

2024年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
36409	マンガ・アニメーション演習 Animation Creation	中村剛		専門	1	選択	1 2前期

科目の概要

生活の中に新しい価値観を発見し、物事に対して付加価値を与える楽しさを知る事ができる演習授業です。マンガ文化におけるキャラクターイラストの表現方法を学びます。技法としては、つけペンによるモノクロイラストの制作。また特定の発想法を用いてオリジナルキャラクター制作を行います。ディプロマ・ポリシーの②、③、④、⑤に該当する。

学修内容	到達目標
① マンガとキャラクターの関係性について学ぶ。 ② デッサンを身につける。 ③ ペン画による作画技法を学ぶ。 ④ オリジナル7キャラクターを創造する技法を学ぶ。 ⑤ エンターテイメントの形式を理解する。	① 人に伝える表現力を身につけることができる。ディプロマ・ポリシー③、⑤。 ② 新しいデザインを生み出す力を身につけることができる。ディプロマ・ポリシー③、④。 ③ 具体的にマンガイラストを制作することができる。ディプロマ・ポリシー③。 ④ 応用力を身につけることができる。ディプロマ・ポリシー③、⑤。 ⑤ 記号を組み合わせる新しい価値を付加する力を身につけることができる。ディプロマ・ポリシー②、③、④、⑤。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素	学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例
---------------------	---------------------------

前に踏み出す力	主体性	人に情報を伝える楽しさを追求すること。
	働きかけ力	今までにないアイデアを発信することの喜びを知ること。
	実行力	生まれたアイデアを形にすることで、達成感を覚えること。
考え抜く力	課題発見力	この課題を通じて、マンガ以外にもあらゆるものの中にアイデアのヒントがあることを知る。
	計画力	非常に時間のかかる作業を時間内に工夫して進めることができる。
	創造力	マンガのアイデアを考えることで、他の物事にも応用があることを知ること。
チームで働く力	発信力	ハッキリと伝えないと、伝わらないと知ること。
	傾聴力	人と情報交換することの重要性に気づくこと。
	柔軟性	自分の意見にこだわり過ぎると表現の幅がせまくなってしまいうことに気がつく。
	状況把握力	周囲の作業ペースに後れをとらないように努力すること。
	規律性	遅刻、無断欠席など学習意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。欠席した場合は欠席届を提出し、フォローレポート課題を行う。 遅刻、無断欠席をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。
	ストレスコントロール力	長時間、集中力を使う作業の耐性を身につけること。

テキスト及び参考文献

漫画原稿用紙、インク、ペン先、ペン軸、ミスノン、スクリントーンを期間内に購入。

他科目との関連、資格との関連

なし。

学修上の助言	受講生とのルール
何よりも好奇心が大切です。自分にとって楽しく、それが他の誰かにとっても楽しいと思えるかどうか、ということを考える好奇心。	技術的な内容を一歩ずつ積み重ねる形で講座を進めていきますので、途中抜けがないように受講することをお願いいたします。

【評価方法】

評価対象	評価方法		評価の割合	到達目標				各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント	
学修成果	学期末試験	筆記（レポート含む）・実技・口頭試験	0	①					
				②					
				③					
				④					
				⑤					
	平常評価	小テスト	0	①					
				②					
				③					
				④					
				⑤					
平常評価	レポート	0	①						
			②						
			③						
			④						
			⑤						
平常評価	成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）	90	①	✓				<ul style="list-style-type: none"> ・技術修得に対して前向きに思われたものを評価。 ・授業内容を理解した上で表現力豊かに制作されたものを評価。 	
			②	✓					
			③	✓					
			④	✓					
			⑤	✓					
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓				（主体性）人に情報を伝える楽しさを追求すること。 （働きかけ力）今までにないアイデアを発信することの喜びを知ること。 （実行力）生まれたアイデアを形にすること。 （課題発見力）マンガ以外のことの中にもアイデアのヒントがあることを知る。 （計画力）非常に時間のかかる作業を時間内に工夫して進めることができる。 （創造力）応用力。 （発信力）ハッキリと物事を伝える。 （傾聴力）人と情報交換する力。 （柔軟性）自分の意見に拘り過ぎると表現の幅が狭くなってしまいうことに気がつく。 （状況把握力）周囲の作業ベースに後れをとらないように努力すること。 （規律性）遅刻、無断欠席など学習意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。欠席した場合は欠席届を提出し、フォローレポート課題を行う。 （ストレスコントロール力）長時間、集中力を使う作業の耐性を身につけること。	
			②	✓					
			③	✓					
			④						
			⑤						
総合評価割合			100						

