

愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2022年度	開講期(Semester)	後期
授業科目名(Course name)	総合演習Ⅱ		
担当者(Instructors)	船木 恵一	配当年次(Dividend year)	2
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	必修

■授業の目的と概要(Course purpose/outline)

本演習は、前年度に総合演習Ⅱの単位取得ができなかった学生のための再履修クラスです。メディアやコンテンツをテーマに実践的な学びを通じて、学生のメディアリテラシーの向上を目指します。原則として対面にて従業を行います。但し、愛知県下にてコロナ感染拡大などで緊急事態宣言が発出された場合は、リモート授業に切り替えての実施となります。リモート授業は最大7回までとします。

■授業形態・授業の方法(Class form)

授業形態(Class form)	演習
授業の方法(Class method)	毎回テーマ(問い)を設定し、アクティブラーニング方法で学んでゆきます。①ディスカッション、②グループワーク、③フィールドワーク、④レポーティング、⑤プレゼンテーションを通じて、ゼミ全体で楽しく学びながらも、個人の主体的な思考や、自分の考えを整理・表現する力を伸ばします。リモート授業は最大7回以内、LMSを通じて講義資料・動画・課題を配信し、課題提出をもって出席とします。

■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)

回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	オリエンテーション～総合演習Ⅱの学び方	講師及び学生の自己紹介、学習ステータス確認、演習の目的と到達目標の確認、毎回のテーマと課題についての説明、成績評価基準など	<input type="checkbox"/>
第2回	コンテンツのマルチユースとは何か？書籍やマンガの映像化事例を調べる	原作と映像化の両方を体験した作品を探し、2次利用の功罪やヒットの要因を討議する ①、②、③	<input type="checkbox"/>
第3回	コンテンツのマルチユースとは何か？ミュージカルやパチスロとなった事例を調べる	実写映画や2.5次元ミュージカル、パチスロ動画になった作品を探し、全く異なるメディアに展開する場合の成功要因を探る ①、②、③	<input type="checkbox"/>
第4回	コンテンツのマルチユースとは何か？海外でのリメイクや、他社で商品化された事例を調べる	原作が海を渡り海外でリメイクされた作品や、お菓子や玩具などの商品化につながる作品の共通点はなにかを探る ①、②、③	<input type="checkbox"/>
第5回	チームを組んで2次創作に挑戦する！	ペアやタッグを複数組んで、コンテンツの2次創作に挑戦する2次創作する商品をいくつか選び構想を練る ①、②、③	<input type="checkbox"/>
第6回	作品の特徴や主要キャラ、世界観を文章化する！	選択した作品の特徴や世界観、表現された地域・場所・時代・登場人物など、作品の魅力となっている要素を書き出す ①、②、④	<input type="checkbox"/>
第7回	使用する要素を選択決定する！	2次創作で使用する素材や要素を選択する。追加したい新たなキャラや要素、その役割やデザインなどスケッチする ①、②、④	<input type="checkbox"/>
第8回	2次創作のメディアを決定する！	同じメディアの続編か、メディアを変更した2次創作か、映画・小説・ゲーム・アニメ・テレビ・舞台などから選択する ①、②、④	<input type="checkbox"/>
第9回	脚本の骨子を考える！単純なタグラインを作成する！	2次創作のオリジナルストーリーラインを書いてみる ○○が××で▲▲するも物語など、単純化してみる(個人作業)	<input type="checkbox"/>
第10回	脚本をつないで、ひとつの物語として成立するように調整する！	個人で作成したストーリーラインをつなぎ、簡単な台本をつくる(グループ作業)、①、②、④	<input type="checkbox"/>
第11回	主要な場面を絵コンテにしてみよう！	作品のキーとなる場面を絵コンテ化する(個人作業)	<input type="checkbox"/>
第12回	絵コンテをつないで、ひとつの物語として成立するように調整する！	個人で作成した絵コンテをつなぎ、台本と合わせ、タイトルをつくる(グループ作業)、①、②、④	<input type="checkbox"/>
第13回	全てを文章にまとめ、企画提案書を作成する	原作者または、2次利用権利保有者向けに、2次創作の提案書をつくる ①、②、⑤	<input type="checkbox"/>
第14回	企画提案書に宣伝計画案、制作日程案等を追加し、完成させる	どこでどういう宣伝活動をするのか、制作の手順や日程を考える ①、②、⑤	<input type="checkbox"/>

第15回	総合演習、後期の振り返り	後期の取組の成果と課題を確認しよう ①、④	□
------	--------------	-----------------------	---

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)

この演習では、アクティブラーニングを円滑かつ効率的に行うために、テーマに関する予習（2時間程度）と授業後の課題に取り組むことで、復習や関連する知識の補強を行います（2時間程度）。

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

LMSを通じて、演習の連絡、課題の提出を行います。課題は添削や採点を行った上で返却します。授業時間内での質問だけでなく、LMSやメールを使用して質問することができます。またオフィスアワーを利用して、事前アポイントをとって研究室での面談も可能です。

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
知識・技能	◇ 2019全学共通DP1	学びの基礎となる社会、文化、自然等に関する幅広い知識を習得しながら専門知識を育み、それを活用することができる。
思考力・判断力・表現力	◇ 2019全学共通DP2	基礎学力を踏まえた専門知識と自らの経験を基に、創造的に考えたうえで、課題についての的確に判断し、自在に表現、発信することができる。
主体性	◆ 2019全学共通DP3	多様な人々の中で自己を理解し、主体的に他者と協働して問題を解決することができる。

■成績評価(Evaluation method)

筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験 (in-class exam)	その他(Other)
			100%	

授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

平常評価とは出席点ではありません。アクティブラーニングでは①～⑤の活動に関して、積極性・貢献性・自主的な役割分担、意見表明など、学修態度と課題取組の状況を総合的に判断します。

■テキスト(Textbooks)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	ありません。必要に応じて講師が用意します。	
2		
3		
4		
5		

■参考図書(references books)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1		
2		
3		
4		
5		