

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											
美術基礎 1 A											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	馬場 定雄			実務 経験	有	職種	映像演出				
授業概要											
この科目を受講する学生はこれからの新しいメディアに対応させる為、色々なジャンルの作品を視聴し研究する。また実践教育にあたり最先端の現場で活躍している特別ゲストの方々を迎え現場での経験談話を通じて今後の自分の作品を制作する為の基礎力を身に着けるのが目的である。											
到達目標											
この科目では将来、アニメーション・キャラクターデザイン・マンガに進む学生が進もうとしている業界がどのような仕事として成り立っているのかを理解する。また特別講義を通して各ジャンルの業界のゲストの講演を通じてこれから社会で活動するために必要な基礎能力を具体的にイメージすること、社会の組織で協働することの重要性を理解することなどが出来る様になることを目標とする。											
授業方法											
この授業では、映像作品や出版物を使用し映画などの研究や分析を行ないながら個人の知識力を高めたり、特別講義などの講演を通じ過去から現在までの様々なジャンルヒストリーを学びます。その過程から発想力や行動力を理解しこれからの個々の作品作りができるようになることを目指す。											
成績評価方法											
試験・課題 80% 試験と課題を総合的に評価 レポート 10% 授業内容の理解度を確認するために実施 平常点 10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価											
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。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を求める（詳しくは、最初の授業で説明）。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、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、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											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	カメラサイズ アンクル カメラワークの基本を習得する										
第2回	日本のアニメ史について学ぶ										
第3回	構図と映像表現について学ぶ										
第4回	キャラクターと背景の仕事を理解する										
第5回	スタジオポノックの作品作りを学ぶ										
第6回	特別ゲストを向け制作進行の仕事内容を学ぶ										

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	
美術基礎 1 A	
第7回	イラストレータの特別講義を行いキャラクターの描き方を学ぶ
第8回	マンガ家をゲストに迎えマンガの製作手順を習得する
第9回	演出家をゲストに迎えてアニメーションの演出について学ぶ
第10回	PCとゲーム史について学ぶ①
第11回	PCとゲーム史について学ぶ②
第12回	PCとゲーム史について学ぶ③
第13回	著作権検定BASICの取得を目指す為、習得講座を実施する①
第14回	著作権検定BASICの取得を目指す為、習得講座を実施する②
第15回	全体のまとめ及び試験