

授業概要(シラバス)

授業科目名	3Dコンピュータ アニメーション I		
授業担当者名	岩野 一郎、土屋 花琳		
単位数	2単位	開講期 (年次学期)	2年次前期
教員担当形態	複数 (主担当: 岩野一郎)	ナンバリングコード	221-1CG12-02
備考	選択 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	Mayaを使用し、ポリゴンの基礎的な形状作成と質感設定、またライティング、レンダリングおよびアニメーションの基礎概念を習得する。あわせて3DCGという表現技法に触れ、今後の課題制作や本格的な自主制作への流れを築く事を目標とする。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	本講義では3DCGの代表的なソフトウェアであるMayaを使用し、3DCGの基本的概念や簡易モデリング、質感の設定からレンダリングまでにスポットを当て、技術解説と演習を行う。また簡単なアニメーションについても導入を行い、3DCGアニメーションの基礎を学んでゆく。 <実務経験と本科目との関連> CGアニメーション制作者・コンセプトデザイナーとしての実務経験に基づき、アニメーション制作現場の具体的事例を交えながら求められる技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	①課題作品 - 単元ごとの小課題、最終課題 (50%) ②授業内容の理解度 (30%) ③受講態度 (20%) 主に課題作品の評価に重点を置き、その完成度によりソフトウェアの理解度を測り評価の基準とする。※受講態度評価の参考として授業用ノートの提出を求める場合がある。		
授業計画 (回数ごとの内容、授業技法 等)	第01回 本講座のガイダンス Mayaの基本操作 第02回 モデリング演習課題①: プリミティブオブジェクトを用いて 第03回 モデリング演習課題① 第04回 モデリング演習課題① 第05回 モデリング演習課題① 第06回 レンダリングの方法、レンダラーの設定とライティング 第07回 マテリアルの概念: 基本的な質感設定とUV 第08回 マテリアルの概念: 透明と反射、屈折の設定を含むマテリアル 第09回 マテリアルの概念: 透明と反射、屈折の設定を含むマテリアル 第10回 3DCGアニメーション導入: アニメーション基礎とポーズについて 第11回 マテリアル・レンダリング演習課題② 第12回 モデリング演習課題③: ポリゴンの自由変形によるモデリング 第13回 モデリング演習課題③ 第14回 モデリング演習課題③ / 理解度確認とフィードバック 第15回 最終課題の講評 / 授業全体の振り返り (学生受講結果アンケートの実施)		
使用教科書	教科書は使用しない。適宜参考となる資料やファイルを配布する。 参考図書として「Autodesk Maya トレーニングブック」(出版社: ボーンデジタル)はMayaの概要が理解でき、自己学習の手引となる。		
自己学習 (予習・復習等の内容・時間)	Mayaは非常に複雑なソフトウェアで、毎回の講義の積み重ねにより先の授業が成り立ちます。講義内で理解できなかった内容については必ず次回までに習得すること。また授業で習った機能や操作方法を、その週のうちに40分程度復習できるのが望ましい。時間内に提出できなかった課題については、各自制作時間を確保し、次週までに提出すること。		

授業概要(シラバス)

