

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作研究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	2年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回資料をパワーポイントにて提示。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	臺野 興憲		実務経験の有無・職種	有・撮影監督	
学習目的					
この科目を受講する学生は、クリエイターを目指すにあたり、映像作品を中心にユーザー側からの作品の見方からクリエイター側からの作品の見方までを学習する。今後の作品制作において、ビジネスを意識させることでプロ意識を持たせることを目的としている。なおこの授業は、デザイン概論とデザイン演習と連動する。					
到達目標					
この科目では、学生が映像リテラシーを学ぶことで、今後の作品制作において、アニメ、マンガ、イラストに独自の発想も含め、自分自身の作品の制作意図をしっかりと説明できるようになることが目標である。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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）。授業時数の4分の3以上出席しない者は不合格とする。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題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	30%	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	ガイダンス		この授業についての説明と内容の理解		
2回	映像リテラシー1		映像とは何か、映像がなぜ動いて見えるのかを学ぶ		
3回	映像リテラシー2		カメラのレンズ、カメラワークの撮影技術について学ぶ		
4回	映像リテラシー3		シナリオや絵コンテ（ストーリーボード）、映像演出について学ぶ		
5回	映像リテラシー4		照明効果と特殊効果について学ぶ		
6回	作品分析1		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
7回	作品分析2		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
8回	作品分析3		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
9回	作品分析4		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
10回	作品分析5		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
11回	作品分析6		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
12回	作品分析7		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
13回	作品分析8		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
14回	作品分析9		実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表		
15回	前期まとめ		映像リテラシーを中心としたテストを実施		