

学科名	放送芸術科
コース名	
授業科目	映像リテラシー F 1
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義
時間数	30
単位数	2
担当教員	平岩モトイ
実務経験	有
実務経験職種	CMディレクター、クリエイティブ・ディレクター
授業概要	テーマごとにふさわしいアーカイブ映像を視聴し、「サンプル視聴」→「ポイントの整理」を繰り返すことで、なぜその表現が作られたのかを理解する。
到達目標	・映像手法のパターンを知ることで、自分の仕事に応用ができるようになる。 ・映像の本質を理解することができる。
授業方法	生徒の積極的な参加を促すために「アンケート」「レポート」を適宜実施する。やむを得ず、内容が前後、または変更する場合がある。
成績評価方法	学期末に試験を行う。成績は試験結果と出席率の総合評価。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	遅刻・途中退出をしないこと。（正当な理由がある場合はその旨、申し出ること）内部資料を扱うことがあるため、授業で知り得た情報をSNS等へ書き込むことを禁ずる。授業中の飲食、スマホ、ゲーム機の使用は禁止する。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。
教科書・教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に提示する。

授業計画	
第 1 回	ガイダンス／映像とは何か 映像が果たしてきた役割を知る
第 2 回	タレントCM 日本CMの特徴であるタレントCMとは何かを理解する
第 3 回	商品のセールスポイント CMは何を訴求しているのかを知ることで、セールスポイントの概念を理解する
第 4 回	日本のCM史 1 昭和の名作CMを見る
第 5 回	日本のCM史 2 平成の名作CMを見る
第 6 回	シズルCM 世界共通の食べたくなる映像手法を知る
第 7 回	ブランド 長寿ブランドとは何かを理解する
第 8 回	3 B①美人の力 映像における美人の意味とは何か。売れる映像の作り方を知る
第 9 回	3 B②赤ちゃん 映像における赤ちゃんの力とは？訴求力のある映像の作り方を知る
第 1 0 回	3 B③動物 人はなぜ動物を見たがるのか？魅力的な映像の作り方を知る
第 1 1 回	キャラクター キャラクターをタレントとして理解する
第 1 2 回	アニメ アニメと実写の違いを知る
第 1 3 回	ストップモーションアニメ キャラクターに命を吹き込むストップモーションアニメについて知る
第 1 4 回	デザイナーアニメ 実際のビジネスで、アニメはどう利用されているのかを知る
第 1 5 回	オリンピックと映像 東京オリンピック開催に合わせて、オリンピックと映像の関係を知る