

学科名	マンガ・アニメーション科
コース名	共通
授業科目	校外研修2
必選	選
年次	2年次
実施時期	通年
種別	実習
時間数	60
単位数	2
担当教員	馬場定雄
実務経験	有
実務経験職種	映像編集
授業概要	海外、国内研修旅行などに参加し、自己啓発力を養います。
到達目標	海外、国内研修旅行などに参加し、発想力と自己啓発力を養うことを目標とする
授業方法	国内外のエンターテインメントの在り方や違いと、それが国や文化圏に与える影響を体系的に学び、今後の作品制作やビジネスに繋がる発想力を養うことです。学生は異なる文化やエンターテインメント産業の事例を通じて、クリエイティブな発想と深い理解を身につけます。
成績評価方法	授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。
履修上の注意	校外研修に参加する際は、積極的に異文化に触れ、自ら学びを深める姿勢が重要です。研修先での体験を自己成長に繋げ、後にクリエイティブな作品制作に活かすため、観察力と記録の習慣を心掛けてください。
教科書・教材	参考書・参考資料等は授業中に指示する

授業計画	
第1回	異なる文化のエンターテインメントの特徴を理解
第2回	研修先での経験を通じて、クリティカルシンキングを駆使し、エンターテインメントにおける新たなアイデアやアプローチを提案できるようになる
第3回	研修を通して国際的なコンタクトを築き、将来のプロジェクトやコラボレーションのためのネットワークングスキルを向上させる
第4回	異なる文化のインスピレーションを取り入れ、クリエイティブなアイデアを発展させる
第5回	研修経験を基に具体的なプロジェクト提案と実行計画を策定する
第6回	策定したプロジェクトを実際に実行し、その成果と課題を振り返る
第7回	クリエイティブなチームを構築し、協力して目標達成に向けて取り組む
第8回	異なる文化や地域にまたがるプロジェクトをマネジメントするスキルを磨く。
第9回	プロジェクトの成果を他者に効果的に伝え、フィードバックを受け入れるスキルを向上させる
第10回	現代のエンターテインメント産業におけるイノベーションの重要性を理解し、未来の展望に向けて考察する
第11回	エンターテインメントが社会に与える影響を分析し、倫理的な視点から考察する
第12回	学生が取り組んだプロジェクトの最終成果を発表し、フィードバックを受ける
第13回	エンターテインメント産業におけるキャリア戦略の構築と将来の展望を考える
第14回	個々の成果をまとめ、プロフェッショナルなポートフォリオの構築と自己ブランディングを学ぶ
第15回	エンターテインメント業界でのプロフェッショナルなプレゼンスの重要性を理解し、自らのスタイルを確立する