

2023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											
制作プロデュース2C											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	内田 央			実務経験	有	職種	映像クリエイター				
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	デザイナーに求められる思考										
第2回	キャラクターの容姿デザイン①										
第3回	キャラクターの容姿デザイン①										
第4回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察①										
第5回	アジア地域の美術Ⅰ -中国芸術の成立まで-										
第6回	アジア地域の美術Ⅰ -中国芸術の成立まで-										

2023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	
制作プロデュース 2 C	
第7回	アジア地域の美術Ⅱ -中国の仏教美術、山水画と日本への伝播-
第8回	アジア地域の美術Ⅱ -中国の仏教美術、山水画と日本への伝播-
第9回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察②
第10回	アジア地域の美術Ⅲ -日本の美術-
第11回	アジア地域の美術Ⅲ -日本の美術-
第12回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察③
第13回	産業革命によるデザインの進化
第14回	「バウハウス」の影響を受けたデザイン
第15回	近現代の美術 -美術世界の展開-