

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											
美術基礎 4 A											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	山田 香織			実務 経験	無	職種	コンセプトアートデザイナー				
担当教員紹介											
デザイナー、コンセプトアートデザイナー。、学生の頃から、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											
この科目を受講する学生は、コンテンツ業界で就業する際の基礎描写力の習得、向上をめざし幅広い分野の仕事に臨む技術の発展に活かしていくこと。またクリエイティブ分野に必要な関心・研究心を養い自ら能動的に活動できる人材を育成していくことを第一の目的とする。また、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第二の目的とする。											
到達目標											
この科目では、学生が目指す業種の基礎技術を理解すると共に自らの適性に合わせ画面構成や人体描写、観察力を養い、就職活動の際求められる描写力を身に付けることを第一の目標とする。また、学自ら新しいものを生み出す力をつけることで、実際の業務や、幅広いアイデアが発想できる人材育成を第二の目標にしている。											
授業方法											
この授業では、シラバスに沿って個人作業を段階ごとに進めていく。学生は授業毎に説明を受け時間を設定し作業を進めていく。時間終了時に課題の見本を毎回提示し、自身の課題点を見つけ克服しながら進めていく。授業は人体描写から始め、キャラクターにおける基本構造から運動・生活芝居を学び、透視図法を中心に空間描写と広角・望遠レンズの概念を画面に落とし込むこと、またクリエイティブな発想力を養うためにデザインの基礎を学んで聞く。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	各授業の節目に課題を行い総合的に評価									
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	30%	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、各学生の授業理解・進行度を確認するため、数度の課題テストを実施する。また学生の集中力を養うため、進行に当たっては①課題説明②取組③見本提示④確認のサイクルを適宜行う。また社会人としての人格形成、他者とのコミュニケーション能力向上の為、学生の意見・作品発表を行う。遅刻や欠席は認めない。4分の3以上出席しない者は課題評価の対象にならない。											
教科書教材											
シラバスに沿って授業進行し、レジュメ・資料を配布する。都度参考図書を用いる。											
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	
美術基礎 4 A	
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