

学科名	マンガ・アニメーション科四年制												
コース名	共通												
授業科目	スキルアップゼミ 3												
必選	選												
年次	4年次												
実施時期	前期												
種別	講義+演習												
時間数	45												
単位数	3												
担当教員	奈良 篤男												
実務経験	有												
実務経験職種	イラストレーター												
授業概要	さまざまなテーマに対し「表現」を主軸とした内容で事象を掘り下げることにより、作品制作や就職活動など幅広い分野で活用できる柔軟な発想力・観察力・論理的思考の養成とレーニングと共に、自己の世界観の確認作業を行うことで作品制作時におけるアイデアの発想力や表現力の向上、また就職活動時には自己分析力を高めしっかりとした自己表現ができる人材を育成を目的とする。												
到達目標	・表現技法を学ぶことで視野の幅を広げ観察力を向上させる。その成果として表現の幅が広がりより魅力的な作品を制作できるようになる。 ・自己分析力と自己表現力を向上させ自身の考えをより解りやすく他人へ伝えられるようになりその成果としてコミュニケーション能力を向上させる。 ・理論的な思考力やアイデアの発想法を学び社会人として活躍できるクリエイターとしての考え方を身に付ける。												
授業方法	この授業では、さまざまなテーマに対し「表現」を主軸とした内容で基本的内容をレクチャーし、それをベースとした個人ワークやグループワークを実施します。レクチャーの内容だけでなく他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識することで多角的に能力を向上させていく。												
成績評価方法	<table><tr><td>試験・課題</td><td>50%</td><td>試験と課題を総合的に評価</td></tr><tr><td>レポート</td><td>20%</td><td>授業内容の理解度を確認するために実施</td></tr><tr><td>成果発表</td><td>20%</td><td>授業時間内に行われる発表方法、内容について評価</td></tr><tr><td>平常点</td><td>10%</td><td>積極的な授業参加度、授業態度によって評価</td></tr></table>	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価	レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施	成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価
試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価											
レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施											
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価											
平常点	10%	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	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評価対象から外れる。												
教科書・教材	講義内容に合わせ資料を配布する。参考書・参考資料等・スマートフォン（タブレット）の使用は授業中に指示する。												

授業計画	
第1回	マインドマップの手法を用いて発想法を身に付ける
第2回	マインドマップにおける個人ワーク
第3回	マインドマップにおけるグループワーク
第4回	ブランドとブランディングの手法を用いて自己分析を行う
第5回	ブランドとブランディングにおける個人ワーク
第6回	ブランドとブランディングをベースに自分自身をロゴデザインする
第7回	タイポグラフィーにおける個人ワーク
第8回	タイポグラフィーにおけるグループワーク
第9回	さまざまな構図やデザインを学びとそこから得られる視覚効果を理解する
第10回	構図と視覚効果における個人ワーク
第11回	構図と視覚効果におけるグループワーク
第12回	ここまでで学んだことを活かし自己PRシートを作成する
第13回	自己PRシートの制作
第14回	自己PRシートのプレゼン
第15回	各セクションの振り返りを行いまとめる