

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											
キャリアリテラシー 2											
対象	1 年次	開講期	通年	区分	必修	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											
この科目を受講する学生は、2 年次のコース選択時やその後の就職活動時に向けてゲーム業界の仕組み、求められる人材、業界に入るために必要な基礎ビジネススキルを学習する。授業内グループ・ワークでは他者との意見交換を積極的に実施し、コミュニケーション力、聞く力、ディスカッション力、プレゼンテーション力の向上を目指し、ビジネススキルの習得と向上を学習目標とする。											
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」の流れで学ぶ。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する。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る。											
成績評価方法											
課題	60%	課題の内容や発想力を総合的に評価									
成果発表	20%	発表内容や構成力を総合的に評価									
平常点	20%	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、1 つの内容が連続して行われるため、欠席するとその後の個人ワークやグループワークに影響が出てしまう。また先生の話はもちろん、他学生とのディスカッションも授業の一環なので真剣に聞くこと。個人ワーク、グループワークの際は資料検索の為にスマートフォンやタブレットの使用を許可する。授業時数の 4 分の 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											
必要に応じて授業にて資料配布を行う											
回数	授業計画										
第1回	この授業の流れや趣旨を理解する										
第2回	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	歴史上の人物をキャラクター化する方法を学ぶ										
第5回	前回のレクチャーをベースに作品制作を行う										

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	
キャリアリテラシー 2	
第6回	前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する
第7回	グループで制作した作品を全員の前で発表する
第8回	世界観設定に必要な考え方を理解する
第9回	前回のレクチャーをベースに作品制作を行う
第10回	前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する
第11回	グループで制作した作品を全員の前で発表する
第12回	ここまでの授業をまとめオリジナルキャラクターの設計方法を理解する
第13回	前回のレクチャーをベースに作品制作を行う
第14回	前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する
第15回	グループで制作した作品を全員の前で発表する
第16回	
第17回	
第18回	
第19回	
第20回	