ティーチング・ポートフォリオ

日本国際学園大学 経営情報学部 ビジネスデザイン学科

野田 美波子

教育の責任

科目名	対象	受講	授業	必修	科目区分
	学年	人数*	形態	選択	(カリキュラムにおける位置
					づけ)
イラストレーション 1	2-4	14	演習	選択	情報・デザイン
イラストレーション 2	2-4	10	演習	選択	情報・デザイン
映像制作·編集 A	2-4	18	演習	選択	情報・デザイン
映像制作·編集 B	2-4	14	演習	選択	情報・デザイン
表象文化論	2-4	16	講義	選択	人文科学
アニメと映像 A	2-4	22	演習	選択	情報・デザイン
アニメと映像 B	2-4	4	演習	選択	情報・デザイン
アニメーション基礎	2-4	14	演習	選択	情報・デザイン
映像と文化	2-4	31	講義	選択	人文科学
卒業研究	4	0	演習	必修	情報・デザイン
演習ゼミ入門	2	0	演習	選択	情報・デザイン
演習ゼミ1	3-4	7	演習	必修	情報・デザイン
演習ゼミ2	4	17	演習	必修	情報・デザイン
キャラクターデザイン	2-4	8	演習	選択	情報・デザイン
アニメーション史	2-4	40	講義	選択	情報・デザイン

教育の理念

学生がアニメーション, 映像等のデジタルコンテンツ制作における表現手法を研究し, 知識, 技術を習得することを目標に授業を行なっている. そして, コンテンツ制作を通してディレクション能力, プロデュース能力, コミュニケーション能力, 問題解決能力を身につける事によって, 幅広く社会に役立つ人材を育成し地域, 社会貢献を行うことを教育理念としている.

教育の方法

演習授業の映像編集・制作 $1 \cdot 2$, アニメーション基礎, アニメと映像 $A \cdot B$ では, 映像表現に関する基礎的な知識を学び, 専門ゼミ $1 \cdot 2$ ではこれらの授業で身につけた基礎を応用してオリジナルコンテンツを制作する.

講義授業では、単なる映像文化の歴史や文化論ではなく、実際に映像コンテンツ制作を行う上での考え方に役立つ様な授業を行う様心がけている.

ゼミでは学生一人一人が作家としてコンテンツを制作し、地域に一般公開し、評価してもらうことを 目標として制作を行う.

課外授業では、地域貢献や社会貢献のためにコンテンツ制作を行い、学生自身が社会の一員であるという自覚を形成する.

教育の成果 および 今後の目標

課外授業で行っている社会貢献活動についての成果.

- ・2016 年わがまち CM コンテストで 学生作品「パンのまちつくば」が優秀賞.
- ・2017年ショートムービコンテストつくっぺで学生作品「シュウカツセイ」が観客賞.
- ・2018 年いばらき県結婚子育てポジティブ動画コンテストで学生作品「赤ちゃんの魔法」がグランプリ.
- ・2018年備中備前デニム動画コンテストで学生作品「デニムはジーンズだけじゃない」が優秀賞.
- 2020年北関東ビデオコンテストで学生作品「Mito Natto Food Journey」が入選。

また,2016年から現在まで NPO 法人日本イラク医療支援ネットワークのプロモーション動画,マスキングテープ,ポスターカード,トートバッグ等のグッズデザインやダンスパフォーマンス制作,プロジェクションマッピング制作,ワークショップを通して学生は国際人道支援にも関わっている.

この様な実績,成果を後ろ盾にし,映像業界やコンテンツ業界に就職する学生が着実に増えてきていると実感している.今後は,業界の一線で活躍できる様な人材を育成できる様に一層努力していきたい.

参考資料

パンのまちつくば

https://www.youtube.com/watch?v=pKrxIJc-E8I

シュウカツセイ

https://www.youtube.com/watch?v=-1JPrJhH5oU

赤ちゃんの魔法

https://www.youtube.com/watch?v=dTn3kLfoUh4

デニムはジーンズだけじゃない

https://www.youtube.com/watch?v=h7ZjP9fO8gI

Mito Natto Food Journey

https://www.youtube.com/watch?v=SFVCVXPioWI

朝日新聞 2018年1月16日記事

