

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	ワークショップ2	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	アニメーションコース	開設期	通年
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	135時間
単位数	9単位	授業形態	講義		
教科書/教材	毎回素材データ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	赤保谷 則子、山田 伸一郎、大原 弘史		実務経験の有無・職種	有・背景美術、アニメーター、アニメ撮影	
<b>学習目的</b>					
<p>作画班：作画についてより理解を深め、卒業制作等に応用等、実践していくことを目的とする。またデジタル作画について基礎知識を得て自ら中割りできることを目指す。</p> <p>背景班：1年次で身につけた基礎パースを理解した上でカメラのあらゆる視点からでも構図が描けるようにする。また、アナログの技法を学ぶことにより今後のデジタル制作に活かせる目を養う。</p> <p>デジタル班：本授業ではAfterEffects/Photoshopを使用してアニメーション撮影の基礎と流れを理解し、実際の現場で行われている初歩の作業工程をこなせるように目指す。アニメーション制作・撮影における知識や技術を学び、機材を使い基本操作と応用テクニックを身に付け、特殊効果やディテールアップの習得や作業効率化等高度な技術を身に付ける。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>作画班：就職活動用作品集制作に向けた絵作り、また就職してからも役立つ知識、技術などを習得、定着させ、即戦力になりうるレベルまで到達することを目標とする。またデジタル作画の基礎を理解しデジタルでの中割りができるようになることである。</p> <p>美術班：デジタル描画では難しい自然物をアナログ技法で色の配合(混色)と構図と空間表現のバランスを習得する。また、水彩画制作に必須となる紙や絵筆等画材の特性を理解し、作品をつくるための最適な環境やツールを自ら選べるようになることが目標である。</p> <p>デジタル班：アニメーション制作現場での各作業工程の理解、他部署との連携や提案能力、映像表現での技術力や対応力の習得を目標にしている。またアニメの業界用語の意味をつかみ、他部署のスタッフと齟齬のない打ち合わせができることも目標である。ポートフォリオを完成させ、また更新を複数回行うことでより良い中身をつくることができる。</p>					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	<p>作画班：作画についてより理解を深め、卒業制作等に応用等、実践していくことを目的とします。またデジタル作画について基礎知識を得て自ら中割りできることを目指す。</p> <p>背景班：背景分野で活躍できるように学生が意欲的に制作に取り組み、美術ボードを模写することにより描画力と完成を高める。</p> <p>鉛筆画からポスターカラーをつかった水彩画までアナログ背景作成を一通り学んでいく。</p> <p>デジタル班：個人ワークやグループワークを採り入れる。また撮影以外の各作業工程で必要な素材作成方法や制作に必要な機材の理解を深める。また、全専攻でデッサンクローッキーや文化祭展示、卒業制作展の作品まとめや準備、アニメ作品のアフレコも不定期で行うことがある。</p>				
注意点	<p>10分以上遅刻は欠席となるので注意。課題提出締め切り日を厳守のこと。著作が絡むデータを配信する為、むやみな二次配布や公に出す等取り扱いに注意する事。講義中は必ずメモを取る。原則スマートフォン使用禁止(留学生は翻訳アプリ使用の場合は事前申請のこと)作成したデータの保存の為、外部記憶媒体(HDD等)が必須。※外部記憶媒体は仕上げ志望32GB以上撮影志望120GB以上推奨。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。</p>				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	50%	課題を総合的に評価する		
	小テスト				
	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)				
平常点	40%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
<b>前期作画班 授業計画(1回~15回)</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	現場で働くことについて	仕事や働き方を選ぶ基準についてと、学生時代との違いを理解する			
2回	作画技術、知識の応用(1)	クリンナップ、タップ割、合成等作画に必要な技術の復習			
3回	作画技術、知識の応用(2)	絵コンテの読み方からレイアウトの起こし方			
4回	デジタルツールの話	効率化のために使用するデジタルツールなど選択肢を増やすことについて考える			
5回	作画技術、知識の応用(3)	主にパース、レンズ効果の違いに関する事			
6回	作画技術、知識の応用(4)	原画において必要な指示、注意点			
7回	ポートフォリオについて	就職に必要な自己アピール、作品集について理解する			
8回	手の動き	作画において地味なようでとても重要な手の動きについて考える			
9回	動物の動き	動物の動きについて考える			
10回	エフェクトの動き	エフェクトについて考える			
11回	カメラワークの復習(1)	レイアウトへの指示の方法の復習			

