

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2	
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	後期
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					
デザイン1の授業をベースにこれからの新しい作品制作に対応させる為、色々なジャンル作品を研究する。またクリエイターで活躍している特別ゲストを向えて実践的な模擬授業なども行い個々の作品作りに活かす基礎力を向上するのが目的である。					
到達目標					
この科目ではデザイン1の授業をベースに将来自分たちが進もうとしている業界がどのように業界として出来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に講演して貰いこれから社会で活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。					
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、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	映像研究1		作画とは何か実際に作品を研究しながら次回の特別講義に繋げる課題とする		
2回	業界研究 アニメーターとは		特別講義アニメーターのゲストを向えアニメーターのお仕事を理解する		
3回	映像研究2		アニメーターのお仕事を理解し最新CGとの違いについて学ぶ		
4回	業界研究 演出のお仕事と絵コンテ		特別ゲストを向え演出のお仕事とは何か？絵コンテを実際書きながらコンテの割り方を学ぶ		
5回	映像研究3		映画作品を鑑賞し舞台設定の仕方やセットデザインについて理解する		
6回	マンガ配信と流通		Web配信業界で働く特別ゲストを向えて出版業界と流通の今後の有り方を学ぶ		
7回	映像研究4		最新のCGアニメーションの制作方法を学ぶ		
8回	背景美術とは		アニメーション・キャラクターデザイン・マンガそれぞれの背景の描き方を学ぶ		
9回	映像研究5		SF作品について歴史を学ぶ		
10回	映像研究6		映像作品を鑑賞し作品作りの楽しさを学ぶ		
11回	出版社業界とは		大手出版社のゲストを向えて出版業界の現状と今後を学ぶ		
12回	ライブペインティング講座		イラストレーターをゲストに迎えライブペインティング講座を行い線の描き方や配所について学ぶ		
13回	作画監督のお仕事とは		ヒットアニメの作画監督を迎え作画監督のお仕事と作画品の描き方を学ぶ		
14回	キャラクターデザインとは		キャラクターをどういうテーマから描くことが出来るのかまた、細かな描写はどう描くのかを学ぶ		
15回	まとめ		全体のまとめ		