

科目名	メディア研究B								年度	2024
英語科目名	Media Studies B								学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 1年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	演習	
担当教員	鈴木大樹		教員の実務経験		有	実務経験の職種		V F Xアーティスト		
【科目の目的】 ・自身の作品制作をより豊かにするためにインプットを行う ・その作品が制作された時代背景やメイキングについて理解し、プロのクリエイターの制作について学習する ・観客やユーザーに感動を与えるポイントについて理解する ・自身の制作に上記の点を反映させる										
【科目の概要】 様々なジャンルの映画作品を中心に解説し、その年代や制作背景、監督やそれに携わった各クリエイターらのねらいなどを知った上で鑑賞する。これを蓄積することによって一流の表現やその制作手法を学び、自身の作品の表現力をより高めることができる。また、一部の時間を制作に割り当て、実際にそれが生かせるように作品をブラッシュアップする										
【到達目標】 A. 事前の解説を受けて作品を集中して鑑賞することができる B. 作品の演出について理解し、自身の作品制作に活かすことができる C. 作品内のキャラクターや背景美術などの作り方について理解し、自身の作品制作に活かすことができる										
【授業の注意点】 シラバスについて修正がある場合は授業開始時に連絡する。授業の各回では取扱作品の変更や作品の入れ替え、実施回数を調整する場合がある。早めに目標を達成した場合は制作実習の時間に割り当てる。										
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	事前の解説内容を完全に理解し、集中力を維持して作品を鑑賞することができる	事前の解説内容を概ね理解し、集中力を維持して作品を鑑賞することができる	事前の解説内容を半分程度理解し、集中力を維持して作品を鑑賞することができる	事前の解説内容を理解できていない。または集中力を維持して作品を鑑賞することができない	事前の解説内容を理解できておらず、集中力を維持して作品を鑑賞することができない					
到達目標 B	作品の演出について十分理解し、自身の作品制作に活かすことができる	作品の演出について概ね理解し、自身の作品制作に活かすことができる	作品の演出について半分程度理解し、自身の作品制作に活かすことができる	作品の演出について理解できていない	作品の演出について理解できておらず、自身の作品制作に活かすことができない					
到達目標 C	作品のキャラクターや背景美術などの作り方について十分理解し、自身の作品制作に活かすことができる	作品のキャラクターや背景美術などの作り方について概ね理解し、自身の作品制作に活かすことができる	作品のキャラクターや背景美術などの作り方について半分程度理解し、自身の作品制作に活かすことができる	作品のキャラクターや背景美術などの作り方について理解できていない	作品のキャラクターや背景美術などの作り方について理解できておらず、自身の作品制作に活かすことができない					
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する										
【参考資料】 特になし										
【成績の評価方法・評価基準】 受講(作品を鑑賞)した回数と不定期のレポート作成によって評価判断を行う また、他科目と連動する場合はその授業の設定に準ずる										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		メディア研究B				年度	2024
英語表記		Media Studies B				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	プレ作品研究	概要説明 作品内のどの部分をどのように鑑賞すればよいかを理解する	1	作品解説と鑑賞	作品内のどの部分をどのように鑑賞すればよいかを理解している	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
2	クリエイタースキルへの注目①	アニメーターなどのクリエイタースキルを踏まえて作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	クリエイタースキルに注目し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
3	クリエイタースキルへの注目②	背景美術などのクリエイタースキルを踏まえて作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	クリエイタースキルに注目し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
4	クリエイタースキルへの注目③	撮影、合成技術などのクリエイタースキルを踏まえて作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	クリエイタースキルに注目し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
5	制作スタジオ研究①	作品単体ではなく制作スタジオの歴史や所属クリエイターなどの情報を理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	制作スタジオの特性を理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
6	制作スタジオ研究②	作品単体ではなく制作スタジオの歴史や所属クリエイターなどの情報を理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	制作スタジオの特性を理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
7	制作スタジオ研究③	作品単体ではなく制作スタジオの歴史や所属クリエイターなどの情報を理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	制作スタジオの特性を理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
8	先端ビジュアル表現①	視覚技術に注目し、先端的表現を取り入れた作品について理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	先端ビジュアル表現について理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
9	先端ビジュアル表現②	視覚技術に注目し、先端的表現を取り入れた作品について理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	先端ビジュアル表現について理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
10	先端ビジュアル表現③	視覚技術に注目し、先端的表現を取り入れた作品について理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	先端ビジュアル表現について理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
11	創作モチーフ研究①	作品内で使用されているモチーフやテーマについて着目し、その特性を理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	創作モチーフについて理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
12	創作モチーフ研究②	作品内で使用されているモチーフやテーマについて着目し、その特性を理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	創作モチーフについて理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
13	創作モチーフ研究③	作品内で使用されているモチーフやテーマについて着目し、その特性を理解した上で作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	創作モチーフについて理解し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
14	最新作研究①	直近で公開された作品の特性を調査・研究し、そこから将来の流行や表現の遷移について予測しながら作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	最新作について研究し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		
15	最新作研究②	直近で公開された作品の特性を調査・研究し、そこから将来の流行や表現の遷移について予測しながら作品を鑑賞する	1	作品解説と鑑賞	最新作について研究し、作品を鑑賞することができる	3	
			2	制作物への反映	作品研究から得た観点を自身の制作に反映させることができる		

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