

2023年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
CC概論2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	内田 央			実務 経験	有	職種	映像クリエイター				
担当教員紹介											
エンジニア。レコーディングスタジオでマニピレーターとして活躍。小柳ゆきやゴスペラーズ、ラルクアンシエルなどを担当。同時期にプロモーションビデオなどを制作した経験から、多ジャンルとのコラボレーションを得意とした制作を行う。担当授業科目も多岐にわたる。											
授業概要											
この科目を受講する学生は就職活動に向けてゲーム業界の仕組み、求められる人材、業界に入るために必要な基礎ビジネススキルを学習する。授業内グループ・ワークでは他者との意見交換を積極的に実施し、コミュニケーション力、聞く力、ディスカッション力、プレゼンテーション力の向上を目指し、ビジネススキルの習得と向上を学習目標とする。											
到達目標											
この科目では、ゲーム業界の仕組みとデザイナーの役割を理解しゲーム業界で何が必要なのか具体的にイメージし、社会人としての協調性を理解することを主目標とする。授業内でのグループワークを通じて制作での目標設定を独自で行い、幅広い発想や深い思考力を身に付けられることを目標とする。											
授業方法											
この授業では、1つの内容に対し「レクチャー」→「個人ワーク」→「グループワーク」→「プレゼンテーション」の流れで学ぶ。まずはレクチャーで基本的な知識や考え方を身に付け、個人ワークで実践することで学びをより深いものとする。その後プレゼンテーションでほかの学生との意見交換を通じ発想力を広げ、プレゼンテーションで発表することで広げた発想力を定着されると同時に、他グループの発表を聞くことで発想力をさらに広げる。											
成績評価方法											
課題	60%	課題の内容や発想力を総合的に評価									
成果発表	20%	発表内容や構成力を総合的に評価									
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分の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											
必要に応じて授業にて資料配布を行う											
回数	授業計画										
第1回	この授業の流れや趣旨を理解する										
第2回	ゲーム業界の会社形態やデザイナーの役割を理解する										
第3回	ゲーム制作のワークフローやフローの中でどういった仕事を行うか理解する										
第4回	歴史上の人物をキャラクター化する方法を学ぶ										
第5回	前回のレクチャーをベースに作品制作を行う										

2023年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
CC概論2	
第6回	前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する
第7回	グループで制作した作品を全員の前で発表する
第8回	世界観設定に必要な考え方を理解する
第9回	前回のレクチャーをベースに作品制作を行う
第10回	前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する
第11回	グループで制作した作品を全員の前で発表する
第12回	ここまでの授業をまとめオリジナルキャラクターの設計方法を理解する
第13回	前回のレクチャーをベースに作品制作を行う
第14回	前回制作した作品をグループ内で共有しディスカッションを経て新たな作品を制作する
第15回	グループで制作した作品を全員の前で発表する