1 2 回	カメラワークの復習(2)	タイムシートへの指示の方法の復習
1 3 回	スケジュール管理の話	スケジュールコントロールについて考える
1 4 回	その他	個人事業主起業についてや、確定申告について理解しフリーランスの仕事術を学ぶ
1 5 回	後期に向けて	卒業制作完成に向けてすべきこと、準備するものについて考える

### 前期背景班 授業計画（1回～15回）

回	授業内容	各回の到達目標
1 回	美術ボードの模写(1)(レイアウト含む)	模写を通して空気遠近法による空間の色づかみや柔らかな木々の葉を表現する
2 回	美術ボードの模写(2)(森の風景)	模写を通して空気遠近法による空間の色づかみや、草の表現を高める
3 回	美術ボードの模写(3)(森の風景)	草の表現をより高め細部の微調整を含めて完成させる
4 回	美術ボードの模写(4)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（レイアウト）
5 回	美術ボードの模写(5)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（着彩）
6 回	美術ボードの模写(6)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（仕上げ）
7 回	美術ボードの模写(7)(アングルの変更)	カメラアングルを変更した場合の目線位置を決めてレイアウトを描く 1
8 回	美術ボードの模写(8)(アングルの変更)	カメラアングルを変更した場合の目線位置を決めてレイアウトを描き完成させる
9 回	美術ボードの模写(9)(アングルの変更)	レイアウト完成後のチェックを受けて修正部分を直す
1 0 回	個別制作、ポートフォリオ制作(1)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（ラフ）
1 1 回	個別制作、ポートフォリオ制作(2)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（下描き）
1 2 回	個別制作、ポートフォリオ制作(3)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩1）
1 3 回	個別制作、ポートフォリオ制作(4)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩2）
1 4 回	個別制作、ポートフォリオ制作(5)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩3）
1 5 回	まとめ	講評とまとめ

### 前期デジタル班 授業計画（1回～15回）

回	授業内容	各回の到達目標
1 回	オリエンテーション	アンケートや希望職種ヒアリング、評価方法の説明
2 回	デジタルスキル(1)	PCや周辺機器の取り扱い
3 回	デジタルスキル(2)	Psアクションやスキャン各種機能の理解
4 回	BGワーク(1)	流背、BG引き
5 回	AE作業軽減方法	アニメーションプリセット
6 回	AE作業改善方法(1)	各エフェクトの他カットへの基礎コンポ作成方法
7 回	AE作業改善方法(2)	書き出された映像素材を使用した処理軽減化/調整レイヤーについて
8 回	色調補正処理	Ps+Ae 色調補正系エフェクト
9 回	貼りこみ	貼りこみエフェクト(平面、曲面)
1 0 回	各制作の流れについて	CT/AR/DB/V編/完バケの流れと必要な素材について理解する
1 1 回	模擬班制作(2)	素材スキャン/コンテ撮/線撮(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
1 2 回	模擬班制作(4)	タイミング撮/本撮(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)ができる
1 3 回	模擬班制作(6)	本撮/リテイク撮(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)ができる
1 4 回	色テスト流れ	各品の各部署設定の作り方や処理決定の仕方が理解できる
1 5 回	制作グループ設定作成	作品コンポや注意事項作成が行える

