

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4									
必選	選3									
年次	2年次									
実施時期	後期									
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	<p>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、業界に入るためには必要な基礎ビジネスス</p> <p>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。</p>									
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は他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	<table> <tr> <td>課題</td> <td>60%</td> <td>課題の内容や発想力を総合的に評価</td> </tr> <tr> <td>成果発表</td> <td>20%</td> <td>発表内容や構成力を総合的に評価</td> </tr> <tr> <td>平常点</td> <td>20%</td> <td>積極的な授業参加度、授業態度によって評価</td> </tr> </table>	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
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	西洋美術Ⅰ -ギリシア・ローマから中世まで
第2回	西洋美術Ⅰ 様式デザイン -ギリシア・ローマ建築
第3回	西洋美術Ⅱ -ロマネスク・ゴシック-
第4回	西洋美術Ⅱ 様式デザイン -ゴシック建築
第5回	西洋美術Ⅲ -ルネサンス
第6回	西洋美術Ⅲ 様式デザイン -ルネサンス
第7回	西洋美術Ⅲ 様式デザイン -バロック
第8回	業界研究「目標とする業種へのキャリアデザイン」01
第9回	業界研究「目標とする業種へのキャリアデザイン」02
第10回	業界研究「目標とする業種へのキャリアデザイン」03
第11回	業界研究「ゲーム・イラストのトレンド」01
第12回	業界研究「ゲーム・イラストのトレンド」02
第13回	業界研究「ゲーム・イラストのトレンド」03
第14回	業界研究「ゲーム・イラストのトレンド」04
第15回	業界研究「ゲーム・イラストのトレンド」05