

|                                                                                                                     |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------|-------------|------|
| 日本工学院専門学校                                                                                                           | 開講年度                                                                                                                | 2019年度 | 科目名                           | プロダクションスキル2 |      |
| 科目基礎情報                                                                                                              |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
| 開設学科                                                                                                                | マンガ・アニメーション科四年制                                                                                                     | コース名   | 全コース                          | 開設期         | 後期   |
| 対象年次                                                                                                                | 3年次                                                                                                                 | 科目区分   | 必修                            | 時間数         | 90時間 |
| 単位数                                                                                                                 | 6単位                                                                                                                 |        |                               | 授業形態        | 講義   |
| 教科書/教材                                                                                                              | 毎回パワーポイントによる映像資料と、必要により資料配布を行う。                                                                                     |        |                               |             |      |
| 担当教員情報                                                                                                              |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
| 担当教員                                                                                                                | 川合 正起                                                                                                               |        | 実務経験の有無・職種                    | 有・アニメーター    |      |
| 学習目的                                                                                                                |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
| 昨今の多種多様化するメディアコンテンツ業界において、イラスト・デザインのあり方とメディアに即したコンテンツデザインの資料収集とデザインのヒントを自身で探し、価値を創造できる人材となることを学習目的とする。              |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
| 到達目標                                                                                                                |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
| メディアコンテンツに合わせたプロダクト・キャラクターデザインを時代・設定を盛り込み発想・ビジュアル化できる技術を身に着ける。設定資料のファイリング・利用する技術を身に着け自身のデザイン力の幅を大きく向上させることを到達目標とする。 |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
| 教育方法等                                                                                                               |                                                                                                                     |        |                               |             |      |
| 授業概要                                                                                                                | ゲーム業界や・アニメーションの作品・企業の歴史等を題材とし、当時の世相とデザインの関係性を考察していく。そこから発展した分野ごとのコンテンツ映像など研・考察を通して今後起こりうるメディア業界の展開を予想・ディスカッションしていく。 |        |                               |             |      |
| 注意点                                                                                                                 | この授業では、映像資料とプリント資料の授業となるため、しっかりメモを取ることが重要。前期・後期に試験を行うため欠席しないよう注意が必要。授業時数の4分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。              |        |                               |             |      |
| 評価方法                                                                                                                | 種別                                                                                                                  | 割合     | 備 考                           |             |      |
|                                                                                                                     | 試験・課題                                                                                                               | 60%    | 試験と課題を総合的に評価する                |             |      |
|                                                                                                                     | 小テスト                                                                                                                | 0%     |                               |             |      |
|                                                                                                                     | レポート                                                                                                                | 0%     |                               |             |      |
|                                                                                                                     | 成果発表<br>(口頭・実技)                                                                                                     | 0%     |                               |             |      |
|                                                                                                                     | 平常点                                                                                                                 | 40%    | 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                                                                                                                  | デザインにおける表現技法を考察                                                                                                     |        | live2Dやモーションアニメによる新しい映像表現の考察  |             |      |
| 2回                                                                                                                  | キャラクター造形考察5                                                                                                         |        | 職業から連想するデザインの考察               |             |      |
| 3回                                                                                                                  | 物語の舞台設定について考察3                                                                                                      |        | ミステリとサスペンスの違いと設定について考察        |             |      |
| 4回                                                                                                                  | キャラクター造形考察6                                                                                                         |        | サイバーパンクとスチームパンク作品史とデザインについて考察 |             |      |
| 5回                                                                                                                  | キャラクター造形考察7                                                                                                         |        | 動物から読み取るデザイン造形について考察          |             |      |
| 6回                                                                                                                  | 小物設定による物語について考察1                                                                                                    |        | 文学史に残る著作から小物を用いた設定の考察         |             |      |
| 7回                                                                                                                  | 小物設定による物語について考察2                                                                                                    |        | 歴史上に伝わる武具を用いた設定の考察            |             |      |
| 8回                                                                                                                  | コンテンツにおける原作の考察                                                                                                      |        | 同じ原作から展開するメディアコンテンツについて考察     |             |      |
| 9回                                                                                                                  | 日本と海外コンテンツの相違                                                                                                       |        | 海外3Dアニメと国内2Dアニメを比較・考察         |             |      |
| 10回                                                                                                                 | プロデューサーについて考察                                                                                                       |        | コンテンツメディアにおけるプロデューサー職について考察   |             |      |
| 11回                                                                                                                 | キャラクター造形考察8                                                                                                         |        | 各コンテンツのデザインモチーフとしてサムライを考察     |             |      |
| 12回                                                                                                                 | 物語の舞台設定について考察4                                                                                                      |        | 物語の設定としての「相棒」を考察              |             |      |
| 13回                                                                                                                 | キャラクター造形考察9                                                                                                         |        | デザインとしてみるスーツを考察               |             |      |
| 14回                                                                                                                 | 課題・試験                                                                                                               |        | これまでの授業内容から試験課題を出題            |             |      |
| 15回                                                                                                                 | ロケハン・まとめ                                                                                                            |        | ロケーションハンティングの重要性について考察・まとめ    |             |      |