

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
プロダクションワーク1C											
対象	1年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	臺野 興憲			実務 経験	有	職種	撮影監督				
授業概要											
アニメーションを中心に、ポップカルチャーが社会に持つ役割、影響について知り、考える。カルチャーが成立する基盤の知識を得ることで、今後の作品制作活動に活用していき、クリエイティブ意識を知ること、高い理想と理念を持つこと目的とする。											
到達目標											
アニメーション、ポップカルチャーの全体像の把握が出来ること。それを社会活動において積極的に活かせるようになること。社会におけるカルチャーの役割と意義を感じられるようになることを到達目標とする。											
授業方法											
座学にてアニメ業界・ゲーム業界・出版業界といった本学科に関連する業界の全体構造を中心に基礎的な内容を講義。多角的な視点からアニメ・マンガ・ゲームビジネスの現状を知り、それぞれ視点で作品やコンテンツがどのように作られているのかをビジネスの側面から解説する。											
成績評価方法											
試験・課題	60%	試験課題などで総合的に評価									
成果発表	30%	提出物における理解度の確認									
平常点	20%	授業における積極的は貢献、参加で評価									
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、受講態度などには厳しく対応します。理由のない遅刻や欠席を無くすことはもちろん、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。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集を心がけること。授業時数の4分の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。											
教科書教材											
必要に応じて授業にて資料配布を行う											
回数	授業計画										
第1回	アニメーションカルチャーの全体把握										
第2回	アニメーションのカルチャー、産業定義										
第3回	製作と制作の違い、制作・クリエイティブの構造										
第4回	アニメーション制作の構造										
第5回	アニメーションの歴史										
第6回	テレビ文化とアニメーション										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
プロダクションワーク1C	
第7回	映画文化とアニメーション
第8回	映像ソフトとアニメーションの関係
第9回	玩具文化とアニメーションの関係
第10回	アニメ文化とマンガ文化の関係
第11回	音楽文化とアニメーションの関係
第12回	ゲーム文化とアニメーションの関係
第13回	日本アニメーションの文化的特徴
第14回	CGアニメーションの技術と進歩について
第15回	前期の主要ポイント確認