

学科名	マンガ・アニメーション科
コース名	キャラクターデザインコース
授業科目	CC概論3
必選	選3
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義
時間数	30
単位数	2
担当教員	青木紀明
実務経験	有
実務経験職種	イラストレーター
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	ゲーム業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。
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

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01
第3回	キャラクターの容姿デザイン02
第4回	キャラクターの容姿デザイン03
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-
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	アジア地域の美術Ⅲ -日本の美術
第10回	アジア地域の美術Ⅲ -日本の美術
第11回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察01
第12回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察02
第13回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察03
第14回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察04
第15回	映像研究 / 過去の優れた作品から考察05