

|        |                                                                                                                                                                                                                     |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学科名    | マンガ・アニメーション科四年制                                                                                                                                                                                                     |
| コース名   | キャラクターデザインコース                                                                                                                                                                                                       |
| 授業科目   | 描画技法 3 A                                                                                                                                                                                                            |
| 必選     | 選6                                                                                                                                                                                                                  |
| 年次     | 3年次                                                                                                                                                                                                                 |
| 実施時期   | 後期                                                                                                                                                                                                                  |
| 種別     | 実習                                                                                                                                                                                                                  |
| 時間数    | 45                                                                                                                                                                                                                  |
| 単位数    | 1                                                                                                                                                                                                                   |
| 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。</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   | <p>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。</p> |
| 成績評価方法 | <p>課題 60% 課題の内容や発想力を総合的に評価</p> <p>成果発表 20% 発表内容や構成力を総合的に評価</p> <p>平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価</p>                                                                                                                  |
| 履修上の注意 | <p>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。</p>                           |
| 教科書・教材 | <p>毎回授業にて資料配布を行う</p> <p>参考資料等は授業中に指示をする</p>                                                                                                                                                                         |

| 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     |