

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											
制作プロデュース２C											
対象	3年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	高田 悠平			実務経験	無	職種					
授業概要											
昨今の多種多様化するメディアコンテンツ業界において、イラスト・デザインのあり方とメディアに即したコンテンツデザインの資料収集とデザインのヒントを自身で探し、価値を創造できる人材となることを学習目的とする。											
到達目標											
メディアコンテンツに合わせたプロダクト・キャラクターデザインを時代・設定を盛り込み発想・ビジュアル化できる技術を身に着ける。設定資料のファイリング・利用する技術を身に着け自身のデザイン力の幅を大きく向上させることを到達目標とする。											
授業方法											
ゲーム業界や・アニメーションの作品・企業の歴史等を題材とし、当時の世相とデザインの関係性を考察していく。そこから発展した分野ごとのコンテンツ映像など研・考察を通して今後起こりうるメディア業界の展開を予想・ディスカッションしていく。											
成績評価方法											
試験・課題 60％ 試験と課題を総合的に評価 平常点 40％ 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、映像資料とプリント資料の授業となるため、しっかりメモを取ることが重要。前期・後期に試験を行うため欠席しないよう注意が必要。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。											
教科書教材											
毎回パワーポイントによる映像資料と、必要により資料配布を行う。											
回数	授業計画										
第1回	live2Dやモーションアニメによる新しい映像表現の考察										
第2回	職業から連想するデザインの考察										
第3回	ミステリとサスペンスの違いと設定について考察										
第4回	サイバーパンクとスチームパンク作品史とデザインについて考察										
第5回	動物から読み取るデザイン造形について考察										
第6回	文学史に残る著作から小物を用いた設定の考察										

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	
制作プロデュース 2 C	
第7回	歴史上に伝わる武具を用いた設定の考察
第8回	同じ原作から展開するメディアコンテンツについて考察
第9回	海外3Dアニメと国内2Dアニメを比較・考察
第10回	コンテンツメディアにおけるプロデューサー職について考察
第11回	各コンテンツのデザインモチーフとしてサムライを考察
第12回	物語の設定としての「相棒」を考察
第13回	デザインとしてみるスーツを考察
第14回	これまでの授業内容から試験課題を出題
第15回	ロケーションハンティングの重要性について考察・まとめ