

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
作画基礎 4 B											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	大泉佑一・川合正剛・横濱英郷			実務経験	有	職種	漫画編集者／アニメーター／イラストレーター				
授業概要											
学校で得られるさまざまな経験を基礎学力へと落とし込み、社会で働く若きつくりびとの育成を目的とする。 キャリア形成の一環として、業界研究や作品研究を行い、クリエイターとして必要な自分の考えを持ち、まとめていく能力を身に着ける。											
以下、二つを習得する 1．社会人として、クリエイターとして、の主体的な考えを持つ 2．就職活動に向けて必要な基礎知識を身に着け、文章にまとめる能力を身に着ける											
授業方法											
レクチャー、グループワーク、作品研究を基本として、学生自らの主体的な学び（アクティブラーニング）を促す。 グループディスカッションを実施し、自身の感じたこと、考えを文章にまとめる能力を養う。											
成績評価方法											
課題作品 授業態度	70％ 30％	課題毎に提出。課題毎に設定された到達目標を基準に評価 授業に積極的に参加し、課題作品制作に取り組む姿勢を評価									
履修上の注意											
普段から業界研究を怠らず、自身が業界で働くイメージを持つこと。 また、得た情報に関しては、自信が感じたことを常に意識し、なぜその考えに至ったかなどを論理的に考え、まとめられるようにしておくこと。4分の3以上の出席をしない者は、課題の評価対象にならない。											
教科書教材											
テーマに沿った資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション										
第2回	作品研究①／自身の考えを分析する										
第3回	作品研究②／自身の考えを分析する										
第4回	作品研究③／制作者の意図を考える										
第5回	作品研究④／制作者の意図を考える										
第6回	作品分析発表①／グループディスカッション										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
作画基礎 4 B	
第7回	作品分析発表②／グループディスカッション
第8回	作品分析発表③／グループディスカッション
第9回	業界研究①／アニメーション業界の現状
第10回	業界研究②／イラスト・ゲーム業界の現状
第11回	業界研究③／マンガ・出版業界の現状
第12回	職場想定①／自分が働く仕事現場をイメージし、現状の課題を見つける
第13回	職場想定②／自分が働く仕事現場をイメージし、現状の課題を見つける
第14回	職場想定③／自分が働く仕事現場をイメージし、現状の課題を見つける
第15回	講評・まとめ