

| 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 | | | | | | | | | | | |
| 制作研究2 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 | | | | | | | | | | | |
| メディア研究1の授業をベースにこれからの新しい作品制作に対応させる為、色々なジャンル作品を研究する。またクリエイターで活躍している特別ゲストを向えて実践的な模擬授業なども行い個々の作品作りに活かす基礎力を向上するのが目的である。 | | | | | | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | | | | | | |
| この科目ではメディア研究1の授業をベースに将来自分たちが進もうとしている業界がどのように業界として出来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に講演して貰いこれから社会で活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標としている。 | | | | | | | | | | | |
| 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、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 レポート 30% 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 | | | | | | | | | | | |
| PowerPointでのレジュメ・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 | ゲームから映画になった作品について演出方法を学ぶ | | | | | | | | | | |
| 第2回 | 映画のログラインについて学ぶ① | | | | | | | | | | |
| 第3回 | 映画のログラインについて学ぶ② | | | | | | | | | | |
| 第4回 | テレビ・映画業界のプロデューサーについて学ぶ① | | | | | | | | | | |
| 第5回 | テレビ・映画業界のプロデューサーについて学ぶ② | | | | | | | | | | |

| 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 | |
| 制作研究2 A | |
| 第6回 | 絵コンテについて学ぶ① |
| 第7回 | 絵コンテについて学ぶ② |
| 第8回 | スタジオジブリ作品とジブリ美術館について学ぶ |
| 第9回 | PCとゲーム史について学ぶ① |
| 第10回 | PCとゲーム史について学ぶ② |
| 第11回 | 3DCGアニメーションについて学ぶ |
| 第12回 | デザイナー シドミードについて工業デザイン学を学ぶ① |
| 第13回 | デザイナー シドミードについて工業デザイン学を学ぶ② |
| 第14回 | モンタージュ論について学ぶ |
| 第15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② |