

日本工学院専門学校		開講年度		2019年度		科目名		制作基礎研究	
科目基礎情報									
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制		コース名	全コース			開設期	前期/後期	
対象年次	1年次		科目区分	必修			時間数	90時間	
単位数	3単位						授業形態	実習	
教科書/教材	毎回資料をパワーポイントにて提示。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	臺野 興憲			実務経験の有無・職種			有・撮影監督		
学習目的									
この科目を受講する学生は、クリエイターを目指すにあたり、映像作品を中心にユーザー側からの作品の見方からクリエイター側からの作品の見方までを学習する。今後の作品制作において、ビジネスを意識させることでプロ意識を持たせることを目的としている。なおこの授業は、デザイン概論とデザイン演習と連動する。									
到達目標									
この科目では、学生が映像リテラシーを学ぶことで、今後の作品制作において、アニメ、マンガ、イラストに独自の発想も含め、自分自身の作品の制作意図をしっかりと説明できるようにする。									
教育方法等									
授業概要	この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。								
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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（詳しくは、最初の授業で説明）。授業時数の4分の3以上出席しない者は不合格とする。								
評価方法	種別	割合	備 考						
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する						
	授業発表 (口頭・書面)	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	30%	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	ガイダンス			この授業についての説明と内容の理解					
2回	映像リテラシー1			映像とは何か、映像がなぜ動いて見えるのかを学ぶ					
3回	映像リテラシー2			カメラのレンズ、カメラワークの撮影技術について学ぶ					
4回	映像リテラシー3			シナリオや絵コンテ（ストーリーボード）、映像演出について学ぶ					
5回	映像リテラシー4			照明効果と特殊効果について学ぶ					
6回	作品分析1			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表①					
7回	作品分析2			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表②					
8回	作品分析3			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表③					
9回	作品分析4			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表④					
10回	作品分析5			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑤					
11回	作品分析6			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑥					
12回	作品分析7			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑦					
13回	作品分析8			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑧					
14回	作品分析9			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑨					
15回	前期まとめ			映像リテラシーを中心としたテストを実施					
授業計画（16回～30回）									
回	授業内容			各回の到達目標					
16回	ビジュアル表現			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表①					
17回	作品分析1			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表②					
18回	作品分析2			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表③					
19回	作品分析3			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表④					
20回	作品分析4			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑤					
21回	作品分析5			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑥					
22回	作品分析6			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑦					
23回	作品分析7			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑧					
24回	作品分析8			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑨					
25回	作品分析9			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑩					
26回	作品分析10			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑪					
27回	作品分析11			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑫					
28回	作品分析12			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑬					
29回	作品分析13			実際の映像作品から時代背景から映像リテラシーまで学び、考察を発表⑭					
30回	後期まとめ			文章（シナリオ）をビジュアル化し、マンガやイラスト、絵コンテによる表現テストを実施					