

|                                                                                                                                                                          |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-----|----|----------|----|----|---------|-----|----|----|---|
| 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                                                                                                                                                          |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 制作研究 2                                                                                                                                                                   |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                       | 2 年次                              | 開講期 | 後期 | 区分       | 選択 | 種別 | 実習      | 時間数 | 45 | 単位 | 1 |
| 担当教員                                                                                                                                                                     | 臺野 興憲                             |     |    | 実務<br>経験 | 有  | 職種 | アニメ撮影監督 |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                     |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| この科目を受講する学生は、クリエイターを目指すにあたり、映像作品を中心にユーザー側からの作品の見方からクリエイター側からの作品の見方までを学習する。今後の作品制作において、ビジネスを意識させることでプロ意識を持たせることを目的としている。なおこの授業は、デザイン概論とデザイン演習と連動する。                       |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                                                     |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| この科目では、学生が映像リテラシーを学ぶことで、今後の作品制作において、アニメ、マンガ、イラストに独自の発想も含め、自分自身の作品の制作意図をしっかりと説明できるようになることが目標である。                                                                          |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                     |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。                                                                                     |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                   |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 試験・課題 50% 試験と課題を総合的に評価<br>成果発表 20% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価<br>平常点 30% 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                                                                                                                                                                   |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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）。授業時数の4分の3以上出席しない者は不合格とする。 |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 教科書教材                                                                                                                                                                    |                                   |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 毎回資料をパワーポイントにて提示。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                                                                                                                                                                      | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表① |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                      | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表② |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                      | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表③ |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                      | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表④ |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                      | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑤ |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |
| 第6回                                                                                                                                                                      | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑥ |     |    |          |    |    |         |     |    |    |   |

| 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  |                                           |
| 制作研究 2           |                                           |
| 第7回              | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑦         |
| 第8回              | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑧         |
| 第9回              | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑨         |
| 第10回             | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑩         |
| 第11回             | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑪         |
| 第12回             | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑫         |
| 第13回             | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑬         |
| 第14回             | 実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑭         |
| 第15回             | 文章（シナリオ）をビジュアル化し、マンガやイラスト、絵コンテによる表現テストを実施 |