

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 2 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 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 2 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