

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	ワークショップ4	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	全コース	開設期	前期/後期
対象年次	4年次	科目区分	必修	時間数	315時間
単位数	21単位			授業形態	講義
教科書/教材	講義内容に合わせ資料を配布する。参考書・参考資料等・スマートフォン（タブレット）の使用は授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	内田 央・斉藤 里香・大槻 透			実務経験の有無・職種	有・画家
学習目的					
さまざまなテーマに対し「表現」を主軸とした内容で事象を掘り下げることにより、作品制作や就職活動など幅広い分野で活用できる柔軟な発想力・観察力・論理的思考の養成とレーニングと共に、自己の世界観の確認作業を行うことで作品制作時におけるアイデアの発想力や表現力の向上、また就職活動時には自己分析力を高めしっかりと自己表現ができる人材を育成を目的とする。					
到達目標					
・表現技法を学ぶことで視野の幅を広げ観察力を向上させる。その成果として表現の幅が広がりより魅力的な作品を制作できるようになる。 ・自己分析力と自己表現力を向上させ自身の考えをより解りやすく他人へ伝えられるようになりその成果としてコミュニケーション能力を向上させる。 ・理論的な思考力やアイデアの発想法を学び社会人として活躍できるクリエイターとしての考え方を身に付ける。 以上3点を到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、さまざまなテーマに対し「表現」を主軸とした内容で基本的内容をレクチャーし、それをベースとした個人ワークやグループワークを実施します。レクチャーの内容だけでなく他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識することで多角的に能力を向上させていきます。				
注意点	1つの内容が連続して行われるため、欠席するとその後の個人ワークやグループワークに影響が出てしまいます。また先生の話はもちろん、他学生とのディスカッションも授業の一環なので真剣に聞きましょう。個人ワーク、グループワークの際は資料検索の為にスマートフォンやタブレットの使用を許可します。授業の4分の3以上出席しない者は評価しません。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	レポート	20%	授業内容の理解度を確保するために実施する		
	成果発表 (口頭・書頭)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	マインドマップ1		マインドマップの手法を用いて発想法を身に付ける		
2回	マインドマップ2		マインドマップにおける個人ワーク		
3回	マインドマップ3		マインドマップにおけるグループワーク		
4回	ブランドとブランディング1		ブランドとブランディングの手法を用いて自己分析を行う		
5回	ブランドとブランディング2		ブランドとブランディングにおける個人ワーク		
6回	タイポグラフィー1		ブランドとブランディングをベースに自分自身をロゴデザインする		
7回	タイポグラフィー2		タイポグラフィーにおける個人ワーク		
8回	タイポグラフィー3		タイポグラフィーにおけるグループワーク		
9回	構図と視覚効果1		さまざまな構図やデザインを学びとそこから得られる視覚効果を理解する		
10回	構図と視覚効果2		構図と視覚効果における個人ワーク		
11回	構図と視覚効果3		構図と視覚効果におけるグループワーク		
12回	自己RPシート1		ここまでで学んだことを活かし自己PRシートを作成します		
13回	自己RPシート2		自己PRシートの制作		
14回	自己RPシート3		自己PRシートのプレゼン		
15回	授業まとめ		各セクションの振り返りを行いまとめます		
授業計画（16回～30回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
16回	コラージュとミクスチャー1		コラージュの手法を用いてキャラクターの設計方法を学ぶ		
17回	コラージュとミクスチャー2		コラージュとミクスチャーにおける個人ワーク		
18回	コラージュとミクスチャー3		コラージュとミクスチャーにおけるグループワーク		
19回	世界観構築1		世界観の構築方法を学ぶ		
20回	世界観構築2		世界観構築における個人ワーク		
21回	世界観構築3		世界観構築におけるグループワーク		
22回	ビクトグラム1		ビクトグラムの考え方をを用いてデザインワークを学ぶ		
23回	ビクトグラム2		における個人ワーク		
24回	ビクトグラム3		におけるグループワーク		
25回	三幕八場で学ぶ構成術1		映画を鑑賞し三幕八場の考え方から物語の構成方法を学びます		
26回	三幕八場で学ぶ構成術2		三幕八場における個人ワーク		
27回	三幕八場で学ぶ構成術3		三幕八場におけるグループワーク		
28回	最終課題1		この授業で学んだことを駆使して最終課題に臨みます		
29回	最終課題2		最終課題の制作		
30回	最終課題3		最終課題のプレゼンテーション		