

科目名	映像リテラシーC 1							年度	2024
英語科目名	Image Literacy C1							学期	前期
学科・学年	放送芸術科 1 年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	青木聖和	教員の実務経験		有	実務経験の職種		美術デザイン業務		
【科目の目的】									
本科目「美術基礎」のねらいは、本学において、学生生活の目的や目標を明確にし、計画的な日々を送ることができるようにすることにある。同時に、将来の放送メディア産業の美術の多様な専門職種群への関心を深め、働くことの意義や美術の専門職種群の構造について学び、実践的な選択行動がとれるようにする。また、本科目を通じて番組制作や作品制作への美術の関わり方や、舞台・映画・テレビの美術に必要な基礎知識と基本的なノウハウを学ぶことを目的とする。									
【科目の概要】									
TV、映画などにおける、カメラ、音声、照明、編集、制作、美術などの基礎的知識を学びます。									
【到達目標】									
放送の歴史はテレビジョンの発明から、白黒生放送の時代、カラー化、ハイビジョン化、デジタルハイビジョン化、衛星放送、4K、8Kへと日々進化している電子技術の世界である。その中における美術業務は、太古の時代からの芸能音楽全般の装置、装飾、扮装の伝統文化であり、芸能の世界にはなくてはならない存在として発展してきた文化である。放送局における映像デザインの中の美術業務や文化の発展形を理解する。									
【授業の注意点】									
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。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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	美術基礎を学ぶ理由を理解し、舞台・映画・テレビ美術の各歴史と仕事内容を理解できる。尺貫法を理解し、専門用語や美術用品の使い方が分かる	美術基礎を学ぶ理由を理解し、舞台・映画・テレビ美術の各歴史と仕事内容を理解できる。尺貫法が理解し、専門用語や美術用品が分からない	美術基礎を学ぶ理由を理解し、舞台・映画・テレビ美術の各歴史と仕事内容を理解できる。尺貫法や専門用語・美術用品がわからない	美術基礎を学ぶ理由を理解し、舞台・映画・テレビ美術の各歴史と仕事内容が分からない。尺貫法や専門用語・美術用品が分からない	美術基礎を学ぶ理由をが分からない。舞台・映画・テレビ美術の各歴史と仕事内容が分からない。尺貫法・専門用語・美術用品が分からない				
到達目標 B	美術業務に携わる美術デザイナーや美術進行について理解できる。専門職種群の各名称が分かる。その仕事内容や分野・領域が理解できる	美術業務に携わる美術デザイナーや美術進行が分かる。専門職種群の各名称も分かる。その仕事内容も分かるが分野・領域が分からない	美術業務に携わる美術デザイナーや美術進行が分かる。専門職種群の各名称が分かる。その仕事内容も分かるが分野・領域が分からない	美術業務に携わる美術デザイナーや美術進行が分かる。専門職種群の各名称が分からない。その仕事内容や分野・領域も分からない	美術業務に携わる美術デザイナーや美術進行が分からない。専門職種群の各名称が分からない。その仕事内容や分野・領域が分からない				
到達目標 C	ビジュアルコミュニケーションの理論が理解できる。音楽・エンター系や教養・情報系の美術を理解し、制作実習に十分活かせる	ビジュアルコミュニケーションの理論が分かる。音楽・エンター系や教養・情報系の美術が分かり、制作実習に過不足なく活かせる	ビジュアルコミュニケーションの理論が分かる。音楽・エンター系美術は分かる。教養・情報系は分からない。制作実習は何とか活かせる	ビジュアルコミュニケーションの理論が分からない。音楽・エンター系美術も分からない。教養・情報系は少し分かる。制作実習には活かしづらい	ビジュアルコミュニケーションの理論が分からない。音楽・エンター系や教養・情報系の美術も分からない。制作実習に活かせない				
到達目標 D	音楽・エンター系の美術②を理解できる。ニュース・報道の美術を理解し、ドラマ美術①を理解し、制作実習に十分活かせる	音楽・エンター系の美術②を理解できる。ニュース・報道の美術を理解し、ドラマ美術①が分かる。制作実習には十分活かせる	音楽・エンター系の美術②が分からないが、ニュース・報道の美術はほぼ分かり、ドラマ美術①も分かる。制作実習には何とか活かせる	音楽・エンター系の美術②と、ニュース・報道の美術が分からない。ドラマ美術①はほぼ分かるが、制作実習には活かしづらい	音楽・エンター系の美術②と、ニュース・報道の美術が分からない。ドラマ美術①が分からない。制作実習に活かせない				
到達目標 E	ドラマの美術②③とは何かを理解できる。それらを基に制作実習に十分活かせる。美術・照明・VFXの関わり方を理解できる	ドラマの美術②③が何かを理解できる。それらを基に制作実習には十分活かせる。美術・照明・VFXの関わり方が分かる	ドラマの美術②は分かるが美術③が分からない。それを基に制作実習にはほぼ活かせる。美術・照明・VFXの関わり方がほぼ分かる	ドラマの美術②③が分からない。それを基に制作実習はほぼ活かせない。美術・照明・VFXの関わり方が分からない	ドラマの美術②③が分からない。それを基に制作実習は活かせない。美術・照明・VFXの関わり方が分からない				
【教科書】									
資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
試験と課題を総合的に評価する。自己分析シート提出。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		映像リテラシー C 1				年度	2024
