

2024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 キャタクターデザインコース											
キャラクターデザイン実習3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	選5	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	園田／末永			実務 経験	有	職種	アートディレクター				
授業概要											
各項目ごとに、前半の講義ではどのような思考、工程、技術を経て製作されていて、どのような効果演出しているのかを学び、後半の実技にて実践してもらいます。 単に好きな絵を好きなように描くのではなく、テーマやコンセプト、ターゲットに沿ったデザインを思案し、必要な技術を学ぶことで「描く」事への理解を深めます。											
到達目標											
エンターテイメント、アートの観点から考える力を蓄えるとともに考えた物事をデザインとして表現できるようになることを目標とします。											
授業方法											
講義と演習にて実施予定											
成績評価方法											
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。授業内での作業が基本です。当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。											
教科書教材											
筆記用具、ノート、PC											
回数	授業計画										
第1回	好きな絵を描く事と仕事で描く絵について 実務デザインの理解を深める。										
第2回	ゲーム業界構造について 業界への理解と関心を深める。										
第3回	UIとは UIデザインへの理解を深める										

2024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 キャタクターデザインコース	
キャラクターデザイン実習3	
第4回	質感表現とデータを作ることについて 様々な質感表現を学ぶ。
第5回	仕事で使う基本用語 基本用語理解し効率的な進行を学ぶ。
第6回	就活、自分の将来について考える 将来設計を明確にし目標を立てる。
第7回	禁止表現、ネットリテラシーについて 表現の理解を深める。
第8回	マーケティング 広告 マーケティングへの理解を深める。
第9回	文字のカーニングとロゴについて 細部にこだわり作品の質を向上させる。
第10回	レベルデザインについて 実務デザインの理解を深める。
第11回	ゲーム会社の就活について ゲーム業界への理解を深める。
第12回	フォトショップ加工初級 基幹ソフトの理由 デザインスキルを学び表現力を向上させる。
第13回	イラストレーターの基礎知識 デザインスキルを学び表現力を向上させる。
第14回	向き不向きや その他の仕事の話 実務デザインの理解を深める。
第15回	ポートフォリオについて ポートフォリオ制作のポイントを学ぶ。