授業科目名	3Dコンピュータ アニメーションⅡ		
授業担当者名	岩野 一郎		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2年次後期
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-1CG12-05
備考	選択 「3Dコンピュータ アニメーションⅠ」を履修したものに限る 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	3DCGの空間内でオブジェクトやキャラクターにアニメーションを付けるためには、オブジェクト間の関係性の構築や、適切な骨格の配置が必要となる。本授業ではMayaの各ノードのつながりを理解しながら、キャラクターセットアップ（リギング）の基礎知識を得る。またシンプルなアニメーションを制作し3DCGアニメーションの簡単な制作工程を理解することも目標としている。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	本授業は3DCG統合ツールMayaを使用し、キャラクターにアニメーションを付けるための仕組みづくり（リギング）の技術解説と演習を中心に、キャラクターセットアップの基礎を学んでゆく。同時に3DCGアニメーション作品のための、企画、絵コンテ、セットアップ、ブロッキング、アニメーションまでの流れを踏みながら、シンプルなキャラクターの3DCGアニメーションを作成する。 ※本授業は前期に行う3DCGアニメーションⅠの知識が必要となるため、前期「3Dコンピュータ アニメーションⅠ」の単位を取得したものに履修を限定する。 ＜実務経験と本科目との関連＞ CGアニメーション制作者・コンセプトデザイナーとしての実務経験に基づき、アニメーション制作現場の具体的事例を交えながら求められる技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	①課題作品 - 単元ごとの小課題、最終課題（50%） ②授業内容の理解度（30%） ③受講態度（20%） 主に課題作品の評価に重点を置き、その完成度によりソフトウェアの理解度を測り評価の基準とする。※受講態度評価の参考として授業用ノートの提出を求める場合がある。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法等）	第01回 授業スケジュールと到達目標の確認 / 基点と階層の理解 第02回 シンプルなリグの作成（階層構造の重要性の理解） 第03回 Animation基礎（グラフィティ基礎 / タイミングとスペーシング） 第04回 DAGとDGの理解（階層構造、Nodeとアトリビュートについて） 第05回 コンストレイン（コンストレインの種類と応用） 第06回 デフォーマ / ジャンプアニメーション（シンプルなアニメーション企画） 第07回 ドリブンキーとブレンドシェイプの理解 / ブロッキングアニメーション演習 第08回 クラスターとラティスの理解 第09回 ジョイントとスキンの基礎 第10回 スケルトン（骨格構造）の基礎 / ローカルローテーションアクシス（LRA） 第11回 シンプルなアニメーション制作 第12回 手のLRA編集とスキンメソッド / アニメーション制作 第13回 デフォーマーのインフルエンス追加 / アニメーション制作 第14回 IKとRigの初期ポーズ / アニメーション制作 / 理解度確認とフィードバック 第15回 アニメーション課題講評 / 授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）		
使用教科書	教科書は使用せず、適宜参考となる資料やファイルを配布する。参考書として「Maya キャラクターリギング：Cheryl Briggs著」と「マヤ道！！：Eske Yoshinob著」を勧める。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	Mayaは非常に複雑なソフトウェアで、毎回の講義の積み重ねにより先の授業が成り立ちます。講義内で理解できなかった内容については必ず次回までに習得すること。また授業で習った機能や操作方法を、その週のうちに40分程度復習できるのが望ましい。時間内に提出できなかった課題については、各自制作時間を確保し、次週までに提出すること。		

授業概要(シラバス)

授業科目名	アニメーション演習Ⅰ		
授業担当者名	沓名 健一		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2年次前・後期（3・4年次も可）
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-1ANM2-01
備考	同講座IIとセットで履修 実務経験のある教員担当科目 選択		
授業のテーマ及び到達目標	イメージしたものをアニメーションとして表現するために必要となる「動き」の技術に関して学習する。あらゆるものの動きを分析的な視点で捉え、論理的に理解し、必要なアウトプットに応じて適切な「動き」を与えられるようになる事が目標である。		
ディプロマポリシーとの関連	「思考力・判断力・創造力」◎、「知識・技能」○		
授業の概要	「動き」を思考し表現する為に、Adobe Animateを用いたリアルタイムプレビューの出来る環境において、ボールのバウンドをはじめとした基礎的な物理現象から、高度で複雑な人体のアニメーションまで、実習しながら学習する。 <実務経験と本科目との関連> アニメーション監督・作画監督・アニメーターとしての実務経験により、アニメーション制作の実際で必要になる知識・技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	各講義における成果物(50%)と、総合的な習得度や創造性(50%)で評価する。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 イン트로ダクション 第02回 Adobe Animateの基礎的な学習 第03回 運動の法則① 第04回 運動の法則② 第05回 運動の法則③ 第06回 キャラクター表現 第07回 人体表現① 第08回 人体表現② 第09回 人体表現③ 第10回 エフェクト表現① 第11回 エフェクト表現② 第12回 Adobe Animateの応用的な学習 第13回 ロトスコープ① 第14回 ロトスコープ② 第15回 ロトスコープ③、学生受講結果アンケートの実施		
使用教科書	特に使用しない。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	不要になった書籍(高校の国語や歴史の教科書がオススメ!)の隅にばらばら漫画を一度描いてみてください。 本授業の予習・復習として、週30分程度の時間を使ってほしい。		

