

科目名	メディア研究1							年度	2025
英語科目名								学期	前期
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	
<b>【科目の目的】</b> 様々な媒体を研究し映像表現技法を取得する。									
<b>【科目の概要】</b> 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。									
<b>【到達目標】</b> 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。									
<b>【授業の注意点】</b> 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									
<b>【教科書】</b> 筆記用具、ノート、PC									
<b>【参考資料】</b> 配布プリント、映像資料									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 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1			年度	2025
英語表記					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	カメラ知識を習得する	シラバスの説明、カメラアングル、カメラワークの基礎を学ぶ	カメラアングル	カメラサイズ/アングルの取得	3	
			カメラワーク			
2	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①	ライブペイント	プロの作業工程	3	
3	アニメーション史	アニメーションの歴史を学ぶ	日本のアニメーション史	初代アニメから現在までアニメ史	3	
4	企画/絵コンテ	テレビ、映画、アニメの制作手順の違い、色々な絵コンテ、企画書の違いを学ぶ	企画書	企画書の作成方法	3	
			絵コンテ	絵コンテの作成方法		
5	映画考察	実写映画を鑑賞し作品の作り方を学ぶ	マンガ業界 考察	映画を考察しマンガ義妖怪の仕組み	3	
6	作品や音の作り方	アニメーション映画を鑑賞し作品の作り方や音について学ぶ①	スタッフについて	映画業界の仕組み	3	
7	作品や音の作り方	アニメーション映画を鑑賞し作品の作り方や音について学ぶ②	音声について	音の作り方と使われ方	3	
8	業界研究	漫画家の特別授業を行い漫画の描き方を学ぶ	ライブペイント	マンガ業界のデビューまでの流れ	3	
9	業界研究	アニメーション制作会社を招いて制作現場の作品の制作方法を学ぶ	アニメ制作について	アニメの制作のお仕事を取得	3	
10	映画考察	映画監督スピルバーグ作品について学ぶ①	監督作品について	スピルバーグ監督の生い立ちと作品について	3	
11	映画考察	映画監督スピルバーグ作品について学ぶ②	監督作品について	スピルバーグ監督の生い立ちと作品について	3	
12	資格取得	映像業界、出版業界の著作権について学ぶ①	著作権検定取得	著作権検定ベーシックの取得	3	
13	資格取得	映像業界、出版業界の著作権について学ぶ②	著作権検定取得	著作権検定ベーシックの取得	3	
14	業界研究	映像業界、出版業界の著作権について学ぶ③	出版までの流れ	出版義妖怪の仕組み	3	
15	映画考察	海外アニメーション作品の制作方法について学ぶ	海外アニメを考察	アヌシー国際映画祭の受賞作を考察する	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