

2023年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
ビジネス教養A											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	鈴木大樹			実務 経験	有	職種	V F Xアーティスト				
授業概要											
想像力や表現力を養いながら、プレゼンテーション能力を高めます。											
到達目標											
創作という行為が社会で一体どのような広がりの中にあり、どのような多様な活動の可能性があるのか、様々な作品の鑑賞を通じて理解する。また、作品に対する研究や考察を実施した上で、自身の作品制作に生かすことがさらなる目標となる。											
授業方法											
様々なジャンルの作品やクリエイターを主題に、その作家性や制作背景について研究する。また、作品についての議論や討論、レポートなどを実施する。											
成績評価方法											
授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
授業の構造上、重要な点は毎回授業のいちばん最初に説明するので遅刻や欠席には十分注意する。各回で主題になる作品は状況によって予告なく変更になる場合がある。また、同様の理由で実施回を組み替える場合もある。											
教科書教材											
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	ビジネス共用概要説明										
第2回	模擬授業その他										
第3回	アニメーション作品における表現と職業について①										

2023年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
ビジネス教養A	
第4回	アニメーション作品における表現と職業について②
第5回	アニメーション作品における表現と職業について③
第6回	アニメーション作品における表現と職業について④
第7回	作品の背景美術とその職業について①
第8回	作品の背景美術とその職業について②
第9回	作品のキャラクターデザインとその職業について①
第10回	作品のキャラクターデザインとその職業について②
第11回	マンガ作品におけるクリエイターの表現/プロダクションについて①
第12回	マンガ作品におけるクリエイターの表現/プロダクションについて②
第13回	作品の3DCGデザインとその職業について①
第14回	作品の3DCGデザインとその職業について②
第15回	各業界の説明と自身の進路に関するキャリアデザイン