

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											
制作基礎 4											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	青木 紀明			実務経験	有	職種	デザイナー				
担当教員紹介											
日本工学院キャラクターデザインコース授業担当教員。 C&R社での制作部勤務での経験を生かし、PSDなどデジタル分野の授業をメインに、ポートフォリオ講座など進路担当教員としても従事。											
授業概要											
この授業では、職業開発能力向上を目的とし、デザインシンキング、アクティブラーニングを活用した総合的能力の向上を目的とする。											
到達目標											
この科目では、デザインについて基礎的な知識・描画・表現方法を学び、グループワークを踏まえさらに多くの表現方法を身に着け、ディスカッションの時間をデザイン案を作成することに設ける事で発想力の向上を目標とする。											
授業方法											
この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。デザイン制作を通して他人の発想、表現方法を学ぶ。											
成績評価方法											
試験・課題	60%	試験と課題を総合的に評価									
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	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											
課題毎にレジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	【アクティブラーニング】マインドマップを利用し、アイディアの展開方法、考え方を養う										
第2回	イメージの連想・形態の変形を理解する										
第3回	個々の物を分解し、自ら新しいものを生み出す力を養う										
第4回	アイディアを人に伝える為の表現方法、デザインについて理解する										
第5回	研究を行い、自ら発見する力を養う										

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	
制作基礎 4	
第6回	情報の中から、共通記号となる要素を見いだせる力を養う
第7回	デザインを表現し、発信する力を養う
第8回	【アクティブラーニング】時代背景や、民族学を元に、新しいものを生み出す実践
第9回	【アクティブラーニング】時代背景や、民族学を元に、グループごとの目的に合わせて展開
第10回	【アクティブラーニング】幅広い意見から、目的、伝える為の手法を養う
第11回	【アクティブラーニング】コミュニケーション能力の向上、表現方法の向上
第12回	発信する力、客観的な目線を持つ人材の強化
第13回	幅広いキーワードより、組み合わせる力の強化
第14回	幅広いキーワードをまとめることが出来るマインドセットの強化
第15回	全体のまとめ