授業科目名	映像サウンド演習		
授業担当者名	森 幸長		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2年次前・後期
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-1SND2-03
備考	選択 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	制作を通じ音のスペシャリストを目指す。プリプロダクション～ポストプロダクションまでの音の制作工程、技法を学べる。映像に対する録音、整音の重要性について、実際の現場録音における立ち回り方やコミュニケーション方法などを学び、様々な映像に対する音響効果を考察、考案し、音を収録し、加工して目的となるシーンに合うふさわしい音をゼロから作成する能力を身につける（同時録音、FOLEY制作、整音、等）。同時に相対的なラウドネスを意識し客観的なミキシングが出来ることを到達目標とする。自主性、協調性をあわせもつ学生の育成をテーマとします。(1)撮影現場におけるマイクを通じた生音を録音機器に適正な音量レベルで収録する技術の獲得が出来る。(2)音を意識し音響効果というものを肌で感じることで音の構成を読み取り、0 から作り上げる事が出来る。(3)Adobe Auditionを通じ、録音編集の基礎から高度な編集も学ぶ。正確で素早い編集能力を身につけられる。音響機器への知識が高まる。(4)レコーディングにおけるコミュニケーション能力を身につけられる。(5)世界のポストプロダクションのメインDAW「ProTools」を使用し音響編集室でのレコーディングを行う。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	基本、前半は単独、後半はチーム制作を行う。音は映像メディア作品の多くのジャンルに関わりを持つ重要なポジションだということをしっかりと意識し、録音～音響効果～整音という一連の流れを学ぶ。短編映像の内容から必要なサウンド台本を作成し、現場における同録技法も学び、マイクロフォンや収録機器などの技術的な知識と経験を体感する。何事も音に関して収録時が肝心であるため、特に現場における生の音を適正レベルで収録する技術と立ち回りかたを学ぶ。収録後は収録音の整音、FOREY作業、音響効果、整音、適正レベルでのミックスダウン技法を学ぶ。ゲスト講師を招き、実際の撮影現場で行われているリアルな収録技法を学ぶ <実務経験と本科目との関連> 音響制作技師（レコーディング、MA、選曲、同録、作曲、効果、PA）としての実務経験に基づき、映像サウンドのプリプロダクション～ポストプロダクションまでの知識・技術を具体的に演習する。		
学生に対する評価の方法	課題1 30%、課題2 30% 授業理解度40% 出席は授業最初の声かけで行い、授業の最後にレポートをEメールで行う。レポート内容等も加味し評価する。（作品制作における授業態度を最重要視する。グループワークが主体となる授業のため遅刻は人に迷惑をかけます。教室は授業開始時間よりもやや早めに空いています。率先して前向きに取り組む姿勢が大切です。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 アフレコ体験～録音基礎1(音声信号の流れ、マイクを通じた録音方法) 同録技法1（ショートストーリーの台本または、短編映像素材をもとにサウンド収録のプランニングを立てる） 第02回 同録技法2（同時録音技法を学ぶ、同録に関わる機材説明など） 第03回 同録技法3（同時録音技法を学ぶ）ゲスト講師招請 第04回 整音1(EFFECT1コンプレッサー/イコライザーの解説、演習) 課題1制作 第05回 整音2(EFFECT2ノイズリダクション/ディレイ/リバーブの解説、映像における空間表現) 課題1制作 第06回 整音3 課題1制作 第07回 課題1提出日 第08回 発表&講評 課題1に対するレポート提出 第09回 映像に対するアフレコ&効果音制作1（チーム分け、シナリオ制作、配布する作品からサウンドを聴き取り書き出す） 第10回 映像に対するアフレコ&効果音制作2(この週からセリフや効果音を収録開始。) 第11回 映像に対するアフレコ&効果音制作3(制作の進行に合わせ指導) 第12回 映像に対するアフレコ&効果音制作4(制作の進行に合わせ指導) 第13回 映像に対するアフレコ&効果音制作5(制作の進行に合わせ指導) 第14回 映像に対するアフレコ&効果音制作6(完成作品提出日) 第15回 講評、作品レポート提出 / 授業全体の振り返り(学生受講結果アンケートの実施)		
使用教科書	特に使用しないが授業の中で参考になる書籍や記事を紹介します。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	制作中、レコーダーを貸出します。授業日以外も持ち歩き、気になった音は直ぐに録音記録するようにしましょう。映画やテレビ、インターネットで流れる音に注目し、そのマイキングや音質、音量、音楽との相対的なバランスを意識して、それ以外にも、普段から音を意識し気がついた音が何に似ているか、どんなシーンで使用出来そうかなど注意して聴く様にしてください。プロの現場で定番となっている専門のソフトウェアも使用します。積極的に使用し、数をこなす事で知識や操作に慣れましょう。音を意識した作品鑑賞を最低でも2本以上鑑賞してください（2時間）貸出レコーダーを使用し録音をし編集ソフトに取り込み授業で習った編集方法を復習すること。（週に1時間以上）		

