

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	ワークショップ2	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科4年制	コース名	全コース	開設期	前期/後期
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	馬場 定雄		実務経験の有無・職種	有・映像制作の演出	
学習目的					
この科目を受講する学生はこれからの新しいメディアに対応させる為、色々なジャンルの作品を視聴し研究する。また実践教育にあたり最先端の現場で活躍している特別ゲストの方を迎え現場での経験談話を通じて今後の自分の作品を制作する為の基礎力を身に付けることを目的とする					
到達目標					
この科目では将来、アニメーション・キャラクターデザイン・マンガに進む学生が進もうとしている業界がどのような仕事として成り立っているのかを理解する。また特別講義を通して各ジャンルの業界のゲストの講演を通してこれから社会で活動するために必要な基礎能力を具体的にイメージすること、社会の組織で協働することの重要性を理解することなどが出来るようになることを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、映像作品や出版物を使用し映画などの研究や分析を行ないながら個人の知識力を高めたり、特別講義などの講演を通じ過去から現在までの様々なジャンルヒストリーを学び、その過程から発想力や行動力を理解しこれからの個々の作品作りができるようになることを目指す。				
注意点	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）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。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	80%	試験と課題を総合的に評価する		
	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		
	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	クリエイターとは	クリエイターの仕事や作品作りのヒントを養う			
2回	映像作品の基礎	カメラサイズ アンクル カメラワークの基本を習得する			
3回	ライブペインティング講座	現場で働くイラストレーターにライブペインティングを実践し実際の仕事の仕方について学ぶ			
4回	アニメーション制作とは1	アニメーションの作り方を学びながら各分野の仕事を理解する			
5回	アニメーション制作とは2	スタジオ4°Cのゲストを交えてアニメーション会社の実践的な仕事内容を学ぶ			
6回	プロデューサーとは	特別ゲストを向えプロデューサーの仕事内容を学ぶ			
7回	ゲーム制作とは1	ゲーム制作会社のゲストを向え最新ゲームの作り方を学ぶ			
8回	ゲーム制作とは2	ゲーム・アニメ・PC			
9回	マンガのお仕事とは	マンガ家をゲストに迎えマンガの製作手順を習得する			
10回	校外特別授業	演劇の公演を鑑賞し舞台セット美術や人物の動きを学ぶ			
11回	映像研究	映画を鑑賞し作品の作り方を学ぶ			
12回	アニメーション史	アニメーションの歴史とスタジオジブリの生い立ちを学びアニメーションの歴史を習得する			
13回	著作権とは1	著作権検定BASICの取得を目指す為、習得講座を実施する1			
14回	著作権とは2	著作権検定BASICの取得を目指す為、習得講座を実施する2			
15回	まとめ	全体のまとめ			
授業計画（16回～30回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
16回	映像研究1	作画とは何か実際に作品を研究しながら次回の特別講義に繋げる課題とする			
17回	業界研究 アニメーターとは	特別講義アニメーターのゲストを向えアニメーターのお仕事を理解する			
18回	映像研究2	アニメーターのお仕事を理解し最新CGとの違いについて学ぶ			
19回	業界研究 演出のお仕事と絵コンテ	特別ゲストを向え演出のお仕事とは何か？絵コンテを実際に書きながらコンテの割り方を学ぶ			
20回	映像研究3	映画作品を鑑賞し舞台設定の仕方やセットデザインについて理解する			
21回	マンガ配信と流通	Web配信業界で働く特別ゲストを向えて出版業界と流通の今後の有り方を学ぶ			
22回	映像研究4	最新のCGアニメーションの制作方法を学ぶ			
23回	背景美術とは	アニメーション・キャラクターデザイン・マンガそれぞれの背景の描き方を学ぶ			
24回	映像研究5	SF作品について歴史を学ぶ			
25回	映像研究6	映像作品を鑑賞し作品作りの楽しさを学ぶ			
26回	出版社業界とは	大手出版社のゲストを向えて出版業界の現状と今後を学ぶ			
27回	ライブペインティング講座	イラストレーターをゲストに迎えライブペインティング講座を行い線の描き方や配所について学ぶ			
28回	作画監督のお仕事とは	ヒットアニメの作画監督を迎え作画監督のお仕事と作画品の描き方を学ぶ			
29回	キャラクターデザインとは	キャラクターをどういうテーマから描くことが出来るのかまた、細かな描写はどう描くのかを学ぶ			
30回	まとめ	全体のまとめ			