

|                                                                                                                                                                          |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------------------------|----|------|----|----|-------------------|-----|----|----|---|
| 2021年度 日本工学院専門学校                                                                                                                                                         |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| マンガ・アニメーション科                                                                                                                                                             |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| ワークショップ4B                                                                                                                                                                |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                       | 2年次                          | 開講期                       | 後期 | 区分   | 選択 | 種別 | 講義                | 時間数 | 45 | 単位 | 3 |
| 担当教員                                                                                                                                                                     | 川合 正起・山田香織・青木 紀明・鈴木 知徳       |                           |    | 実務経験 | 有  | 職種 | アニメーター・デザイナー・マンガ家 |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                     |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 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・出版業界に進出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目標とする                                                                                       |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                     |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 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。                                                                          |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                   |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 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認するために実施する      |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 成果発表                                                                                                                                                                     | 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    |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 履修上の注意                                                                                                                                                                   |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| キャリア形成の観点から、受講態度などには厳しく対応します。理由のない遅刻や欠席を無くすことはもちろんですが、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してください。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、情報を収集を心がけてください。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価対象から外れます。 |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 教科書教材                                                                                                                                                                    |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 授業に応じ資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。                                                                                                                                        |                              |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 回数                                                                                                                                                                       | 授業計画                         |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 第1回                                                                                                                                                                      | 歴史上に実在したデザインを応用し、アイテムデザインを行う |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                      | プロットからキャラクターの容姿デザインを連想する     |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                      | 歴史上に実在したデザインを応用し、アイテムデザインを行う |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                      | 演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る      |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                      | イラスト制作会社について                 |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |
| 第6回                                                                                                                                                                      | 歴史上に実在したデザインを応用し、アイテムデザインを行う |                           |    |      |    |    |                   |     |    |    |   |

| 2021年度 日本工学院専門学校 |                              |
|------------------|------------------------------|
| マンガ・アニメーション科     |                              |
| ワークショップ 4 B      |                              |
| 第7回              | 日本古来のデザインで商品を考案する            |
| 第8回              | 演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る      |
| 第9回              | 歴史上に実在したデザインを応用し、アイテムデザインを行う |
| 第10回             | プロットからキャラクターの容姿デザインを連想する     |
| 第11回             | 演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る      |
| 第12回             | 歴史上に実在したデザインを応用し、アイテムデザインを行う |
| 第13回             | 演出デザインを読み解き、イラストへの応用を探る      |
| 第14回             | 職業別の収入とワークライフバランスについて        |
| 第15回             | 全体のまとめ                       |