授業科目名	映像音響論		
授業担当者名	森 幸長、周防 義和		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2～4年次前期
教員担当形態	オムニバス（主担当：森幸長）	ナンバリングコード	221-1SND2-04
備考	選択 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	様々な映像作品にある音をテーマとし、音楽／音響という観点から音への意識向上を目標とする。 （１）映像に対する音を心理的な側面からも技術的な側面からも分析する力が身に付く。 （２）映画やドラマ、番組などの見方が変わり無意識であった音への意識が向上する		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	映画、テレビ番組、CM、アニメーション、CGなど映像メディアにとって、音楽／音響は欠かせない存在である。しかし、映像作品を見るとき、そこで使われている音をはっきりと意識して聞いている場面は、意外に少ない。本講義は、こうした映像作品における音楽／音響の特色、効果、技術、技法について、実際の作曲ならびにサウンド・エンジニアリングをふまえた分析と考察を行う。 ＜実務経験と本科目との関連＞ 音響制作技師（レコーディング、MA、選曲、同録、作曲、効果、PA）としての実務経験に基づき、映像とサウンドの関係について具体的に解説する。 作曲家としての実務経験に基づき、実際に手がけた映画音楽、ドラマ音楽、CM音楽制作の具体的事例を交えながら、映像と音楽の関係、その作曲法について解説する。		
学生に対する評価の方法	授業毎レポート（50%） 授業理解度最終レポート(50%)で評価する。レポートは自分が感じたことを自分の言葉で書いてください。音を聴くことの多い授業であるため、作品の音響的效果を感じることでできる、なるべく教室前方中央寄りに座ることが望ましい。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	全15回分内訳 ●映像と音楽——全 8 回（周防 義和） 第01回 CM 音楽・映像と作曲 - その 1 デザイン的な作曲法。短い秒数の音楽分析 第02回 CM 音楽・映像と作曲 - その 2 広告戦略のどの部分にアジャストする音楽か 第03回 TV ドラマ劇中音楽の考察 - その 1 シーンを繋ぐ役目としての音楽。他の音との共存 第04回 TV ドラマ劇中音楽の考察 - その 2 心情に合わせるか、アクションに合わせるか 第05回 登場人物キャラクターの心情と音楽の距離感の遠近を学生とともに考える 第06回 映画音楽の歴史的な変遷、進化、その映像に対する合わせ方、意味をどう主導していたかという役割を解説する。 第07回 映画音楽の分析_その2 心情に合わせるか、アクションに合わせるか 第08回 映画音楽の分析 - その3 タイミングを合わせる音楽・劇中音楽の基本傾向 ●映像と音響——全 7 回（森 幸長） 第01回 授業内容説明 無意識の中にある音 音の仕事 MA とは？タイムコード概要。必要な機材 第02回 ステレオ再生の基礎 音ってなに？ 音像の定位 位相について 第03回 録音基礎 音のレベルをとる ケーブルコネクタの種類と構造。アナログ機器の録音 第04回 現場での録音 同録について これだけは守ろう 7 箇条 第05回 CM について テレビ放送における音声レベル運用基準について、ラウドネスメーターの導入に置ける日本の取り組み。 第06回 フォーリーアーティストの仕事 効果音実践 エフェクターについて 効果的なエフェクト処理、ノイズ処理の効果。 第07回 総論。全講義を振り返り質疑応答を行う。最終レポート課題提出 / 最終授業の 1 5 回目に授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）を行う。		
使用教科書	特に使用しない		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	【森】 日常のあらゆる音を意識するよう心がける。屋内、外での音の響きの違いや、音質の違いを感じる事。自宅でのリスニング環境を整え、お気に入りのヘッドフォンやスピーカーを見つけ自分のリファレンスを持つ事も大切。いろいろな環境で音や音楽を聴き違いを感じる事。以上、学習時間は無限であり、最低でも週に2本は映画および映像作品を観てほしい。またコンサートやミュージカルなどの鑑賞も大きな学習となる。 【周防】 TVCMでの学習後では実際に家で見る時に今までとは異なる視点で、なぜその映像にその音楽が使用されたか考察する。授業題材の映画は一部の観賞であるため、学習ポイントや、その前後の流れを把握するためにもレンタル等で見るのがより深い理解を得られる。観賞の際、単に話の筋書きの面白さや俳優の演技だけにとらわれず、カメラの動き、アングル、客観的にセリフの意味や、セリフSE等のあるシーン、ないシーン、そして音楽の入るシーンの意味、またその入るタイミング、終わるタイミングの意味を理解できるように心がける。 * 以上を意識し周防、森とともに週に2時間以上は音や音楽に関する学習をすること。		