### 後期デジタル班 授業計画（1回～15回）

回	授業内容	各回の到達目標
1 回	コンテ撮	絵コンテを読み各カットの映像作成の理解
2 回	CT(カッティング)仮声入れ	映像データを使用し作品全体のタイミングを確認し仮音声を入れカット毎の尺を調整する
3 回	作品打ち合わせ(1)	全部署集まって作品の理解や素材作成方法の理解
4 回	作品全体のカット表や香盤表作成	絵コンテと打ち合わせを元にカット表(素材管理表)や香盤表決定稿作成し作品内の意思統一の理解
5 回	色テスト	キャラ設定とイメージボードを使用した色彩設定作成
6 回	シーン処理作成	キャラ設定とイメージボードを使用した色彩設定を元に撮影によるエフェクト作成
7 回	作品コンポ各種注意事項作成	シーン処理チェック後に本撮に向けたチーム内の処理統一の為の設定作成

8回	声優オーディションプレゼン資料(1)	声優オーディションプレゼン用資料(キャラクター設定、アフレコ台本)の理解
9回	AR(アフレコ)前差し替え(1)	AR時に使用する映像作成(声優さんの演技に必要な素材)の理解
10回	DB(ダビング)音声効果音入れ(1)	音声や効果音を映像に合わせて入れ
11回	本編リテイク出し(1)	DB後の映像を全部署でチェックしリテイク選別作業
12回	本編リテイク作業	本編修正作業
13回	OP、ED作成	OP、EDやスタッフロールの作成
14回	OP、EDリテイク出し	OP、EDの映像やスタッフロールの間違えがないか全部署でチェックしリテイク選別作業
15回	OP、EDリテイク作業	OP、ED修正作業

#### 後期作画班 授業計画(1回～15回)

回	授業内容	各回の到達目標
1回	オリエンテーション、ワークフロー	卒業制作をすすめるにあたってレイアウト・原画作業、ワークフローを把握する
2回	卒業制作 作画打ち合わせについて	作画打ち合わせからコミュニケーション、すり合わせの方法をつかむ
3回	卒業制作(応用絵コンテ・レイアウト) 1	絵コンテから演出意図、構図をつかみレイアウトにおこす
4回	卒業制作(応用絵コンテ・レイアウト) 2	絵コンテの修正や、疑問点を解決する方法を学びレイアウト修正作業ができる
5回	卒業制作(応用レイアウト・原画)	レイアウトを制作し演出チェックから不足部分を把握できる
6回	卒業制作中間チェック1(作画スケジュール)	スケジュールから現状の進捗を把握し、予定を立て直す
7回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画) 1	レイアウト制作、原画制作、動画制作からタイムシートの記入方法を復習する
8回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画) 2	レイアウト制作、原画制作、動画制作から運動とパースの表現方法をつかむ
9回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画) 3	レイアウト制作、原画制作、動画制作から運動と演技の表現方法をつかむ
10回	卒業制作 動画チェック作業	動画チェック作業から修正点を見つけ、制作グループのメンバーで共有できる
11回	卒業制作中間チェック2(ラッシュチェック)	レイアウト・原画・動画の進捗チェックとプレビューから修正点と今後の予定を確認し修正する
12回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画) 4	レイアウト制作、原画制作、動画制作から質感の表現方法を学ぶ
13回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画) 5	原画制作、動画制作、動画制作から光と影の表現法を学ぶ
14回	卒業制作リテイク(原画・動画)	作画箇所不足部分や修正点を直して仕上撮影部署とも連携作業できる
15回	完パケ上映、まとめ	完成プレビューを行い講評から今後の課題を見つける

