

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
キャラクターデザイン実習E											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選7	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	北川豪也			実務 経験	有	職種	イラストレーター				
授業概要											
キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。											
到達目標											
エンターテインメントおよびアートの視点から必要とされるデザインを考察し、就職活動や実務を意識した設計・表現・説明ができる応用力の習得を目標とする。											
授業方法											
教室にて対面授業。また、その時代の業界トレンドに応じたゼミを実施する場合もある。											
成績評価方法											
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。											
教科書教材											
筆記用具、ノート、PC											
回数	授業計画										
第1回	ガイダンス／4年次に求められるイラストレーション										
第2回	業界研究1										
第3回	業界研究2										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース

キャラクターデザイン実習E

第4回	採用視点から見るポートフォリオについて
第5回	ポートフォリオの設計力の再構築
第6回	実務を想定したラフ・提案プロセス
第7回	課題制作1
第8回	課題制作2
第9回	課題制作3
第10回	課題制作4
第11回	講評
第12回	ブラッシュアップ力の強化
第13回	ポートフォリオ制作1
第14回	ポートフォリオ制作2
第15回	前期講評／就職活動を見据えた振り返り