

科目名	メディア研究C							年度	2025
英語科目名	Media Studies C							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科4年制 キャラクターデザインコース/マンガコース 2年次	必／選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	演習
担当教員	末永和也	教員の実務経験		有	実務経験の職種		デザイナー		
【科目の目的】									
デザイン業界全般で使用されているAdobe Illsutoratorを習得しながら、キャラクター制作と世界観をまとめてレイアウトができるようにします。									
【科目の概要】									
キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
【到達目標】									
到達目標A/Adobe Illsutator の基礎を習得する。 到達目標B/オリジナルのファンシーキャラクターを企画する 到達目標C/オリジナルキャラクターをAdobe Illsutratorで制作し、レイアウトする。									
【授業の注意点】									
遅刻、欠席をしないようにしましょう。出席率75%に到達しない場合は不合格になります。課題の締め切りは守りましょう。忘れ物をしないようにしましょう。メモをとりましょう。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている		レベル3 ふつう			レベル1 要努力			
到達目標 A	Adobe Illsutratorの機能を十分に活用し、レベルの高い作品制作ができる。		Adobe Illsutratorの機能を理解し、ある一定の作品を制作できる。			Adobe Illsutratorで作品が作れない。			
到達目標 B	デザインのアイデア、世界観が面白く、とてもよく練られている。		デザインのアイデアや世界観を作れるが、月並みである。			デザインアイデアが形にならない。			
到達目標 C	作品のレベルが高く、業界に進める水準に達している。		作品のレベルは通常の水準に達しているが、業界に進むには今一歩努力が必要である。			作品のレベルが低く、現段階では業界に進むことは厳しい状況である。			
【教科書】									
参考書・参考資料等は授業中に指示する									
【参考資料】									
課題ごとにPDFを閲覧									
【成績の評価方法・評価基準】									
授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究C				年度	2025
英語表記		Media Studies C				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	Adobe Illustrator基礎1	Adobe Illustratorの利点について学び、実際にソフトを動かしてみる	1	ソフトの利点	ソフトの利点を理解できた	3	
			2	簡単な矩形制作	簡単な矩形制作制作ができた		
2	Adobe Illustrator基礎2	簡単なグラフィックを制作してみる	1	24色相環演習	CMYKとRGBの違いなど理解できた	3	
3	Adobe Illustrator基礎3	24色相環を作ってみる	1	グラフィック演習	オブジェクトや線について理解ができた	3	
4	Adobe Illustrator基礎4	ベジェ曲線を描いてみる	1	ベジェ曲線演習	ベジェ曲線の描き方を理解できた	3	
5	Adobe Illustrator基礎5	アニマルフェイスを描いてみる	1	アニマルフェイス演習	アニマルフェイスが描けた	3	
6	Adobe Illustrator基礎6	地図を作ってみる	1	地図制作演習	地図の制作法が分かった	3	
7	Adobe Illustrator基礎	アニマルキャラクター制作	1	キャラクターラフ	キャラクターの世界観とラフを考えられた	3	
8	ファンシーキャラクター制作	アニマルキャラクター制作	1	キャラクター制作	キャラクターをベジェ曲線で描けた	3	
9	ファンシーキャラクター制作	アニマルキャラクター制作	1	キャラクター制作	キャラクターに着色できた	3	
10	ファンシーキャラクター制作	アニマルキャラクター制作	1	キャラクター提出	キャラクターを提出できた	3	
11	ファンシーキャラクター制作	フォントの効用の演習	1	フォント演習	フォントの効用が理解できた	3	
12	レイアウト基礎	レイアウトを学ぶ	1	レイアウト演習	レイアウトの重要性を理解できた	3	
13	ファンシーキャラクターシート	ファンシーキャラクターのキャラクターシートを制作する	1	レイアウト実習	キャラの世界観に沿ったBGレイアウトができた	3	
14	ファンシーキャラクターシート	ファンシーキャラクターのキャラクターシートを制作する	1	レイアウト実習	デザインの微調整をして提出できた	3	
15	ファンシーキャラクターシート	講評	1	講評	講評で自分の問題点が理解できた	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等

科目名	メディア研究C							年度	2025
英語科目名	Media Studies C							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科4年制 アニメーションコース 2年次	必／選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	演習
担当教員	布施右京	教員の実務経験		有	実務経験の職種		デザイナー		
【科目の目的】 この授業を終えることで、映像作品の時代背景や表現技法を理解し、それらを分析する力を身に付けます。また、自分自身の考えをまとめることで、創造的なアイデアを生み出す力を養います。									
【科目の概要】 様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。									
【到達目標】 将来の作品制作において、より独創的なアプローチを取ることができるようになること。									
【授業の注意点】 出席回数と考察評価。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている		レベル3 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標 A	作品の考察を自らの作品制作に活かすことができた		作品を鑑賞し適切な考察を述べた				作品を鑑賞した		
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究C					年度	2025
英語表記		Media Studies C					学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価	
1	映像作品の基本的な要素	映像の要素を学ぶ	1	映像作品鑑賞	映像の要素を理解する	3		
2	映像作品の表現手法について学ぶ。	映像の表現手法を学ぶ	1	映像作品鑑賞	表現手法を理解する	3		
3	物語の基本構成についての理解を深め、ビートシートと3幕構成を使って物語を作成することができる。	物語を作成	1	映像作品鑑賞	物語を作成できる	3		
4	キャラクターについて学ぶ。主人公、敵役、脇役、助け手、メンターについて。	キャラクター設定	1	映像作品鑑賞	キャラクター特性を理解する	3		
5	ストーリーボードについて理解を深め、ビートシートと組み合わせることで物語を作成することができる。	ストーリーボード	1	映像作品鑑賞	ストーリーボードを理解する	3		
6	登場人物の心理描写について理解を深め、物語の魅力を高めることができる。	心理描写を学ぶ	1	映像作品鑑賞	物語の魅力を高められる	3		
7	ダイアログについて理解を深め、キャラクターの個性を表現することができる。	ダイアログを把握	1	映像作品鑑賞	キャラクター個性を表現できる	3		
8	背景について理解を深め、物語の世界観を表現することができる。	物語の世界観をつかむ	1	映像作品鑑賞	物語の世界観を把握できる	3		
9	ジャンルについて理解を深め、作品のコンセプトを明確化することができる。	作品コンセプトの明確化	1	映像作品鑑賞	作品コンセプトを明確化できる	3		
10	モチーフについて理解を深め、作品の世界観を表現することができる。	モチーフをつかむ	1	映像作品鑑賞	モチーフについて理解できる	3		
11	語り口について理解を深め、読者や視聴者に情報を伝える方法を考えることができる。	情報を伝える方法を把握する	1	映像作品鑑賞	語り口について理解できる	3		
12	物語の構成や登場人物の設定について学ぶ。	人物設定	1	映像作品鑑賞	物語構成を理解できる	3		
13	物語をより魅力的に、効果的に表現する方法を習得することができる。	物語の魅力を語る方法	1	映像作品鑑賞	物語を効果的に表現する方法を理解できる	3		
14	クリエイティブな発想法について学び、アイデア出しやストーリー構成などの創造的な制作手法を習得することができる。	クリエイティブな発想方法	1	映像作品鑑賞	発想法を明確化できる	3		
15	今まで学んだことを踏まえ、作品を分析する。物語の解釈や評価、ストーリーの分析などについて。	ストーリー分析を作品作りに活かす	1	映像作品鑑賞	ストーリー分析ができる	3		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等