

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	描画技法2	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	全コース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	授業毎に、レジュメ・資料を配布する。参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	横濱 英郷		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
この科目を受講する学生は、キャラクターデザインに活用・応用することのできる装飾デザインなどの観察・実践を通して理解し、既存の人気商品デザインの根底にあるアイデアや作品性を学ぶことで、表現の幅を広げ見識を高めることが目的である。					
到達目標					
この科目では、学生が、授業を通して得たデザインやアイデアの知識を実際の制作に活用・応用し、専門分野であるアニメ・コミックなどのサブカルチャー分野だけに限らず広く芸術的分野の作品群にも目を向け、さらなる表現の向上を図ることを目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、様々なデザインについての解説を行い、活用・応用法を学び、実践的な課題を通して学生が自身の持つイラストスキルとデザインの知識を掛け合わせ、相乗的な発展を目指す。 映像作品の演出デザインに目を向けるため、アニメーション作品の鑑賞を行う。 また、企業特別講義を数回実施し、実務における実体験などの講演を通して見識を広げる。				
注意点	この授業では、西洋史上で実在したイラスト制作に応用可能なデザインなどの解説や実践を行う為、文化圏の隔たり無く、世界的なデザイン分野への好奇心、探究心を持つことを学生に求める。授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
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		
	小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 (口頭・実技)	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	デザイナーという職業について		主にゲーム業界で活躍する2Dデザイナーについて知る		
2回	デザイナーになるには		2Dデザイナーになるために求められることを知る		
3回	人気イラストレーターについて		人気イラストレーターのテクニックを観察・考察する		
4回	デザインの歴史		歴史上に実在したデザインを知る		
5回	装飾デザイン		装飾デザインの読み解き方・描き方を知る		
6回	商品デザイン（1）		商品デザインの観察・考察		
7回	企業特別講義（1）		兼業イラストレーターについて		
8回	商品デザイン（2）		商品デザインの観察・考察		
9回	アニメーション作品を観察する（1）		演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る		
10回	キャラクターの容姿デザイン（1）		プロットからキャラクターの容姿デザインを連想する		
11回	キャラクターの容姿デザイン（2）		プロットからキャラクターの容姿デザインを連想する		
12回	アニメーション作品を観察する（2）		演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る		
13回	企業特別講義（2）		ゲーム画面のデザインについて		
14回	アニメーション作品を観察する（1）		演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る		
15回	まとめ		全体のまとめ		