

平成 30 年度 愛知学泉短期大学シラバス

科目番号	科目名	担当者名	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
36409	アニメ創作演習 Animation Creation	中村 剛	専門	1	選択	1・2年 前期
<b>科目の概要</b>						
生活の中に新しい価値観を発見し、物ごとに対して付加価値を与える楽しさを知ることができる演習。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、特定の発想法をもちいて、オリジナルキャラクターの制作を行います。						
<b>学修内容</b>			<b>到達目標</b>			
① マンガとキャラクターの関係性について学ぶ。 ② デッサン力を身につける。 ③ ペン画による作画技法を学ぶ。 ④ オリジナルキャラクターを創造する技法を身につける。 ⑤ エンターテイン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。 ② 新しいデザインを生み出すということを学ぶ。 ③ 具体的にはマンガイラストを制作する。 ④ 応用力を身につける。 ⑤ 記号を組みあわせる力を身につける。			
<b>学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素</b>		<b>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</b>				
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。				
	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。				
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、他のもの事にも応用が広がることもある。				
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ことに気がつく。				
	傾聴力	人と情報交換することの重要性に気がつく。				
	柔軟性	自分の意見だけにこだわり過ぎると表現の幅をせまくしてしまうことに気がつく。				
	状況把握力	周囲の作業ペースに遅れをとらないよう努力する。				
	規律性	学修内容をチーム間でそれぞれ理解しているかコミュニケーションをとる。				
	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。				
<b>テキスト及び参考文献</b>						
テキスト:なし 参考文献:なし						
<b>他科目との関連、資格との関連</b>						
他科目との関連:なし 資格との関連:なし						
<b>学修上の助言</b>			<b>受講生とのルール</b>			
何よりも好奇心が大切です。自分にとって楽しいと思えたことを表現し、それが誰かにとっても楽しいものだろうか考える好奇心。			技術的な内容をつみ重ねる形で進めますので、途中抜けがないように受講をお願いいたします。			

【評価方法】

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
筆記試験			
小テスト			
レポート			
成果発表 (口頭・実技)			
作品	90	①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術修得に対して前向きに思われたものを評価</li> <li>・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</li> </ul>
		②	
		③	
		④	
		⑤	
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。 (実行力) 生まれたアイデアを形にする。 (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。 (創造力) 応用する力。 (発信力) ハッキリと物事を伝える。 (傾聴力) 人と情報を交換することの重要性。 (規律性) 同じ情報を共有しているかのコミュニケーション。
		②	
		③	
		④	
		⑤	
その他		①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業態度</li> <li>・予習復習などの時間外の取組みなどがあれば、そうした活動も評価の対象</li> </ul>
		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
表現力の高い四コママンガの制作＝S (誰にでも伝わる内容の作品であること)  ひとまず課題をすべて消化＝A (不十分でも最後まで完成したと認められるもの)	キャラクターイラストまでの制作＝B(orC) (途中段階にあるものだが、前向きに課題に取り組めたか、否か。)

週	学修内容	授業の実施方法及び フィードバック方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間 (分)	能力名
1週 /	イラストの模写	プリントのイラストを模写	授業内で行ったことをすべて形にすること	(復習)授業内で行ったことを繰り返し練習すること。 (予習)マンガ技法について一つでも多く質問を用意して授業にのぞむこと。	120	情報把握力
2週 /	ペン入れ、コマ割り	マンガ用具を使いペン入れ	道具を正しく使えるよう理解すること	(復習)授業内で行ったことを繰り返し練習すること。 (予習)マンガ技法について一つでも多く質問を用意して授業にのぞむこと。	120	規律性
3週 /	原稿用紙にペン入れ	キャラクターの模写にペン入れ	ていねいで正確に作業を進めること	(復習)授業内で行ったことを繰り返し練習すること。 (予習)マンガ技法について一つでも多く質問を用意して授業にのぞむこと。	120	実行力
4週 /	原稿用紙にペン入れ	キャラクターの模写にペン入れ	ていねいで正確に作業を進めること	(復習)授業内で行ったことを繰り返し練習すること。 (予習)マンガ技法について一つでも多く質問を用意して授業にのぞむこと。	120	傾聴力
5週 /	「擬人化」によるオリジナルキャラクターの制作	ノートにアイデアをスケッチ	作業の楽しさを発見しながら進めること	(復習)授業内で行ったことを繰り返し練習すること。 (予習)マンガ技法について一つでも多く質問を用意して授業にのぞむこと。	120	主体性
6週 /	「擬人化」によるオリジナルキャラクターの制作	ノートにアイデアをスケッチ	作業の楽しさを発見しながら進めること	(復習)課題(授業内)でのこと以外にも他のアイデアを出すことにトライする。 (予習)既存の作品を分析する。	120	創造性
7週 /	「かけ合わせ」によるオリジナルキャラクターの制作	キャラクターの空欄を埋める	アイデアを出す努力をおし、まず進めること	(復習)課題(授業内)でのこと以外にも他のアイデアを出すことにトライする。 (予習)既存の作品を分析する。	120	課題発見力
8週 /	キャラクターワークシート	オリジナルキャラクターの制作	キャラクターをあまり自分自身に重ねすぎないこと	(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	授業の実施方法及び フィードバック方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間 (分)	能力 名
9週 /	キャラクターワークシートをイラスト化する	キャラクターシート の情報をイラスト化	文字情報がうまく映像化できているか	(復習)失敗したと思ったら何度でも作り直すこと。	120	実行力
10週 /	キャラクターワークシートをイラスト化する	キャラクターシート の情報をイラスト化	文字情報がうまく映像化できているか	(復習)失敗したと思ったら何度でも作り直すこと。	120	発信力
11週 /	キャラクターワークシートをイラスト化する	キャラクターシート の情報をイラスト化	文字情報がうまく映像化できているか	(復習)失敗したと思ったら何度でも作り直すこと。	120	情報把握力
12週 /	「擬人化」と「かけ合わせ」の2つのキャラクターで四コママンガ	コマを割ってキャラクターに会話させる	付加価値としてのキャラクターが楽しく言葉を発して動作しているか	(復習)授業時間内だけの完成は難しいので、時間外でキチンと作業を進めること。	120	創造力
13週 /	「擬人化」と「かけ合わせ」の2つのキャラクターで四コママンガ	コマを割ってキャラクターに会話させる	付加価値としてのキャラクターが楽しく言葉を発して動作しているか	(復習)授業時間内だけの完成は難しいので、時間外でキチンと作業を進めること。	120	計画力
14週 /	「擬人化」と「かけ合わせ」の2つのキャラクターで四コママンガ	コマを割ってキャラクターに会話させる	付加価値としてのキャラクターが楽しく言葉を発して動作しているか	(復習)授業時間内だけの完成は難しいので、時間外でキチンと作業を進めること。	120	働きかけ力
15週 /	講評	コマを割ってキャラクターに会話させる	添削を行います	(復習)授業時間内だけの完成は難しいので、時間外でキチンと作業を進めること。	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