#### 後期背景班 授業計画(1回～15回)

回	授業内容	各回の到達目標
1回	オリエンテーション	オリエンテーション
2回	個別課題練習1	個別課題制作により正確な模写力を高める1
3回	個別課題練習2	個別課題制作により正確な模写力を高める2
4回	個別課題練習3	個別課題制作により模写力のスピードアップをはかる1
5回	個別課題練習4	個別課題制作により模写力のスピードアップをはかる2
6回	個別課題制作1	不得意分野を描く1(個別対応)
7回	個別課題制作2	不得意分野を描く2(個別対応)
8回	課題チェック、予定確認	卒業制作の課題点が把握でき、今後の制作予定を見直す
9回	背景スタジオシミュレーション1	絵コンテに基づいた各カットが制作できる1
10回	背景スタジオシミュレーション2	絵コンテに基づいた各カットが制作できる2
11回	背景スタジオシミュレーション3	絵コンテに基づいた各カットが制作できる3
12回	背景スタジオシミュレーション4	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる1
13回	背景スタジオシミュレーション5	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる2
14回	背景スタジオシミュレーション6	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる3
15回	まとめ	就学成果と今後の目標が設定できる

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	ワークショップ2
<b>科目基礎情報</b>				
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	キャラクターデザインコース	開設期 通年
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数 135時間
単位数	9単位	授業形態	演習	
教科書/教材	参考書・参考資料は、授業中に指示する			
<b>担当教員情報</b>				
担当教員	阪元 彩	実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
<b>学習目的</b>				
就労に必要なビジネススキルを身につけることをねらいとする。就職活動に必要な準備と知識を身につける。また、様々な分野・ジャンルの作品を鑑賞・考察することにより、表現力を養うことをねらいとする。3 DCGの授業ではAutodesk社のMayaを学習し操作方法を身につけることで、ゲーム業界への就職を有利にすることを目的とする。				
<b>到達目標</b>				
就職活動時に必要なスキルを身につけるとともに、社会人として必要なビジネスマナーを身につけることを目標とする。社会人としての基礎知識を学ぶことにより、就職後の企業における教養を確立する。また、各人の作品制作における表現力を広げることを目標とする。3 DCGの授業においては、ポートフォリオに入れられる3 DCG作品を制作することを目標とする。				
<b>授業概要</b>				
就職活動指導を行う。ビジネススキルの習得のために、実例を用いて知識と教養を身につける。また、作品鑑賞を行い、作品に対する考え方を学び、考察を行う。3 DCGの授業では、Mayaのオペレーションを学び、ポートフォリオに入れるための作品制作を行う。				
<b>注意点</b>				
社会人スキルを身につける一環として、就職活動の「報告・連絡・相談」も重要な要素とするため、報告書を随時提出すること。作品鑑賞後のレポートも評価の対象となるので、必ず提出する事。3 DCG授業は1回でも欠席をすると、オペレーションがわからなくなるので欠席をしないようにする。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。				
<b>評価方法</b>	<b>種別</b>	<b>割合</b>	<b>備 考</b>	
	試験・課題	20%	課題を総合的に評価する	
	小テスト	0%		
	レポート	10%	レポート提出の有無と内容について評価する	
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる課題内容について評価する	
	平常点	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する	
<b>授業計画(1回～15回)</b>				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	履歴書作成(1)	希望企業に提出するための履歴書を作成する。		
2回	履歴書作成(2)	希望企業に提出するための履歴書を作成する。		
3回	エントリーシートの書き方	エントリーシートにある各項目の狙いを研究し、記入例を作成する。		
4回	就職面接対策	面接で聞かれる、「よくある質問」に解答できるよう自己分析を行う。		
5回	就職面接対策	面接で聞かれる、「よくある質問」に解答できるよう準備する。		
6回	就職面接対策	グループディスカッション		
7回	ビジネススキル(1)	敬語の使い方を学び、考える。		
8回	ビジネススキル(2)	敬語の使い方を学び、考える。		
9回	企業説明会準備	作品プレゼン会に向けての準備(ポートフォリオ、名刺の確認)		
10回	企業説明会準備	作品プレゼン会に向けての準備(企業対応)		
11回	企業説明会事後	作品プレゼン会の後の動きについて(お礼メールの書き方など)		
12回	ビジネススキル(3)	メール作成、ビジネス書類作成時のルールを学び、身につける。		
13回	ビジネススキル(4)	電話対応の仕方を学ぶ(かけ方・受け方)		
14回	就職活動報告	これまでの各自の就職活動を振り返る(レポート提出)		
15回	夏休み就職活動対策	夏休み中の活動の仕方、やっておくべきことを知る。		

