

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

描画技法 1 A

| 対象   | 3 年次 | 開講期   | 前期 | 区分       | 選択 | 種別 | 実習 | 時間数           | 45 | 単位 | 1 |
|------|------|-------|----|----------|----|----|----|---------------|----|----|---|
| 担当教員 | 山田   | 香織/青木 | 紀明 | 実務<br>経験 | 有  | 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。（山田香織）他。

授業概要

業界に必要な専門的な知識や技術を体系的かつ実践的に学ぶ授業。市場規模、市場研究を行い、自身の職種の役割や、業界で求められる事を、進路へ活かし、実技でも身につけていく。

到達目標

以下、二つを習得する  
1. 目標とする業界への知識の習得  
2. 求められる人材になる為の知識の習得  
3. グループワークにて、コミュニケーション力、伝達力、表現力の強化。

授業方法

毎回テーマごとに、パワーポイント、映像での授業の実施、解説。  
授業内容に合わせ、プリントを用意し、自宅で研究する課題を提出する。  
また、グループワーク、ディスカッションなどの機会を作り、意見交換を行う事で研究の幅を広げる。

成績評価方法

|       |     |                               |
|-------|-----|-------------------------------|
| 試験・課題 | 70% | 課題毎に提出。内容によって採点               |
| 成果発表  | 20% | 授業内に行われるディスカッション・グループワークによる評価 |
| 平常点   | 10% | 授業態度                          |

履修上の注意

進路に関わる内容の為、授業中受講態度には厳しく対応する  
理由のない遅刻・欠席は認めない  
授業時数の4分の3以上出席しない者は単位の取得が出来ない  
研究、グループワーク時のスマートフォンの使用は許可した時のみ使用可能

教科書教材

毎回授業にて資料配布を行う  
参考資料等は授業中に指示をする

| 回数  | 授業計画                                                  |
|-----|-------------------------------------------------------|
| 第1回 | 今後1年間の中で行われる進路、業界のコロナの影響、必要な知識を合わせたこの授業の目的を示すオリエン     |
| 第2回 | グループワークの実施。項目に合わせた内容を自己紹介とともにディスカッション                 |
| 第3回 | グループワークの続き。グループごとに話あった内容を、ビジュアル化するための具体的なミーティング（実習連携） |
| 第4回 | ゲーム業界と市場①                                             |
| 第5回 | ゲーム業界と市場①                                             |
| 第6回 | ゲーム業界と職種②                                             |

| 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  |                                  |
| 描画技法 1 A         |                                  |
| 第7回              | ゲーム業界と職種②                        |
| 第8回              | ゲーム業界と関連③職種について知る、職種ごとの収入について触れる |
| 第9回              | 業界研究① 目標とする業種へのキャリアデザイン          |
| 第10回             | 業界研究① 目標とする業種へのキャリアデザイン          |
| 第11回             | 業界研究② 実技試験対策                     |
| 第12回             | 業界研究③ 実技試験対策                     |
| 第13回             | 業界研究④ 実技試験対策                     |
| 第14回             | 業界研究まとめ                          |
| 第15回             | 業界研究まとめ                          |