

2023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											
業界概論											
対象	1 年次	開講期	通年	区分	必修	種別	講義	時間数	180	単位	12
担当教員	臺野 興憲/高田 悠平/内田 央			実務経験	有	職種	撮影監督/マンガ編集者/映像クリエイター				
担当教員紹介											
エンジニア。レコーディングスタジオでマニピレーターとして活躍。小柳ゆきやゴスペラーズ、ラルクアンシエルなどを担当。同時期にプロモーションビデオなどを制作した経験から、多ジャンルとのコラボレーションを得意とした制作を行う。担当授業科目も多岐にわたる。(内田央)											
授業概要											
この科目を受講する学生は、2年次のコース選択時やその後の就職活動時に向けてゲーム業界の仕組み、求められる人材、業界に入るために必要な基礎ビジネススキルを学習する。またアニメーションでは、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とする。 授業内グループ・ワークでは他者との意見交換を積極的に実施し、コミュニケーション力、聞く力、ディスカッション力、プレゼンテーション力の向上を目指し、ビジネススキルの習得と向上を学習目標とする。											
到達目標											
この科目では、ゲーム業界、アニメ業界、マンガ業界の役割を理解し各業界で何が必要なのか具体的にイメージし、社会人としての協調性を理解することを主目標とする。授業内でのグループワークを通じて制作での目標設定を独自で行い、幅広い発想や深い思考力を身に付けられることを目標とする。											
授業方法											
この授業では、1つの内容に対し「レクチャー」→「個人ワーク」→「グループワーク」→「プレゼンテーション」の流れで学ぶ。まずはレクチャーで基本的な知識や考え方を身に付け、個人ワークで実践することで学びをより深いものとする。その後プレゼンテーションでほかの学生との意見交換を通じ発想力を広げ、プレゼンテーションで発表することで広げた発想力を定着されると同時に、他グループの発表を聞くことで発想力をさらに広げる。											
成績評価方法											
課題	60%	課題の内容や発想力を総合的に評価									
成果発表	20%	発表内容や構成力を総合的に評価									
平常点	20%	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、1つの内容が連続して行われるため、欠席するとその後の個人ワークやグループワークに影響が出てしまう。また先生の話はもちろん、他学生とのディスカッションも授業の一環なので真剣に聞くこと。個人ワーク、グループワークの際は資料検索の為にスマートフォンやタブレットの使用を許可する。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	業界知識論1										
第2回	業界知識論2										
第3回	業界知識論3										
第4回	業界知識論4										
第5回	業界知識論5										

2023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	
業界概論	
第6回	業界技術論1
第7回	業界技術論2
第8回	業界技術論3
第9回	業界技術論4
第10回	業界技術論5
第11回	業界応用論1
第12回	業界応用論2
第13回	業界応用論3
第14回	業界応用論4
第15回	業界応用論5
第16回	業界応用論6
第17回	業界ワークショップ1
第18回	業界ワークショップ2
第19回	業界ワークショップ3
第20回	業界ワークショップ4
第21回	業界ワークショップ5
第22回	業界ワークショップ6
第23回	業界ワークショップ4
第24回	業界ワークショップ5
第25回	業界ワークショップ6

第26回	業界ワークショップ7
第27回	業界ワークショップ8
第28回	業界概論—総論1—
第29回	業界概論—総論2—
第30回	総評