

物語デザイン論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講 義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**:コンテンツ制作においては、物語をいかにデザインするかによって、さまざまなナラティブ（語り方）が生まれる。CM、アニメーション、映像、マンガのような表現、あるいはゲームのようなインタラクティブ作品におけるデザインコンセプトとそのソースを分析するとともに、物語を伝えるための手法について学ぶ。

■**到達目標**:①物語のある作品のデザイン意図を理解する。
②物語を効果的に伝える映像表現技法を理解する。
③オリジナルの物語を設定し、人に伝えるための絵コンテを描く。

■**担当教員**:

松永 康佑

■**授業計画・内容**:

- 第1回 自己紹介の物語
- 第2回 神話における物語
- 第3回 CMのデザイン1
- 第4回 CMのデザイン2
- 第5回 映像表現技法（カット割り）
- 第6回 アニメーション映画の絵コンテ分析
- 第7回 ゲームのシナリオデザイン1 RPG
- 第8回 ゲームのシナリオデザイン2 ADVENTURE
- 第9回 ゲームのシナリオデザイン3 ACTION
- 第10回 絵コンテの書き方
- 第11回 物語のデザイン計画（短編1）
- 第12回 物語のデザイン計画（短編2）
- 第13回 短編物語のデザイン1
- 第14回 短編物語のデザイン2
- 第15回 課題プレゼンテーション

■**教科書**:なし

■**参考文献**:適宜資料を配布します

■**成績評価基準と方法**:レポートによる評価

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	○	○	○	観点の明解さ	25
授業態度					
発表	○	○	○	伝達力	25
課題・作品			○	伝達力	30
出席				規定の出席日数	20
その他					

◎:より重視する ○:重視する 空欄:評価に加えず

■**関連科目**:

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**: