

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	映像リテラシーC1（美術基礎）
科目基礎情報				
開設学科	放送芸術科	コース名		開設期 前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数 30時間
単位数	2単位	授業形態	講義	
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、授業中に指示する。			
担当教員情報				
担当教員	越智 和夫、鈴木 利明		実務経験の有無・職種	有・美術デザイン業務・映像デザインプロデューサー業務
学習目的				
放送局における番組制作の中で映像デザインの果たす役割は番組制作の重要な分野である。番組制作、映像制作等の流れを理解し映像デザイン業務の中の重要な部分である、映像デザインの進め方、美術セット制作、大道具操作、大道具製作、装置等の大道具関係、装飾・小道具、衣装・メイクなどの扮装関係、タイトル・テロップ、CG、映像合成、VFX等のグラフィックス関係などの全般を学ぶ。				
到達目標				
放送の歴史はテレビジョンの発明から白黒生放送の時代から、カラー化、ハイビジョン化、デジタルハイビジョン化、衛星放送、4K,8Kへと日々進化している電子技術の世界である。その中における美術業務は、太古の時代からの芸能音楽全般の装置、装飾、扮装の伝統文化の上に室町時代、江戸時代、明治、大正、昭和、と芸能の世界にはなくてはならない存在として発展してきた文化であり、放送局における映像デザインの中の美術業務もその文化の発展形として存在している事を理解する。				
教育方法等				
授業概要	学習目的に沿った具体的な放送局における番組制作の中の映像デザイン業務を理解する。 ドラマ番組における美術業務、音楽番組における美術業務、CG/映像合成、ニュース・教育・教養番組の美術 芸能音楽における装置・装飾・扮装からテレビ美術への歴史。 テレビ美術の基本を学ぶ。実際のセットデザインを学び実践してみる。美術全ての基本「絵を描く」、文字で書かれたことを、絵に描いて人に伝える。			
	この授業ではキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。 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。			
評価方法	種別	割合	備 考	
	試験・課題	60%	試験内容を総合的に評価する	
	小テスト	0%		
	レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する	
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する	
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する	
授業計画（1回～15回）				
回	授業内容		各回の到達目標	
1回	自己紹介、放送の中の美術業務		放送局の仕事を理解する。	
2回	テレビ美術とは。絵を描いて人に伝える。		放送の中の美術分野を覚える。文章で書かれたものを絵にする訓練。	
3回	美術の歴史、放送の歴史。絵を描く。		太古の時代からの芸能における美術から、放送の中の美術の歴史の知識を身につける。文章を絵にする訓練。	
4回	映像デザイン、放送美術の仕事。DVD活用。		映像デザイン、デザイナーの仕事を理解する。幅広い放送美術をの仕事を理解する。	
5回	NHKの番組作りの中の美術1。（鈴木先生予定）		NHKの現状と其中的美術の役割、現役の話を聞いて理解する。	
6回	ドラマ番組の中の美術。DVD活用。		ドラマは美術の全分野が入った世界を理解する。	
7回	NHKの番組作りの中の美術2。（鈴木先生予定）		NHKの現状と其中的美術の役割、現役の話を聞いて理解する。	
8回	音楽、芸能番組の中の美術。DVD活用。		音楽番組のセット作りを理解する。	
9回	ニュース、教育、教養番組の美術。DVD活用。		幅広い番組全般の美術業務の理解。	
10回	音楽を聞いて、歌詞を読んでセットを考える。		実際に音楽を聴き、歌詞を読みセットをイメージする。絵を描く。	
11回	放送の未来と美術の将来。（鈴木先生予定）		放送の未来等の話を聞き理解する。	
12回	道具帳、平面図を描いてみる。		実際に使う道具帳、平面図の理解と、セット図を模写してみる。	
13回	CG、映像合成の番組を視聴する。		CG、映像合成の番組を視聴し理解する。	
14回	テスト対策等、おさらい。		全般的おさらいと質問	
15回	テスト対策等、おさらい。		全般的おさらいと質問	