

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	描画技法3	
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	後期
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	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	高沢 敦博		実務経験の有無・職種	有・映像制作の演出	
学習目的					
この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職をすることを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。					
到達目標					
この科目では、特別講演を通じ社会で働くうえでの業界の一般常識を学んだり色々な作品を観察することにより基礎知識や感性を磨き今後の卒業制作作品作りを行うことを到達目標とする					
教育方法等					
授業概要	この授業では、特別講師をゲストに迎えて各業界の動向を講演して貰ったり映像作品やゲーム作品などを視聴しながら各コースで分析を行ったり、キャラクターや世界観などの設定・デザインについて学びます。				
注意点	この授業ではキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の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	90%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト				
	レポート				
	成果発表 (口頭・実技)				
	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	キャラクターデザイン研究 6		キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 6 背景設定を理解する 3		
2回	キャラクターデザイン研究 7		キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 7 企画・構成研究を理解する 1		
3回	キャラクターデザイン研究 8		キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 8 特別講義 業界研究 1		
4回	キャラクターデザイン研究 9		キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 9 特別講義 業界研究 2		
5回	キャラクターデザイン研究 10		キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 10 特別講義 業界研究 3		
6回	マンガ研究 1		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 1 キャラクター設定を理解する 1		
7回	マンガ研究 2		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 2 キャラクター設定を理解する 2		
8回	マンガ研究 3		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 3 キャラクター設定を理解する 3		
9回	マンガ研究 4		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 4 背景設定を理解する 1		
10回	マンガ研究 5		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 5 背景設定を理解する 2		
11回	マンガ研究 6		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 6 背景設定を理解する 3		
12回	マンガ研究 7		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 7 特別講義 業界研究 1		
13回	マンガ研究 8		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 8 特別講義 業界研究 2		
14回	マンガ研究 9		マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 9 特別講義 業界研究 3		
15回	まとめ		全体のまとめ 作品完成発表会		