

2022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											
キャラクター制作実習 8											
対象	3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	岩田 真由美 / 廣川 希			実務 経験	有	職種	2Dデザイナー				
担当教員紹介											
Rejet株式会社2Dデザイナー兼アートディレクターとして勤務。 その後、フリーランスとして活躍。現在、マンガ制作にも活動の幅を広げている。(岩田真由美)他。											
授業概要											
3年間の中で学んだ集大成として修了制作を行う。キャラクター制作実習6で培った、ゲームコンテンツを個人制作で実施することにより幅広いグラフィックリソースの制作方法を学び、それを実際に制作することでポートフォリオの内容を充実させるとともにゲーム業界への理解を深め、就職活動へ向けた足掛かりとする。また制作した作品を各種コンテストへの応募作品とすることで、仕様を読み解く読解力やそれをより深めるリサーチ力の向上を目指し、各自の方向性と仕様をすり合わせる方法を学び、こういった学習を行うことで作品制作前に必要な思考力を向上させることを目的とする。											
到達目標											
ゲームコンテンツ作品の充実に伴ったポートフォリオのクオリティ向上とゲーム業界においてデザイナーがどのようなクリエイティブを行っているかの業種理解を目標とする。また課題制作を実施する中でゲーム業界の情報収集を行うことにより業界へより深い業界理解を得られるようになると同時に、仕事の意義ややりがいを感じ取る。さらに作品をコンテストに応募することで仕様を読み解く読解力やそれをより深めるリサーチ力の向上や各自の方向性と仕様をすり合わせる柔軟性を身に付けることを目標とする。											
授業方法											
個人制作にてゲームグラフィックをトータルで制作する。与えられたテーマに基づいて世界観を構築し、それに合わせて各自がゲームキャラクターとバックグラウンドビジュアルを制作する。また制作に伴い各種リサーチや資料収集などの方法を指導する。さらにはコンテスト応募のために仕様読み解き方を学ぶ。グループワークにてゲームグラフィックをトータルで制作する。グループディスカッションを経てテーマや世界観を構築し、それに合わせて各自がゲームキャラクターとバックグラウンドビジュアルを制作を行う。また、授業内容はキャラクター制作実習7と連動する。											
成績評価方法											
試験・課題 70% 課題内容を総合的に評価 成果発表 20% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価 平常点 10% 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											
授業内の時間だけでは100%の作品制作を行うことが難しいので自宅でも制作するようにすること。配布される資料だけに頼るのではなく自分で積極的に情報収集、資料収集すること。就職活動に向けたポートフォリオ制作の一環でもあるので、各自の将来目指している仕事やジャンルを自己分析しそこに向けた内容の制作を行うこと。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											
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	各コンテストの応募要項に合わせ修了制作の企画を立案する										
第2回	修了制作企画の立案作業①										
第3回	修了制作企画の立案作業②										
第4回	修了制作企画の立案作業③										
第5回	修了制作企画の立案作業④										
第6回	修了制作企画のプレゼンテーションを行い講師・他学生からフィードバックを得る										

2022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	
キャラクター制作実習 8	
第7回	修了制作 作業①
第8回	修了制作 作業②
第9回	修了制作 作業③
第10回	修了制作 作業④
第11回	修了制作 作業⑤
第12回	修了制作 作業⑥
第13回	制作した作品のプレゼンテーションを行う
第14回	修了制作 ブラッシュアップ①
第15回	修了制作 ブラッシュアップ②