授業概要(シラバス)

授業科目名	音響プランニング特別演習		
授業担当者名	梅村 真吾、乾 円香		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	3～4年次後期（集中）
教員担当形態	複数	ナンバリングコード	221-3SND2-08
備考	選択。本授業は集中講義のため再評価を実施しない。 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	パフォーマー、スタッフ、オーディエンスなどの様々な視点から一つの舞台を捉え、感じ、舞台芸術について学ぶことをテーマとし、オーディエンスに対し「表現する」「伝える」という目的について技術的な事項と深く考える力を身につけることを到達目標とする。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「協働力」○		
授業の概要	この授業では、ライブ演奏やサウンド・パフォーマンスの上演には欠かせない舞台音響（PA）と舞台照明に焦点を当て、その基礎知識から応用的な実践までを演習形式で学習する。具体的には、朗読と演奏のパフォーマンスを題材に、音響と照明による舞台作りをグループワークで行い、上演する。 ＜実務経験と本科目との関連＞ 舞台照明技術者としての実務経験に基づき、舞台制作における照明技術について制作現場の具体的事例を交えながら求められる知識・技術を実践的に演習する。 舞台音響技術者としての実務経験に基づき、舞台作品における音響技術について具体的事例を交えながら制作現場で求められる知識・技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	受講態度（60%）＋課題制作発表（20%）＋レポート（20%） 短期間の集中講義でグループ課題制作を行うため、遅刻は厳禁とする。 本授業は再評価を実施しない。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 舞台技術とは何か（講義） 第02回 舞台照明の基礎知識（講義） 第03回 舞台音響の基礎知識（講義） 第04回 グループ分けとテーマ演習課題 第05回 テクニカル・セッティング（1） 第06回 舞台作品制作（1）立案とグループ内役割分担決定 第07回 舞台作品制作（2）舞台音響の実験とコンテンツ制作 第08回 舞台作品制作（3）舞台照明の実験とコンテンツ制作 第09回 舞台作品制作（4）作品制作 第10回 舞台作品制作（5）作品仕上げ 第11回 テクニカル・セッティング（2） 第12回 リハーサル 第13回 舞台作品上演（1） 第14回 舞台作品上演（2） 第15回 学生受講結果アンケートの実施、講評		
使用教科書	特になし		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	事前準備として、舞台、映像コンテンツ、インターネットなどを通じて舞台芸術に意識的に接し、照明や音響が与える効果について考察しノートに整理する（10時間）。 作品制作では、伝えたい事の主軸をグループごとにまとめ、限られた条件のなかでの演出表現手法と可能性を熟慮し、3日間の期間で舞台作品として完成させる。授業時間内にグループで行う制作や練習と、授業時間外に分担して行う制作を区別し、効率的に時間を活用して作品クオリティを高めること。授業時間外では分担した役割に応じて責任をもって制作を行う（2時間/日）。		

