

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
カルチュラルスタディーズ											
対象	1年次	開講期	前・後期	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											
アニメーション業界において必要な専門用語・知識を身につけ、業界に入ってから他の現場スタッフとしっかりとしたコミュニケーションを取れるようになることを目標とする。											
授業方法											
座学にてアニメ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業界の現状を知り、様々な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制作側と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	アニメーション業界を知る「アニメーションの歴史」										
第2回	アニメーション業界を知る「アニメーション産業の歴史」										
第3回	アニメーション業界の役割										
第4回	アニメーション制作の構造										
第5回	映像概論1「フィルムとコマの関係」										
第6回	映像概論2「カメラの概念」										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
カルチュラルスタディーズ	
第7回	映像概論3「カメラの概念」
第8回	映像概論4「カメラの概念」
第9回	映像概論5「特殊効果」
第10回	映像概論6「映像照明」
第11回	映像概論7「シナリオ」
第12回	映像概論8「絵コンテ」
第13回	映像の原則
第14回	シナリオ・キャラクターデザイン・絵コンテ実践
第15回	まとめテスト