

2023年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
ワークショップ 4 A											
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	馬場 定雄			実務経験	有	職種	映像制作の演出				
担当教員紹介											
映像クリエイター。 テレビ朝日映像にて広報・制作として勤務。現場でのノウハウや映像知識を元に、メディア研究授業を主に担当。											
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、社会で働くうえでの業界の一般常識を学んだり色々な作品を考察することにより基礎知識や感性を磨き今後の卒業制作作品作りを行うことを目標とする											
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	60%	試験と課題を総合的に評価する									
出席	30%	映像鑑賞や解説を含めて出席率を評価に加える									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
履修上の注意											
この授業では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											
PDFでレジュメ・資料を説明する。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	ゲーム原作から映画になった作品を考察しながらブレインストーミングを行う①										
第2回	ゲーム原作から映画になった作品を考察しながらブレインストーミングを行う②										
第3回	ゲーム原作から映画になった作品を考察しながらブレインストーミングを行う③										
第4回	最新のアニメーション技術を使用したアニメーション映画を考察し最新技法を学ぶ										
第5回	リメイクされた映画、アニメーション作品について学ぶ①										

2023年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
ワークショップ4 A	
第6回	リメイクされた映画、アニメーション作品について学ぶ②
第7回	リメイクされた映画、アニメーション作品について学ぶ③
第8回	音楽映画・ドキュメンタリー映画について学ぶ②□
第9回	アニメーション監督、河森正治の作品について学ぶ①
第10回	アニメーション監督、河森正治の作品について学ぶ②
第11回	アニメーション監督、河森正治の作品について学ぶ③
第12回	SF映画作品について様々な撮影方法や演出技法を学ぶ①
第13回	SF映画作品について様々な撮影方法や演出技法を学ぶ②
第14回	SF映画作品について様々な撮影方法や演出技法を学ぶ③
第15回	カンヌ・アヌシス映画祭と受賞作品「海外映画」について学ぶ③□