授業科目名	映像プロデュース論		
授業担当者名	仙頭 武則		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	3年次前期
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-1MOV2-09
備考	実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	プロデューサーとは「創造者」のことである。単に組織内を管理するという「マネジメント」論ではなく、外部すなわち社会と向き合う行為なのである。作品を成功裏に完了させることはいうまでもなく文字通りに世界を目指して行われる活動を指す。映像制作において不可欠かつ重要なポジションであることはいうまでもない。プロデュースなくして作品の成功はありえないのである。本論により映像制作活動への基礎づくりを学び、考える力、解決能力、コミュニケーション力の重要性を知り、社会に対していかに完成した作品を解放へと導くのか、今後の実制作に反映させることができる、またあらゆる社会活動において基礎にして最良の術を知ることができる。プロデューサーという専門性を基に他者と協調し、社会と接続する能力を持てるようになる。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	講義では最も長期的かつ複雑な映画制作についてあらゆる角度から検討し、制作活動への基礎づくり、考える力を身につけながら、いかにして完成させて、作品を社会に向けて公開し、導くかを実感として体得できるよう、TVドラマ、CM、MV、ラジオ番組の制作経験はじめ、特に50作以上映画をプロデュースしてきた教員自身の経験を基軸に置き、机上の空論や書物引用ではなく「生」きた講義とする。 ＜実務経験と本科目との関連＞ 映画プロデューサーとしての実務経験に基づき、映画プロデュースの実際について、具体的な作品事例を交えながら制作現場の実際について解説する。		
学生に対する評価の方法	毎回の感想、受講態度、グループディスカッションでの発言回数、内容。論文。上記から総合的に評価。 特に最終回は必ず出席すること。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 概論 プロデューサーは何をする人だと思いますか 第02回 概論 プロデューサーは何をしなければならないと思いますか 第03回 概論 映画製作の仕組み 第04回 概論 プロデューサーは 社長、お父さん 第05回 概論 なぜプロデューサーがお金について詳しくなければならないか 第06回 「ヒットしなくても良いと考えている人なんていない」からこそ志向しなければならない事 第07回 「何」を考えるのがプロデューサー 「どう」撮るか考えるのが監督 第08回 概論 映画を作る為に知っておきたい社会の仕組み 第09回 概論 マーケティングという名の罠 ニーズとシーズの違い 第10回 国際映画祭をいかにして活用するか？ 第11回 プロデューサーの人間力とコミュニケーション力 「心配事と上手につき合うことができるか」 第12回 プロデューサーが登場する映画作品を参考に・ハリウッド作品編 第13回 プロデューサーが登場する映画作品を参考に・米ドキュメンタリー編 第14回 プロデューサーが登場する映画作品を参考にして検証する・総括 第15回 理解度確認の論文記述及び「授業全体の振り返り(学生受講結果アンケートの実施)」 論文：「映像プロデュースとは」以下の形式に準じること。 【論文の規定】 (a) 基本は横書き。手書きは不可。 (b) 表紙をつける。上段に授業名、中央にタイトル、サブタイトル。 下段に学籍番号と氏名を記載。 (c) 紙はA4の白色紙あるいはオフホワイト紙。 (d) 本文の書式は一行30文字X20行になるように設定する。		
使用教科書	特に使用しないが 「ムービーウォーズ～ゼロから始めたプロデューサー格闘記」 (日本経済新聞社・仙頭武則著) は参考書籍とする。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	日常から興味を持つこと、疑問を持つこと、解決すること、心配することになれることも もちろん、映画をはじめできる限り多くの映像を観ること。日頃より習慣として映画を観ること。日常的に映画を見る習慣を身につけるためにも自己学習時間12時間以上、すなわち5作品程度の映画鑑賞と分析をそれぞれの作品について30分程度行い、文章化しておくこと。		