

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ビジュアルコミュニケーション	
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
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	レクチャー授業時はパワーポイント、ワーク時はレジュメ・ワークシートを配布				
担当教員情報					
担当教員	内田 央		実務経験の有無・職種	有・デザイナー 映像クリエイター	
学習目的					
この科目を受講する学生は、2年次のコース選択時やその後の就職活動時に向けてゲーム業界の仕組み、求められる人材、業界に入るために必要な基礎ビジネススキルを学習する。授業内グループ・ワークでは他者との意見交換を積極的に実施し、コミュニケーション力、聞く力、ディスカッション力、プレゼンテーション力の向上を目指し、ビジネススキルの習得と向上を学習目標とする。					
到達目標					
この科目では、ゲーム業界の仕組みとデザイナーの役割を理解しゲーム業界で何が必要なのか具体的にイメージし、社会人としての協調性を理解することを主目標とする。授業内でのグループワークを通じて制作での目標設定を独自で行い、幅広い発想や深い思考力を身に付けられることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、1つの内容に対し「レクチャー」→「個人ワーク」→「グループワーク」→「プレゼンテーション」の流れで学びます。まずはレクチャーで基本的な知識や考え方を身に付け、個人ワークで実践することで学びをより深いものとします。その後プレゼンテーションでほかの学生との意見交換を通じ発想力を広げ、プレゼンテーションで発表することで広げた発想力を定着されると同時に、他グループの発表を聞くことで発想力をさらに広げます。				
注意点	この授業では、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		
	課題	60%	課題の内容や発想力を総合的に評価する		
	発表	20%	発表内容や構成力を総合的に評価する		
	平常点	20%	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	授業オリエンテーション		この授業の流れや趣旨を理解する		
2回	ゲーム業界研究（1）		ゲーム業界の会社形態やデザイナーの役割を理解する		
3回	ゲーム業界研究（2）		ゲーム制作のワークフローやフローの中でこういった仕事を行うか理解する		
4回	キャラクターアレンジ（1）		歴史上の人物をキャラクター化する方法を学ぶ		
5回	キャラクターアレンジ（2）		前回のレクチャーをベースに作品制作を行う		
6回	キャラクターアレンジ（3）		前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する		
7回	キャラクターアレンジ（4）		グループで制作した作品を全員の前で発表する		
8回	世界観設定（1）		世界観設定に必要な考え方を理解する		
9回	世界観設定（2）		前回のレクチャーをベースに作品制作を行う		
10回	世界観設定（3）		前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する		
11回	世界観設定（4）		グループで制作した作品を全員の前で発表する		
12回	オリジナルキャラクター（1）		ここまでの授業をまとめオリジナルキャラクターの設計方法を理解する		
13回	オリジナルキャラクター（2）		前回のレクチャーをベースに作品制作を行う		
14回	オリジナルキャラクター（3）		前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する		
15回	オリジナルキャラクター（4）		グループで制作した作品を全員の前で発表する		