

科目名		メディア研究A							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	臺野興憲			教員の実務経験	有	実務経験の職種		撮影監督		
【科目の目的】										
様々な映像作品を鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に与えている影響を考察し、今後の作品制作に活かすことを目的とする。										
【科目の概要】										
様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。										
【到達目標】										
創作という行為が社会で一体どのような広がりの中にあり、どのような多様な活動の可能性があるのか、様々な作品の鑑賞を通じて理解する。また、作品に対する研究や考察を実施した上で、自身の作品制作に生かすことがさらなる目標となる。										
【授業の注意点】										
授業の構造上、重要な点は毎回授業のいちばん最初に説明するので遅刻や欠席には十分注意する。各回で主題になる作品は状況によって予告なく変更になる場合がある。また、同様の理由で実施回を組み替える場合もある。										
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	映像作品の背景と表現手法を簡潔に分析し、独自の考察を提供する。それを作品制作に反映させる能力を示すことができる。	映像作品の背景と表現手法を視野に、考察を行い、作品制作への示唆を示す能力がある。	映像作品の背景や表現方法の一部を理解し、考察を行うが、作品制作への展開が十分ではない。	像作品の背景や表現方法に関して理解があり、考察が浅い。作品制作にはほとんど反映されていない。	映像作品の背景や表現方法の理解が不足しており、考察がまったくない。					
到達目標 B	異なる映像作品に対して客観的で洞察に富んだ評価を行い、制作に生かす能力を実証できる。	異なる映像作品に対して客観的な評価を行い、その一部を作品制作に活かす能力を示すことができる。	映像作品を評価する点で、客観的な視点が不足しており、作品制作への示唆が限定的である。	映像作品を評価する点で、客観的な視点や洞察力はあるが、作品制作にはほとんど活かされない。	映像作品の評価が主観的であり、客観的な視点や洞察力が不足しており、作品制作には全く活かされない。					
到達目標 C	時代や社会の変化を映像作品と関連して適切に議論し、制作にどう活かすかを示す能力を具体的に示すことができる。	時代や社会の変化と映像作品の関連性について議論を行い、制作への活用方法を一部示す能力を示すことができる。	時代や社会の変化と映像作品の関連性について議論を行うが、具体的な制作への活用方法は不明瞭である。	時代や社会の変化と映像作品の関連性を十分に議論できず、制作への活用方法はほとんど示されていない。	時代や社会の変化と映像作品の関連性についてはほとんど議論せず、制作への活用方法は全く示されていない。					
到達目標 D	チームでアイデアを共有し議論を行い、その過程で他者の意見を尊重し、自らの考えを正しく主張する能力を示すことができる。	チームでアイデアを共有し議論を行うが、他者の意見を尊重することや自らの考えを正しく主張するスキルがやや不足している。	チームでアイデアを共有し議論を行うが、他の意見を尊重することや自らの考えを主張スキルが不足している。	チームワークアイデアを共有する姿勢はあるが、議論や討論との意見交換に対し少し謙虚になっている。	チームワークを通じたアイデアの共有や議論がほとんどなく、意見交換をすることができない。					
到達目標 E	ディスカッションやプロジェクトでのチームワークに積極的に参加し、熱心に学ぶ態度を示すことができる。	ディスカッションやプロジェクトには積極的に参加し、ある程度学ぶ姿勢が示すことができる。	ディスカッションやプロジェクトに積極的な姿勢が見られるが、学ぶ態度が消極的になってしまう。	ディスカッションやプロジェクトに積極的ではなく、学ぶ姿勢も消極的になってしまう。	ディスカッションやプロジェクトへの参加や学ぶ態度は全く見られない。					
【教科書】										
参考書・参考資料等は授業中に指示する										
【参考資料】										
【成績の評価方法・評価基準】										
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。										
※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A			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	キャラクターメイキング1	登場人物をテーマに沿ってキャラクターを創作する	著名な人物が登場する作品から、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから	人物の性格を理解し、他の要素を組み合わせる発想力を身に付ける	2	
2	キャラクターメイキング2	登場人物をテーマに沿ってキャラクターを創作する	著名な人物が登場する作品から、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから	人物の性格を理解し、他の要素を組み合わせる発想力を身に付ける	2	
3	キャラクターメイキング3	登場人物をテーマに沿ってキャラクターを創作する	著名な人物が登場する作品から、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから	人物の性格を理解し、他の要素を組み合わせる発想力を身に付ける	2	
4	キャラクターメイキング4	登場人物をテーマに沿ってキャラクターを創作する	著名な人物が登場する作品から、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから、アニメやゲーム、マンガから	人物の性格を理解し、他の要素を組み合わせる発想力を身に付ける	2	
5	過去の実写やアニメ映画作品考察1	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
6	過去の実写やアニメ映画作品考察2	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
7	過去の実写やアニメ映画作品考察3	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
8	過去の実写やアニメ映画作品考察4	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
9	過去の実写やアニメ映画作品考察5	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
10	過去の実写やアニメ映画作品考察6	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
11	過去の実写やアニメ映画作品考察7	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
12	過去の実写やアニメ映画作品考察8	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
13	過去の実写やアニメ映画作品考察9	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
14	過去の実写やアニメ映画作品考察10	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	
15	過去の実写やアニメ映画作品考察11	作品が製作された時代背景やジャンルの理解	過去の映画作品鑑賞し、制作会社やスタッフが現代に	クリエイティブな洞察力を身に付ける 業界の歴史とトレンドを理解する	2	

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