授業計画 (16回～30回)		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	作品鑑賞(キャラクター(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
17回	作品鑑賞(キャラクター(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
18回	作品鑑賞(衣装デザイン(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
19回	作品鑑賞(衣装デザイン(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
20回	作品鑑賞(背景の作り込み(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
21回	作品鑑賞(背景の作り込み(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
22回	作品鑑賞(世界観の表現(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
23回	作品鑑賞(世界観の表現(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
24回	作品鑑賞(世界観の表現(3))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
25回	作品鑑賞(光と影の演出(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
26回	作品鑑賞(光と影の演出(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
27回	作品鑑賞(日本映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
28回	作品鑑賞(ヨーロッパ映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
29回	作品鑑賞(インド映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
30回	作品鑑賞(ハリウッド映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
授業計画 (31回～45回)		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	3 DCGの概要	3 DCGとはどんなものかを知る。Mayaを操作してみる。
32回	モデリング操作	形を作るためのツールを学ぶ。
33回	モデリング制作	宝箱を制作。
34回	マテリアルとUV展開	色の付け方と、UVマップの作成方法を学ぶ。
35回	テクスチャ作成	Photoshopによる宝箱へのテクスチャ作成を行う。
36回	レンダリング方法(1)	静止画画き出しを行い、ポートフォリオへ入れるための画像を作成する。
37回	モデリング応用	武器をデザインし、モデリングする。
38回	UV展開応用	モデリング下武器をUV展開する。
39回	テクスチャ作成	UV展開した武器のテクスチャを作成する。
40回	レンダリング方法方法(2)	ワイヤーフレームのレンダリング方法を学ぶ。
41回	課題制作(建物)(1)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルを制作する。
42回	課題制作(建物)(2)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルを制作する。
43回	課題制作(建物)(3)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルをUV展開し、テクスチャを作成する。
44回	課題制作(建物)(4)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルをUV展開し、テクスチャを作成する。
45回	講評	課題提出及び講評
授業計画 (46回～60回)		
回	授業内容	各回の到達目標
46回	卒業制作(内容・計画チェック)	企画及びスケジュールを確認する。
47回	卒業制作_作品制作(1)	卒業制作展用の作品を完成する。
48回	卒業制作_作品制作(2)	卒業制作展用の作品を完成する。
49回	卒業制作_作品制作(3)	卒業制作展用の作品を完成する。
50回	卒業制作_作品制作(4)	卒業制作展用の作品を完成する。
51回	卒業制作_作品制作(5)	卒業制作展用の作品を完成する。
52回	卒業制作_作品制作(6)	卒業制作展用の作品を完成する。
53回	卒業制作_作品制作(7)	卒業制作展用の作品を完成する。
54回	卒業制作_作品制作(8)	卒業制作展用の作品を完成する。
55回	卒業制作_進捗・クオリティチェック(1)	卒業制作展に向けての仕上げ作業を行う。
56回	卒業制作_進捗・クオリティチェック(2)	卒業制作展に向けての仕上げ作業を行う。
57回	卒業制作	卒業制作展用の作品を完成する。

58回	卒業制作	卒業制作展に向けての展示準備を行う。
59回	卒業制作	卒業制作展に向けての展示準備を行う。
60回	卒業制作	卒業制作展に向けての展示準備を行う。

