

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
キャラクターデザイン7											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	藤城 陽			実務経験	有	職種	イラストレーター				
担当教員紹介											
フリーイラストレーター。日本工学院キャラクターデザインコース担当。 主な仕事に、ライトノベル『ストレイト・ジャケット』挿絵、ライトノベル『ドラゴンバスター』挿絵、ライトノベル『冬の巨人』挿絵他多数。											
授業概要											
ゲームコンテンツには主軸となる世界観とそれに基づくキャラクター、プロップ、バックグランドビジュアルだけでなくロゴやUIなど幅広いグラフィックリソースが必要とされる。この授業ではこれらの作り方を総合的に学習し、グループワークにて実際にコンテンツ制作を行いゲーム業界で必要とされる技術力、思考力、表現力を身に付けることを目的とする。											
到達目標											
グループワークにて企画、仕様作成、グラフィック制作といった実践的な一貫したコンテンツ制作を行えるようになること。 またゲーム業界への理解と技術力、思考力、表現力を身に付けることを目標とする。											
授業方法											
課題やテーマごとに仕様書を配布し、教員・講師により必要な技法を解説・演習を行う。 また制作時には個別での添削やアドバイスを受けられる。 解説された技法はプリントや資料（データ）を必要に応じて配布。 グループワーク、ディスカッションなどの機会を作り、意見交換を行う事で研究の幅を広げる。											
成績評価方法											
試験・課題 理解度	70% 30%	課題を総合的に評価 ツールの使用方法、規則の理解度にて評価									
履修上の注意											
進路に関わる内容の為、授業中受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は単位の取得が出来ない 研究、グループワーク時のスマートフォンの使用は許可した時のみ使用可能 課題においての使用ソフト、制作手順は仕様書に準じて制作する											
教科書教材											
課題が開始の際には仕様書を配布する。また内容に応じて素材や参考データを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	進路向けコンテンツ制作課題① キャラクター・エフェクトの制作										
第2回	進路向けコンテンツ制作課題② キャラクター・エフェクトの制作										
第3回	進路向けコンテンツ制作課題③ キャラクター・エフェクトの制作										
第4回	進路向けコンテンツ制作課題④ 作品講評会										
第5回	進路向けコンテンツ制作課題⑤ ブラッシュアップ										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
キャラクターデザイン7	
第6回	卒業制作① 企画の立案
第7回	卒業制作② 制作
第8回	卒業制作③ 制作
第9回	卒業制作④ 制作
第10回	卒業制作⑤ 制作
第11回	卒業制作⑥ 制作
第12回	卒業制作⑦ 制作
第13回	卒業制作⑧ 制作
第14回	卒業制作⑨ 作品講評会
第15回	卒業制作⑩ プラッシュアップ