

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 4 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	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 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。
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	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