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	ワークショップ2	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	マンガコース	開設期	通年
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	135時間
単位数	9単位	授業形態	講義		
教科書/教材	毎回、映像作品を上映する。授業によっては、著作権法に定める引用の範囲内において、資料を配布する。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	井上 篤史	実務経験の有無・職種	無		
<b>学習目的</b>					
<p>作品が、どのように面白いのかではなく、どのように作られているのか、どういったテクニックが使われているか、さらには、なぜこの作品を作ろうと思ったか、といった観察眼を養うことを目的とする。三幕構成、アーキタイプ、セントラルアクションなど、演出技法の数々を学ぶ。後期においてはその知識を活かして作品制作を行い、各描写に意図と意味をコンテキストとして構築できることを学習目的とする。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>作品の鑑賞眼を鍛えた結果として、演出意図や制作にこめられた技術、こだわりなどを見抜き、自分のものにしていく。結果として、自分なりの作品の見方を構築することができるようになり、それに基づいた、情熱と理性的な判断による作品制作が行えることを到達目標とする。評論ではなく創作基礎の訓練としての性質が強いため、作品に対する認識の誤認や勘違いは容認する。</p>					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	毎回、映像作品や漫画作品を取り上げ、それらを鑑賞し、レポートを作成する。また、レポートはイラストも交え、自分のポートフォリオとすることを目標とする。				
注意点	この授業の狙いは、作品に込められた意図や、演技プラン、構図など、細部への観察が必要なため、私語やスマートフォンの操作などは禁止する。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	0%			
	小テスト	0%			
	レポート	50%	作品鑑賞後、作成するレポートの内容について評価する。		
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	50%	授業態度によって評価する。		
<b>授業計画(1回～15回)</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	作品鑑賞と課題制作(1)	作品を鑑賞し、作品についての考察レポートを制作する。			
2回	作品鑑賞と課題制作(2)	作品を鑑賞し、アーキタイプ『ヒーロー』について理解する。			
3回	作品鑑賞と課題制作(3)	作品を鑑賞し、第一幕から第二幕への押し出しについて理解する。			
4回	作品鑑賞と課題制作(4)	作品を鑑賞し、第二幕の理解について理解する。			
5回	作品鑑賞と課題制作(5)	作品を鑑賞し、第二幕の構成について理解する。			
6回	作品鑑賞と課題制作(6)	作品を鑑賞し、アーキタイプ『メンター』について、その役割を理解する。			
7回	作品鑑賞と課題制作(7)	作品を鑑賞し、アーキタイプ『シャドウ』について、その役割を理解する。			
8回	作品鑑賞と課題制作(8)	作品を鑑賞し、第二幕から第三幕についてレポートを制作する。			
9回	作品鑑賞と課題制作(9)	作品を鑑賞し、コンテキストの重要性について理解する。			
10回	作品鑑賞と課題制作(10)	作品を鑑賞し、第三幕について理解する。			
11回	作品鑑賞と課題制作(11)	作品を鑑賞し、制作の背景について理解できるようになる。			
12回	作品鑑賞と課題制作(12)	作品を鑑賞し、プレゼン資料を作成する(1)			
13回	作品鑑賞と課題制作(13)	作品を鑑賞し、プレゼン資料を作成する(2)			
14回	作品鑑賞と課題制作(14)	作品を鑑賞し、観察力を鍛える。			
15回	まとめ	作品を鑑賞し、自分の言葉で作品を語る。			

授業計画（16回～23回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	ログライン(1)	ログラインの重要性を理解する。
17回	ログライン(2)	作品を鑑賞し、物語のログラインを記述できる。
18回	神話の法則について(1)	物語の始祖である神話に用いられている法則を理解する。
19回	神話の法則について(2)	地域ごとに異なる神話の法則について理解する。
20回	作品の歴史について(1)	さまざまなジャンルを通して、作品の成立と発展の歴史を理解する。
21回	作品の歴史について(2)	現代の作品と今後のあり方について理解する。
22回	作品鑑賞と課題制作(15)	作品を鑑賞し、成立の背景に基づいて理解を深める。
23回	作品鑑賞と課題制作(16)	作品を鑑賞し、物語の構成について理解する。