

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作プロデュース1	
<b>科目基礎情報</b>					
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	前期
対象年次	3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による映像資料と、必要により資料配布を行う。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	富田 聡	実務経験の有無・職種	無		
<b>学習目的</b>					
昨今の多種多様化するメディアコンテンツ業界において、イラスト・デザインのあり方とメディアに即したコンテンツデザインの資料収集とデザインのヒントを自身で探し、価値を創造できる人材となることを学習目的とする。					
<b>到達目標</b>					
メディアコンテンツに合わせたプロダクト・キャラクターデザインを時代・設定を盛り込み発想・ビジュアル化できる技術を身に着ける。設定資料のファイリング・利用する技術を身に着け自身のデザイン力の幅を大きく向上させることを到達目標とする。					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	ゲーム業界や・アニメーションの作品・企業の歴史等を題材とし、当時の世相とデザインの関係性を考察していく。そこから発展した分野ごとのコンテンツ映像など研・考察を通して今後起こりうるメディア業界の展開を予想・ディスカッションしていく。				
注意点	この授業では、映像資料とプリント資料の授業となるため、しっかりメモを取ることが重要。前期・後期に試験を行うため欠席しないよう注意が必要。授業時数の4分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	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	40%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
<b>授業計画（1回～15回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	メディアミックスについて考察	多岐にわたるメディア展開の市場効果について考察			
2回	スピンオフについて考察	コンテンツから派生するサブコンテンツ市場について考察			
3回	海外のインディーズ作品考察	メジャー・インディーズの海外市場による売り方について考察			
4回	キャラクター造形考察1	キャラクターの外観（シルエット）から読み解く情報と必要性を考察			
5回	キャラクター造形考察2	巨大ロボットの視覚効果と演出技法について考察			
6回	キャラクター造形考察3	キャラクター演出としての変身による効果と有効性について考察			
7回	キャラクター造形考察4	有名なキャラクターの造形元となったデザインを考察			
8回	異世界（ファンタジー）について考察	文学史から見る異世界設定の有効性を考察			
9回	過去のヒット作品から市場を考察	過去ヒットした作品の傾向性から大衆に受け入れられる要素を考察			
10回	イラスト作家について考察	19世紀から世界に影響を与えたイラストレーターの歴史を考察			
11回	物語の舞台設定について考察1	中国文学史からメディアコンテンツに影響を与えた作品を考察			
12回	物語の舞台設定について考察2	作品を創造するうえで2つの要素を掛け合わせる有効性の考察			
13回	劇場作品の市場効果について考察	マンガを原作とした劇場作品を市場と業界からの視点で考察			
14回	試験・課題	今までの授業内容から試験・課題を実施			
15回	まとめ	キャラクター造形と舞台設定についてのまとめ			