

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2	
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	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。				
担当教員情報					
担当教員	富田 聡		実務経験の有無・職種	無	
学習目的					
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。					
到達目標					
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。					
教育方法等					
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		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	デザインにおける表現技法を考察		live2Dやモーションアニメによる新しい映像表現の考察		
2回	キャラクター造形考察5		職業から連想するデザインの考察		
3回	物語の舞台設定について考察3		ミステリとサスペンスの違いと設定について考察		
4回	キャラクター造形考察6		サイバーパンクとスチームパンク作品史とデザインについて考察		
5回	キャラクター造形考察7		動物から読み取るデザイン造形について考察		
6回	小物設定による物語について考察1		文学史に残る著作から小物を用いた設定の考察		
7回	小物設定による物語について考察2		歴史上に伝わる武具を用いた設定の考察		
8回	コンテンツにおける原作の考察		同じ原作から展開するメディアコンテンツについて考察		
9回	日本と海外コンテンツの相違		海外3Dアニメと国内2Dアニメを比較・考察		
10回	プロデューサーについて考察		コンテンツメディアにおけるプロデューサー職について考察		
11回	キャラクター造形考察8		各コンテンツのデザインモチーフとしてサムライを考察		
12回	物語の舞台設定について考察4		物語の設定としての「相棒」を考察		
13回	キャラクター造形考察9		デザインとしてみるスーツを考察		
14回	課題・試験		これまでの授業内容から試験課題を出題		
15回	ロケハン・まとめ		ロケーションハンティングの重要性について考察・まとめ		