

|                                                                                                                                                                                                              |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------|----------|----|----|----------------|-----|----|----|---|
| 2021年度 日本工学院専門学校                                                                                                                                                                                             |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| マンガ・アニメーション科四年制                                                                                                                                                                                              |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| ビジュアルコミュニケーション                                                                                                                                                                                               |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                                           | 1 年次                                    | 開講期                                                         | 前・後期 | 区分       | 必修 | 種別 | 講義             | 時間数 | 45 | 単位 | 3 |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                         | 内田 央                                    |                                                             |      | 実務<br>経験 | 有  | 職種 | デザイナー/映像クリエイター |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                         |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 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。                                                                     |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                                         |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 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」の流れで学ぶ。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する。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る。 |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                                       |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 課題<br>成果発表<br>平常点                                                                                                                                                                                            | 60%<br>20%<br>20%                       | 課題の内容や発想力を総合的に評価<br>発表内容や構成力を総合的に評価<br>積極的な授業参加度、授業態度によって評価 |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 履修上の注意                                                                                                                                                                                                       |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 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う。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くこと。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する。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。                      |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 教科書教材                                                                                                                                                                                                        |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 必要に応じて授業にて資料配布を行う                                                                                                                                                                                            |                                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 回数                                                                                                                                                                                                           | 授業計画                                    |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 第1回                                                                                                                                                                                                          | この授業の流れや趣旨を理解する                         |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                                                          | ゲーム業界の会社形態やデザイナーの役割を理解する                |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                                                          | 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      |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                                                          | 歴史上の人物をキャラクター化する方法を学ぶ                   |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                                                          | 前回のレクチャーをベースに作品制作を行う                    |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |
| 第6回                                                                                                                                                                                                          | 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 |                                                             |      |          |    |    |                |     |    |    |   |

| 2021年度 日本工学院専門学校 |                                         |
|------------------|-----------------------------------------|
| マンガ・アニメーション科四年制  |                                         |
| ビジュアルコミュニケーション   |                                         |
| 第7回              | グループで制作した作品を全員の前で発表する                   |
| 第8回              | 世界観設定に必要な考え方を理解する                       |
| 第9回              | 前回のレクチャーをベースに作品制作を行う                    |
| 第10回             | 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 |
| 第11回             | グループで制作した作品を全員の前で発表する                   |
| 第12回             | 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        |
| 第13回             | 前回のレクチャーをベースに作品制作を行う                    |
| 第14回             | 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 |
| 第15回             | グループで制作した作品を全員の前で発表する                   |