

2019 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、物事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力を身につける。 ③ 具体的に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>				
前踏出す	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	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こと。				
	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と知ること。				
チームで働く	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ふことに気がつく。				
	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こと。				
	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こと。				
	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。				
<b>テキスト及び参考文献</b>						
テキストなし。 用意させていただく簡易的なテキストと参考資料があります。 参考文書なし。						
<b>他科目との関連、資格との関連</b>						
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		①	
		②	
		③	
		④	
		⑤	
小テスト		①	
		②	
		③	
		④	
		⑤	
レポート		①	
		②	
		③	
		④	
		⑤	
成果発表 (口頭・実技)		①	
		②	
		③	
		④	
		⑤	
作品		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)		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。 (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。 (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	
		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りこと) ひとまず課題をすべて消化=A (最後まで完成したと認められたもの)	キャラクターイラストまでの制作=B(onC) (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 填写、個別にアドバイ します	授業内で行ったすべてを 形にすること	(復習)授業内で行っ たことを繰り返し練習 (予習)マンガ技法に ついて質問を用意し て授業に臨むこと	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 ン入れ作画 使い方について細 かくアドバイしま す	道具を正しく使えるように 理解すること	(復習)授業内で行っ たことを繰り返し練習 (予習)一つでも多く 質問を用意して授業 に臨むこと	120	規律性
3週 /	原稿用紙にペン入れ	キャラクターの模写 にペン入れ作画 アドバイス	丁寧で正確に作業を進 めること	(復習)授業内で行っ たことを繰り返し練習 (予習)質問を用意し て授業に臨むこと	120	実行力
4週 /	原稿用紙にペン入れ	キャラクターの模写 にペン入れ作画 アドバイス	丁寧で正確に作業を進 めること	(復習)授業内で行っ たことを繰り返し練習 (予習)質問を用意し て授業に臨むこと	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 アドバイス	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 (予習)質問を用意し て授業に臨むこと	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 アドバイス	作業の楽しさを発見しな がら進めること	(復習)課題以外のこ ともアイデアを出すこ と (予習)既存の作品を 分析する	180	創造性
7週 /	「掛け合わせ」によるオリジナル キャラクターの制作	キャラクター表の空 欄を埋める アドバイス	アイデアを出す努力をお しまわず進めること アドバイス	(復習)課題以外のこ ともアイデアを出すこ と (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イラスト化アドバイス	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繰り返す	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イラスト化アドバイス	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繰り返す	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イラスト化アドバイス	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繰り返す	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アドバイス	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
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アドバイス	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)時間外の作業もおこたらないこと	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アドバイス	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)時間外の作業もおこたらないこと	120	働きかけ力
15週 /	講評とコピー本の制作	コマを割ってキャラクターに会話させるコピー本の制作アドバイス	添削を行います	(復習)時間外の作業もおこたらないこと	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