASICの取得を目指す為、習得講座を実施する2		
15回	まとめ		全体のまとめ		