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<ul style="list-style-type: none"> ・表現力の高い四コマ漫画と、キャラクターイラストの制作=S（誰にでも伝わる内容の作品であること） ・四コマ漫画と、キャラクターイラストの制作=A（最後まで完成したと認められたもの） 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターイラストまでの制作=B ・制作物を完成はできなかったが、欠席することなく授業を受けることが出来た=C

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1	イラストの模写	講義。演習。 プリントのイラストを模写、個別にアドバイスします。	授業内で行ったすべてを形にできる。	(予習) 下描き用具(シャープペン・消しゴム・定規など)を準備する。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	状況把握力
2	ペン入れ、コマ割り	講義。演習。 マンガ用具を使いペン入れ作画、使い方について細かくアドバイスします。	道具を正しく使える。	(予習) 下描き用具(シャープペン・消しゴム・定規など)を準備する。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	規律性
3	原稿用紙にペン入れ	講義。演習。 キャラクターの模写にペン入れ、作画アドバイス	丁寧に正確に作業を進めることができる。	(予習) 配布された作画用具の内容を確認する。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	実行力
4	原稿用紙にペン入れ	講義。演習。 キャラクターの模写にペン入れ、アドバイス	丁寧に正確に作業を進めることができる。	(予習) 作画用具の扱いに慣れる。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	傾聴力
5	「擬人化」によるオリジナルキャラクターの制作 パソコンを利用し、ネットの情報からキャラクター制作に必要な資料を集める。	講義。演習。 ノートにアイデアをスケッチ、アドバイス	作業の楽しさを発見しながら進めることができる。	(予習) 自分の好きなキャラクターをイメージしておく。 (復習) 授業内で行ったことを繰り返し練習、技法について質問を用意すること。	120	主体性
6	「擬人化」によるオリジナルキャラクターの制作	講義。演習。 ノートにアイデアをスケッチ、アドバイス	作業の楽しさを発見しながら進めることができる。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 課題以外のこともアイデアを出す。	120	創造力
7	「掛け合わせ」によるオリジナルキャラクターの制作。 パソコンを利用し、ネットの情報からキャラクター制作に必要な資料を集める。	講義。演習。 キャラクター長の空欄を埋める、アドバイス	アイデアを出す努力をおしまず進めることができる。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 課題以外のこともアイデアを出す。	120	課題発見力
8	キャラクターワークシート	講義。演習。 オリジナルキャラクターの制作	キャラクターにあまり自分自身を重ねすぎず、キャラクターを作ることができる。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 失敗したと思ったら何度でも作り直すこと。	120	柔軟性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9	キャラクターワークシートをイラスト化する。	講義。演習。キャラクターシート of 情報をイラスト化、アドバイス	文字情報がうまく映像化できる。	(予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 失敗したと思ったら何度でも繰り返す。	120	実行力
10	キャラクターワークシートをイラスト化する。	講義。演習。キャラクターシート of 情報をイラスト化、アドバイス	文字情報がうまく映像化できる。	予習) 既存の作品を分析する。 (復習) 失敗したと思ったら何度でも繰り返す。	120	発信力
11	「擬人化」と「掛け合わせ」の2つのキャラクターで四コママンガ	講義。演習。コマを割ってキャラクターに会話させる、アドバイス	キャラクターに楽しく言葉を発して動作させることができる。	(予習) 制作したキャラクターワークシートの内容を見直しておく。 (復習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。	120	状況把握力
12	「擬人化」と「掛け合わせ」の2つのキャラクターで四コママンガ	講義。演習。コマを割ってキャラクターに会話させる、アドバイス	キャラクターに楽しく言葉を発して動作させることができる。	(予習) 制作したキャラクターワークシートの内容を見直しておく。 (復習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。	120	創造力 ストレスコントロール力
13	「擬人化」と「掛け合わせ」の2つのキャラクターで四コママンガ	講義。演習。コマを割ってキャラクターに会話させる、アドバイス	キャラクターに楽しく言葉を発して動作させることができる。	(予習) 制作したキャラクターワークシートの内容を見直しておく。 (復習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。	120	計画力 ストレスコントロール力
14	講評とコピー本の制作	講義。演習。コピー本の制作 アドバイス	制作物を客観的に評価できる。	(予習) 授業時間内だけでは完成は難しいので、時間外でも作業を行うこと。 (復習) 学んだことを生かし、さらに自主制作に取り組む。	120	働きかけ力 ストレスコントロール力
15	オンデマンド授業により、受講生同士でそれぞれの作品を鑑賞しあい、評価する。	グーグルクラスルームによる、オンデマンド授業。 パソコンを利用し、授業に参加する。	他者の作品を注意して鑑賞することが出来、言葉によって評価できる。		120	規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力