

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ビジュアルプレゼンテーション	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	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	毎回パワーポイントでレクチャーを実施。必要に応じて資料・ワークシートを配布。				
担当教員情報					
担当教員	高田 悠平		実務経験の有無・職種	無	
学習目的					
この科目では、「物語」「絵」「演出」「言葉」のに焦点を当て、研究・考察を行うことにより作品制作において多角的な考え方や視点が必要であることを理解すると同時に、第三者としての目線で作品および業界の分析を行うことの重要性を意識する。さらには、言語表現における多様性を知覚することで言葉の大切さを改めて実感することを学習目的とする。					
到達目標					
この科目では、マンガを主な題材として作品から作者の意図や考えを、第三者としての視点を持つ重要性を理解することにより、読み解く力を磨き分析力を身に着ける。その上で、作品に込められたメッセージが読者にどのように届けられ影響を与えているかを考え、業界への意識を高めると共に、自らも作品を制作しプレゼンテーションを行うことで、伝える工夫や言葉に置き換える言語化を向上させることを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では課題内容に応じて「分析」と「発表」に重きを置き、多角的な視点と自身の考えを言葉にする力を磨いていきます。まずレクチャーを行い、次に授業におけるテーマについて個々で分析を行う。その後、個人ワークまたはグループワークとして作品を発表します。分析の際は、マンガだけでなく他のコンテンツとの関連性も意識することにより、日常的に分析する意識付けを図ります。				
注意点	多角的な視点や考えを磨くため課題毎の分析を怠らず、先生の話はもちろん、他学生とのディスカッションを真剣に聞くだけでなく前向きに発言を行う姿勢を持ちましょう。個人ワーク、グループワークの際は資料検索の為にスマートフォンやタブレットの使用を許可します。授業の4分の3以上出席しない者は評価対象とみなしません。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	課題の内容や分析力を総合的に評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	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	マンガを学ぶ意義		本概論の内容を説明 マンガに関する認知度のアンケートを実施		
2回	アンケート回答		アンケートに関する回答 クラス内でのマンガに対する認知度を知る		
3回	マンガを形づくる4要素		「脚本」「絵」「演出」「言葉」の4点に分けてマンガの形式を理解する		
4回	マンガ表現の多様性		様々な作品を紹介しマンガ表現の多様性を知る その上で2コマ漫画を制作		
5回	アウトプットとしてのマンガ		感情や情報をアウトプットする重要性を意識する 前回の課題の講評		
6回	マンガの歴史①		日本最古「鳥獣戯画」～1950年代 マンガの神様「手塚治虫」漫画文化に触れる		
7回	マンガの歴史②		1960年代「トキワ壮」～1990年代「ジャンプ黄金期」漫画文化に触れる		
8回	マンガの歴史③		200年代以前と以降のマンガをグループで研究を行い時代による変化を分析する		
9回	研究発表会		グループで研究した内容をクラス全員に発表		
10回	日本と海外コミックの違い		バンド・デシネとアメコミを紹介をして海外の表現方法に触れる		
11回	マンガの読み方①		参考作品を読みながら読者を意識したコマワリ・演出を学び「作り手」の意図を読み解く		
12回	マンガの読み方②		参考作品を読みながら読者を意識したコマワリ・演出を学び「作り手」の意図を読み解く		
13回	演出による感情表現/マンガ制作①		マンガの演出によって与える印象について解説 テーマを統一した1Pのマンガを制作		
14回	マンガ制作②		前回の作品を引き続き制作		
15回	作品講評会		前回制作したマンガを講評		