

科目名		メディア研究2							年度	2024		
英語科目名									学期	後期		
学科・学年		マンガ・アニメーション科	キャラクターデザインコース	1年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	演習
担当教員		馬場定雄				教員の実務経験		有り	実務経験の職種		演出	
【科目の目的】												
様々な媒体を研究し映像表現技法を取得する。												
【科目の概要】												
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。												
【到達目標】												
この科目では将来、アニメーション・キャラクターデザイン・マンガに進む学生が進もうとしている業界がどのような仕事として成り立っ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の講演を通じてこれから社会で活動するために必要な基礎能力を具体的にイメージすること、社会の組織で協働することの重要性を理解することなどが出来る様になることを目標とする。												
【授業の注意点】												
課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。												
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	考察するキーポイントが書かれている。		全体的な考察は出来ているがキーポイントが絞られていない。		考察が感想になっており考察されていない。							
到達目標 B	演出技法・映像表現が理解できている。		演出技法・映像表現については理解できているがどの演出技法かは解説できない。		演出技法や映像表現を理解できていない。							
到達目標 C	課題レポートなどを期日以前に提出出来る。		課題レポートなどを期日までに提出出来ている。		課題レポートを提出出来ない。							
到達目標 D												
到達目標 E												
【教科書】												
筆記用具、ノート、PC												
【参考資料】												
配布プリント、映像資料												
【成績の評価方法・評価基準】												
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												
※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2				年度	2024	
英語表記						学期	後期	
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	計 画 数	日 コ	
1	映画考察	ゲームから映画になった作品について演出方法を学ぶ		シナリオについて	作品の表現方法について	3		
				世界観について				
5	ログラインは	映画のログラインについて学ぶ①		ログラインとは	様々なログラインを観てログラインを理解する	3		
3	ログラインを作ろう	映画のログラインについて学ぶ②		ログラインの作り方	自分でログラインを作成する	3		
4	様々な業界のプロデューサーとは	テレビ・映画業界のプロデューサーについて学ぶ①		様々な業界の仕事方法とは	業界別の役割の違いを理解する	3		
5	アニメ作品のプロデューサーとは	テレビ・映画業界のプロデューサーについて学ぶ②		アニメ業界のプロデューサーとは	アニメ業界のプロデューサーの仕事を理解する	3		
6	絵コンテの見方	絵コンテについて学ぶ①		絵コンテの見方	様々な業界別の絵コンテの違いを理解する	3		
7	絵コンテを書いてみよう	絵コンテについて学ぶ②		絵コンテを作成	自分で絵コンテを作成する	3		
8	スタジオジブリとは	スタジオジブリ作品とジブリ美術館について学ぶ		スタジオジブリについて	スタジオジブリの歴史を理解する	3		
				作品について				ジブリ美術館の成り立ちを理解
				ジブリ美術館				
9	PCの歴史	PCとゲーム史について学ぶ①		PCの歴史について	パソコン業界の歴史について	3		
10	ゲームの歴史	PCとゲーム史について学ぶ②		ゲームの歴史について	ゲーム業界の歴史について	3		
11	最新のCGアニメ	3DCGアニメーションについて学ぶ		CGとは	制作過程や様々な分野で使われているCGソフトについて	3		
12	シドミードについて	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		シドミードの世界観	シドミードのデザインの仕方	3		
13	工業デザインについて	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		デザインの考え方	サイバーパンクの世界観について	3		
14	映像技法	モンタージュ論について学ぶ		モンタージュ論	様々なモンタージュの方法を取得する	3		
15	業界研究	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		着色の表現方法	様々な着色方法を理解する	3		
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								