

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	ビジュアルプレゼンテーション
<b>科目基礎情報</b>				
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
対象年次	1年次	科目区分	選択	前期/後期
単位数	3単位			時間数
教科書/教材	毎回パワーポイントでレクチャーを実施。必要に応じて資料・ワークシートを配布。			
授業形態	講義			
<b>担当教員情報</b>				
担当教員	高田 悠平	実務経験の有無・職種	無	
<b>学習目的</b>				
この科目では、「物語」「絵」「演出」「言葉」の焦点を当て、研究・考察を行うことにより作品制作において多角的な考え方や視点が必要であることを理解すると同時に、第三者としての目線で作成および業界の分析を行うことの重要性を意識する。さらには、言語表現における多様性を知覚することで言葉の大切さを改めて実感することを学習目的とする。				
<b>到達目標</b>				
この科目では、マンガを主な題材として作品から作者の意図や考えを、第三者としての視点を持つ重要性を理解することにより、読み解く力を磨き分析力を身に付ける。その上で、作品に込められたメッセージが読者にどのように届けられ影響を与えているかを考え、業界への意識を高めると共に、自らも作品を制作しプレゼンテーションを行うことで、伝える工夫や言葉に置き換える言語化を向上させることを到達目標とする。				
<b>教育方法等</b>				
授業概要	この授業では課題内容に応じて「分析」と「発表」に重きを置き、多角的な視点と自身の考えを言葉にする力を磨いていきます。まずレクチャーを行い、次に授業におけるテーマについて個々で分析を行う。その後、個人ワークまたはグループワークとして作品を発表します。分析の際は、マンガだけでなく他のコンテンツとの関連性も意識することにより、日常的に分析する意識付けを図ります。			
注意点	多角的な視点や考えを磨くため課題毎の分析を怠らず、先生の話はもちろん、他学生とのディスカッションを真剣に聞くだけでなく前向きに発言を行う姿勢を持ちましょう。個人ワーク、グループワークの際は資料検索の為にスマートフォンやタブレットの使用を許可します。授業の4分の3以上出席しない者は評価対象とみなしません。			
評価方法	種別	割合	備考	
	試験・課題	60%	課題の内容や分析力を総合的に評価する	
	出席率 (出席・遅刻)	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	20%	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	マンガを学ぶ意義	本概論の内容を説明 マンガに関する認知度のアンケートを実施		
2回	アンケート回答	アンケートに関する回答 クラス内でのマンガに対する認知度を知る		
3回	マンガを形づくる4要素	「脚本」「絵」「演出」「言葉」の4点に分けてマンガの形式を理解する		
4回	マンガ表現の多様性	様々な作品を紹介しマンガ表現の多様性を知る その上で2コマ漫画を制作		
5回	アウトプットとしてのマンガ	感情や情報をアウトプットする重要性を意識する 前回の課題の講評		
6回	マンガの歴史①	日本最古「鳥獣戯画」～1950年代 マンガの神様「手塚治虫」漫画文化に触れる		
7回	マンガの歴史②	1960年代「トキワ社」～1990年代「ジャンプ黄金期」漫画文化に触れる		
8回	マンガの歴史③	2000年代以前以降のマンガをグループで研究を行い時代による変化を分析する		
9回	研究発表会	グループで研究した内容をクラス全員に発表		
10回	日本と海外コミックの違い	バンド・デシネとアメコミを紹介して海外の表現方法に触れる		
11回	マンガの読み方①	参考作品を読みながら読者を意識したコマワリ・演出を学び「作り手」の意図を読み解く		
12回	マンガの読み方②	参考作品を読みながら読者を意識したコマワリ・演出を学び「作り手」の意図を読み解く		
13回	演出による感情表現/マンガ制作①	マンガの演出によって与える印象について解説 テーマを統一した1Pのマンガを制作		
14回	マンガ制作②	前回の作品を引き続き制作		
15回	作品講評会	前回制作したマンガを講評		
<b>授業計画（16回～30回）</b>				
回	授業内容	各回の到達目標		
16回	ストーリー分析①	「起承転結」「序破急」「三幕構成」を物語の構造を理解する		
17回	ストーリー分析②	「NARUTO」第一話を構成方法を意識し読むことにより物語を読み解く力を身に付ける		
18回	ストーリー分析③	三幕構成を基盤とした物語を簡易的に作成		
19回	作品講評会	前回作成した物語をクラス全員で読み合わせを行い個々の独自性に触れる		
20回	言葉による表現方法	「オノマトペ」「スプーナリズム」など言葉による表現の多様性を理解する		
21回	CDジャケットデザイン①	タイトルや歌詞を元にCDジャケットのデザインを考える 言葉とビジュアルの関連性を意識する		
22回	CDジャケットデザイン②	ジャケットデザインの制作		
23回	作品講評会	前回制作したデザインを講評		
24回	作品の独自性を読み解く	作品の売りを見つけ出し「ログライン」を考えることで第三者に伝える力を磨く		
25回	プロット・企画について	ヒット作品をプロット・企画書に起こし直し分析力を磨く		
26回	業界研究①	現在する雑誌・WEB・アプリのコンテンツについて学び「読者ターゲット」を意識する		
27回	業界研究②	自費出版やSNSを通しての作家活動など個人によるコンテンツ運用を学ぶ		
28回	業界研究③	グループ毎に読者ターゲットを限定して雑誌又はアプリの企画を考える		
29回	企画プレゼンテーション	グループ毎に企画のプレゼンを実施。他グループの講評を学生が行う。		
30回	まとめ	一年間のまとめ		