

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											
キャリアデザイン											
対象	3 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	高田 悠平			実務経験	有	職種	マンガ編集者				
担当教員紹介											
マンガコースの概論授業担当。マンガ編集者。 映画「BAKUMAN」やユーキャン「行政書士合格指導講座」など企業マンガや、縦型スクロールマンガの編集など他複数担当。											
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	多岐にわたるメディア展開の市場効果について考察										
第2回	コンテンツから派生するサブコンテンツ市場について考察										
第3回	メジャー・インディーズの海外市場による売り方について考察										
第4回	キャラクターの外観（シルエット）から読み解く情報と必要性を考察										
第5回	巨大ロボットの視覚効果と演出技法について考察										
第6回	キャラクター演出としての変身による効果と有効性について考察										

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	
キャリアデザイン	
第7回	有名なキャラクターの造形元となったデザインを考察
第8回	文学史から見る異世界設定の有効性を考察
第9回	過去ヒットした作品の傾向性から大衆に受け入れらる要素を考察
第10回	19世紀から世界に影響を与えたイラストレーターの歴史を考察
第11回	中国文学史からメディアコンテンツに影響を与えた作品を考察
第12回	作品を創造するうえで2つの要素を掛け合わせる有効性の考察
第13回	マンガを原作とした劇場作品を市場と業界からの視点で考察
第14回	今までの授業内容から試験・課題を実施
第15回	キャラクター造形と舞台設定についてのまとめ