

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
プロダクションワーク 5											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	90	単位	6
担当教員	大石准也、井上篤史			実務 経験	有	職種	漫画編集、アシスタント/コンテンツ制作				
授業概要											
演劇論などを考察して、各分野での制作に役立てます。マンガ・アニメビジネスコースは、工程管理法などを学びます。											
到達目標											
仕事をするうえで通用する物事の考え方や捉え方を深掘りし、社会の中で通用するコミュニケーションの基本を身につけることを目標とします。											
授業方法											
就職に備えた知識やスキルアップを目指した資料から、レポートを作成する。											
成績評価方法											
課題を総合的に評価する他、授業時間内に行われる中間チェック、授業態度についても評価します。											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席すること。課題提出締め切り日は守る事。課題提出が遅れる度にマイナスとなりますが、必ず提出すること。											
教科書教材											
テキスト・参考資料：必要に応じ授業当日にプリントを配付する。映像鑑賞：世界の短編アニメーションの鑑賞											
回数	授業計画										
第1回	グループワーク1企画制作における基礎を学び、企画の草案を作成する										
第2回	グループワーク2企画制作における基礎から作成した企画を立案、発表する										
第3回	グループワーク3ディスカッションにおけるポイント、ノウハウを学ぶ										

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
プロダクションワーク 5	
第4回	グループワーク4ゲームのトレンドを分析し、販売を意識した企画の草案を作成する
第5回	グループワーク5ゲームのトレンドを分析し、販売を意識した企画を立案、発表する
第6回	グループワーク6本の流通、販売の構造を学び、収益を意識した企画の草案を作成する
第7回	グループワーク7本の流通、販売の構造を学び、収益を意識した企画を立案、発表する
第8回	個人企画1流行のコンテンツを研究・分析し、ジャンルを問わず企画書にまとめる
第9回	グループワーク8動画コンテンツの構造・トレンドを分析し、プロジェクトを意識した企画の草案を作成する
第10回	グループワーク9動画コンテンツの構造・トレンドを分析し、プロジェクトを意識した企画を立案、発表する
第11回	個人企画2企業を想定した仮想の企画を基にコンテンツの制作をする
第12回	グループワーク10セルフプロモーションの構造を学び、広報を意識した企画の草案を作成する
第13回	グループワーク11セルフプロモーションの構造を学び、広報を意識した企画を立案、発表する
第14回	個人企画3既存のコンテンツの紹介・プロデュースを行い、広報におけるノウハウを習得する
第15回	総評

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
プロダクションワーク 5	
第 1 6 回	AIについて①ディープラーニングが表現に及ぼす可能性について。
第 1 7 回	GRIT、やりぬく力
第 1 8 回	ファクトフルネス
第 1 9 回	AIについて②アルゴリズムによる作品制作。
第 2 0 回	インターネット①フリーというビジネスモデル
第 2 1 回	インターネット②貨幣と「いいね」について
第 2 2 回	インターネット③SNSが変えた表現の世界
第 2 3 回	テクノロジーと表現①テクノロジーが変えた社会と表現
第 2 4 回	テクノロジーと表現②ホモ・デウス
第 2 5 回	社会の変化と表現①新自由主義と表現
第 2 6 回	社会の変化と表現②モラルの変化と表現
第 2 7 回	フィクションにおける表現の革新について①

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
プロダクションワーク 5	
第 2 8 回	フィクションにおける表現の革新について②
第 2 9 回	フィクションにおける表現の革新について③
第 3 0 回	まとめ。これからの表現はどうなっていくか