

2023年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
作画技法 2 A											
対象	2 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	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											
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、必要な知識を合わせたこの授業の目的を示すオリエンテーション										
第2回	西洋美術Ⅰ-ギリシア・ローマから中世まで-										
第3回	西洋美術Ⅰ 様式デザイン -ギリシア・ローマ建築										
第4回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察①										
第5回	西洋美術Ⅱ -ロマネスク・ゴシック-										

2023年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
作画技法 2 A	
第6回	西洋美術Ⅱ 様式デザイン -ゴシック建築-
第7回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察②
第8回	西洋美術Ⅲ -ルネサンス-
第9回	西洋美術Ⅲ 様式デザイン -ルネサンス-
第10回	西洋美術Ⅲ 様式デザイン -バロック-
第11回	西洋美術から繋がるデザインの変化
第12回	グループワーク 業界研究①「目標とする業種へのキャリアデザイン」
第13回	グループワーク 業界研究①「目標とする業種へのキャリアデザイン」
第14回	デザインの変化 -活版印刷の歴史-
第15回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察③