

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
作画技法 2 A											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	45	単位	1
担当教員	山田 香織			実務経験	有	職種	2Dデザイン				
担当教員紹介											
デザイナー、コンセプトアートデザイナー。 ファッション・メイク等のイベントをイベントアーティストとして主催した経験を活かし、キャラクターデザインやスタイリスト授業などを担当。											
授業概要											
業界の必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に学ぶ授業。市場規模、市場研究を行い、自身の職種の役割や、業界で求められる事を、進路へ活かし、実技でも身につけていく。											
到達目標											
以下、二つを習得する 1. 目標とする業界への知識の習得 2. 求められる人材になる為の知識の習得 3. グループワークにて、コミュニケーション力、伝達力、表現力の強化。											
授業方法											
毎回テーマごとに、パワーポイント、映像での授業の実施、解説。 授業内容に合わせ、プリントを用意し、自宅で研究する課題を提出する。 また、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	70%	課題毎に提出。内容によって採点									
成果発表	20%	授業内に行われるディスカッション・グループワークによる評価									
平常点	10%	授業態度									
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											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	今後1年間の中で行われる進路、業界のコロナの影響、必要な知識を合わせたこの授業の目的を示すオリエン										
第2回	グループワークの実施。項目に合わせた内容を自己紹介とともにディスカッション										
第3回	グループワークの続き。グループごとに話あった内容を、ビジュアル化するための具体的なミーティング（実習連携）										
第4回	ゲーム業界と市場①										
第5回	ゲーム業界と市場①										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
作画技法 2 A	
第6回	ゲーム業界と職種②
第7回	ゲーム業界と職種②
第8回	ゲーム業界と関連③職種について知る、職種ごとの収入について触れる
第9回	業界研究① 目標とする業種へのキャリアデザイン
第10回	業界研究① 目標とする業種へのキャリアデザイン
第11回	業界研究② 実技試験対策
第12回	業界研究③ 実技試験対策
第13回	業界研究④ 実技試験対策
第14回	業界研究まとめ
第15回	業界研究まとめ