

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	ワークショップ1A	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	全コース	開設期	前期/後期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	シラバスに沿って授業進行し、レジュメ・資料を配布する。都度参考図書を用いる。				
担当教員情報					
担当教員	川合 正剛・山田 香織		実務経験の有無・職種	有・アニメーター	
学習目的					
この科目を受講する学生は、コンテンツ業界で就業する際の基礎描写力の習得、向上をめざし幅広い分野の仕事に臨む技術の発展に活かしていくこと。またクリエイティブ分野に必要な関心・研究心を養い自ら能動的に活動できる人材を育成していくことを第一の目的とする。また、職業開発能力向上を目的とし、デザインシンキング、アクティブラーニングを活用した総合的能力の向上を第二の目的とする。					
到達目標					
この科目では、学生が目指す業種の基礎技術を理解すると共に自らの適性に合わせ画面構成や人体描写、観察力を養い、就職活動の際求められる描写力を身に着けることを第一の目標とする。また、自ら新しいものを生み出す力をつけることで、実際の業務や、幅広いアイデアが発想できる人材育成を第二の目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、シラバスに沿って個人作業を段階ごとに進めていく。学生は授業毎に説明を受け時間を設定し作業を進めていく。時間終了時に課題の見本を毎回提示し、自身の課題点を見つけ克服しながら進めていく。授業は人体描写から始め、キャラクターにおける基本構造から運動・生活芝居を学び、透視図法を中心に空間描写と広角・望遠レンズの概念を画面に落とし込むこと、またクリエイティブな発想力を養うためにデザインの基礎を学んで聞く。				
注意点	この授業では、各学生の授業理解・進捗度を確認するため、数度の課題テストを実施する。また学生の集中力を養うため、進行に当たっては①課題説明②取組③見本提示④確認のサイクルを適宜行う。また社会人としての人格形成、他者とのコミュニケーション能力向上の為、学生の意見・作品発表を行う。遅刻や欠席は認めない。4分の3以上出席しない者は課題評価の対象にならない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	各授業の節目に課題を行い総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・書面)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	キャラクター描写のスキル確認		顔の試し描き・正面・側面を理解する		
2回	顔の描写		表情 アオリ・フカンを理解する		
3回	全身キャラクターの描写1		全身骨格 正面・側面・重心・バランスを理解する		
4回	全身キャラクターの描写2		前屈・ひねり・生活芝居について理解する		
5回	顔・体の骨格を基にしたデッサン1		予備動作・運動ポーズについて理解する		
6回	顔・体の骨格を基にしたデッサン2		覗き込む・座るなど表現について理解する		
7回	生活芝居描写1		キャラクターを用いてアングルを意識した生活芝居を描写する		
8回	生活芝居描写2		前期課題1 テーマを基にキャラクターを描く		
9回	パースペクティブ1		1点透視図法 空間を理解し、キャラクター配置する		
10回	パースペクティブ2		2点透視図法 空間の中に2人称で描写する		
11回	パースペクティブ3		3点透視図法 建築物や部屋の中でのアオリ・フカンを描写する		
12回	パースペクティブ4		広角・望遠を意識した描写法を理解する		
13回	パースペクティブ5		前期課題2 テーマに基づいた画面構図を描く		
14回	キャラクター創造演習		学生よりテーマ出しをし、デザイン上の足し算を行い事実に基づいた創造を理解する		
15回	前期修了課題		設定提示によるキャラクター・レイアウト描写		
授業計画（16回～30回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
16回	発想論・展開術		【アクティブラーニング】マインドマップを利用し、アイデアの展開方法、考え方を養う		
17回	自然物から展開する発想術		イメージの連想・形態の変形を理解する		
18回	自然物から展開する発想術(2)		個々の物を分解し、自ら新しいものを生み出す力を養う		
19回	自然物から展開する発想術、発表(3)		アイデアを人に伝える為の表現方法、デザインについて理解する		
20回	都道府県の研究、デザインシンキング		研究を行い、自ら発見する力を養う		
21回	都道府県の研究、デザインシンキング(2)		情報の中から、共通記号となる要素を見いだせる力を養う		
22回	都道府県の研究、デザインシンキング(3)		デザインを表現し、発信する力を養う		
23回	中世ヨーロッパの研究、デザインシンキング		【アクティブラーニング】時代背景や、民族学を元に、新しいものを生み出す実践		
24回	中世ヨーロッパの研究、デザインシンキング(2)		【アクティブラーニング】時代背景や、民族学を元に、グループごとの目的に合わせて展開		
25回	中世ヨーロッパの研究、デザインシンキング(3)		【アクティブラーニング】幅広い意見から、目的、伝える為の手法を養う		
26回	中世ヨーロッパの研究、デザインシンキング(4)		【アクティブラーニング】コミュニケーション能力の向上、表現方法の向上		
27回	発表会		発信する力、客観的な目線を持つ人材の強化		
28回	ジャンルを選じたキーワードからのデザインシンキング		幅広いキーワードより、組み合わせる力の強化		
29回	ジャンルを選じたキーワードからのデザインシンキング(2)		幅広いキーワードをまとめることが出来るマインドセットの強化		
30回	ジャンルを選じたキーワードからのデザインシンキング(3)		全体のまとめ		