

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
ビジネススタディーズ											
対象	1 年次	開講期	通年	区分	選択	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	内田 央			実務経験	有	職種	映像クリエイター				
担当教員紹介											
エンジニア。レコーディングスタジオでマニピレーターとして活躍。小柳ゆきやゴスペラーズ、ラルクアンシエルなどを担当。同時期にプロモーションビデオなどを制作した経験から、多ジャンルとのコラボレーションを得意とした制作を行う。担当授業科目も多岐にわたる。											
授業概要											
ゲーム業界で仕事をする際に必要な技術や考え方をレクチャーとワークを通じ実践的に学ぶ。											
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」の流れで学びます。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します。その後プレゼンテーションでは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ます。											
成績評価方法											
試験・課題	60%	課題の内容や発想力を総合的に評価する									
成果発表	20%	発表内容や構成力を総合的に評価する									
平常点	20%	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											
多角的な視点や考えを磨くため課題毎の分析を怠らず、先生の話はもちろん、他学生とのディスカッションを真剣に聞くだけでなく前向きに発言を行う姿勢が重要。授業の4 分の3 以上出席しない者は評価対象とみなしません。											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	授業オリエンテーション この授業の流れや趣旨を理解する										
第2回	ゲーム業界研究（1） 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	ゲーム業界研究（2） 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	擬人化 要素の分解と再構築（1） レクチャー										
第5回	擬人化 要素の分解と再構築（2） 個人ワーク										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
ビジネススタディーズ	
第6回	擬人化 要素の分解と再構築 (3) グループワーク
第7回	擬人化 要素の分解と再構築 (4) プレゼンテーション
第8回	世界観設定 (1) レクチャー
第9回	世界観設定 (2) 個人ワーク
第10回	世界観設定 (3) グループワーク
第11回	世界観設定 (4) プレゼン
第12回	モンスターデザイン (1) レクチャー
第13回	モンスターデザイン (2) 個人ワーク
第14回	モンスターデザイン (3) グループワーク
第15回	モンスターデザイン (4) プレゼン