英語表記		Image Literacy C1				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル		評価方法	自己評価
1	放送メディアの美術基礎知識	放送メディアの美術基礎をどのように学ぶのか？	1 美術の役割	美術の役割とは何かを理解している		3	
			2 芸能と美術	芸能と美術の結びついている関係とは何かを理解している			
			3 芸能と芸術	芸能と芸術の結びついている関係とは何かを理解している			
2	放送メディアの美術史	舞台美術とは何か？ 映画美術とは何か？ テレビ美術とは何か？	1 舞台美術の歴史	舞台美術の基本的な仕事の内容を理解している		3	
			2 映画美術の歴史	映画美術の基本的な仕事の内容を理解している			
			3 テレビ美術の歴史	テレビ美術の基本的な仕事の内容を理解している			
3	尺貫法 専門用語 美術用品	尺貫法とは何か？ 舞台・映画・テレビの 定式を学ぶ	1 寸法・重量等の単位	舞台・映画・テレビで使う尺貫法とは何かを理解している		3	
			2 専門用語の名称	舞台・映画・テレビで使う専門用語とは何かを理解している			
			3 美術用品の種類	舞台・映画・テレビで使う美術用品とは何かを理解している			
4	テレビジョンの歴史	テレビは 何を伝えたか？	1 白黒・カラーテレビ	白黒・カラーテレビとは何かを理解している		3	
			2 ハイビジョンテレビ	ハイビジョンテレビとは何かを理解している			
			3 TVは何を伝えたか？	テレビは何を伝えたかを理解している			
5	美術デザイナーと美術進行	デザイナーとは？ 美術進行とは？ 美術費の管理とは？	1 美術デザイナー	美術デザイナーとは何かを理解している		3	
			2 美術進行	美術進行の仕事と役割、その重要性を理解している			
			3 美術費の管理運用	美術費の管理運用とは何かを理解している			
6	美術スタッフの専門職種群	美術の専門職種の 仕事内容とは何か？	1 美術の専門職種	美術の専門職種とは何かを理解している		3	
			2 装置・装飾	装置・装飾とは何かを理解している			
			3 扮装(持道具・メイク・かつら)	扮装(持道具・メイク・かつら)とは何かを理解している			
7	ビジュアル コミュニケーション	ビジュアル コミュニケーション とは何か？	1 視覚・伝達の「5W2H」	視覚・伝達と番組制作に必要な「5W2H」理論が何かを理解している		3	
			2 番組編成と番組内容	番組編成と番組内容とは何かを理解している			
			3 番組構成とデザイン	番組構成とデザインの関係性の重要度を理解している			
8	音楽・エンター系 美術の基礎①	音楽・エンター系美術の 基礎①を学び、制作 実習に活かせるか？	1 音楽・エンター系美術①	音楽・エンターテインメントの美術とは何かを理解している		3	
			2 ステージプラン	ステージプランとは何かを理解している			
			3 MCとゲスト、次の展開	MCとゲストトーク、そして次の展開とは何かを理解している			
9	教養・情報系 美術の基礎	教養・情報系美術の基 本を学び、制作 実習に活かせるか？	1 教養・情報番組の美術	教養・情報番組の美術とは何かを理解している		3	
			2 色彩の心理的効果	色彩の心理的効果とは何かを理解している			
			3 フォルムの心象効果	フォルムの心象効果とは何かを理解している			
10	音楽・エンター系 美術の基礎②	音楽・エンター系美術の 基礎②を学び、制作 実習に活かせるか？	1 音楽・エンター系美術②	音楽・エンターテインメントの美術的汎用性とは何かを理解している		3	
			2 ビジュアルイメージ	ビジュアルイメージの果たす役割とは何かを理解している			
			3 LED画面と	ライブ環境の設定とは何かを理解している			
11	ニュース・報道 美術の基礎	ニュース・報道美術の 基礎を学び、制作実習 に活かせるか？	1 ニュース・報道の美術	ニュース・報道の美術とは何かを理解している		3	
			2 文字フォント	文字フォントとは何かを理解している			
			3 CGグラフィックス	CGグラフィックスとは何かを理解している			
12	ドラマ美術の 基礎① (現代物)	ドラマ美術の基礎① を学び、制作実習 に活かせるか？	1 ドラマ美術①	ドラマ美術とは何かを理解している		3	
			2 台本分析・ステージング	台本分析・ステージングの重要性を理解している			
			3 ロケ・スタジオ香盤表	ロケ・スタジオ香盤表と撮れ高の重要性を理解している			
13	ドラマ美術の 基礎② (スペシャル企 画)	ドラマ美術の基礎② を学び、制作実習 に活かせるか？	1 ドラマ美術②	スペシャルドラマの美術とは何かを理解している		3	
			2 台本分析・ステージング	台本分析・ステージングの重要性を理解している			
			3 美術費の構成比率	美術費の構成比率とは何かを理解している			
14	ドラマ美術の 基礎③ (明治・大正・昭和 はすでに時代劇)	ドラマ美術の基礎③ を学び、制作実習 に活かせるか？	1 ドラマ美術③	ドラマ美術の時代設定と汎用性とは何かを理解している		3	
			2 時代・風俗・建築考証	時代考証・風俗考証・建築考証とは何かを理解している			
			3 所作指導・殺陣師	所作指導・殺陣師とは何かを理解している			
15	美術・照明と VFX	美術・照明とVFXの 関わり方とその 重要性とは何か？	1 美術・照明とVFX	美術・照明とVFXの関わり方を理解している		3	
			2 絵コンテ	絵コンテのイメージを共有する重要性を理解している			
			3 VFXシュミレーション	VFXシュミレーションとは何かを理解している			

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等