

令和2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	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年前期

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。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。

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力を身に付ける。 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 記号を組み合わせる力を身につける。

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。
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ふことに気がつく。
	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	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。

テキスト及び参考文献

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。
参考文献なし。

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		①			
			②			
			③			
			④			
			⑤			
	平常評価	小テスト		①		
				②		
				③		
				④		
				⑤		
		レポート		①		
				②		
				③		
				④		
				⑤		
成果発表 (プレゼンテーション・作品制作等)	90	①	✓	・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。 (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のかのコミュニケーション。	
			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 (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 (or C) (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	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、個別にアドバイスします。	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、技法について質問を用意すること。	120	状況把握力
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スします。	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、技法について質問を用意すること。	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	丁寧に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、技法について質問を用意すること。	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、アドバイス	丁寧に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、技法について質問を用意すること。	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、技法について質問を用意すること。	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。 (予習) 既存の作品を分析する。	120	創造力
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めず進めること。	(復習) 課題以外のこともアイデアを出す。 (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	キャラクターにあまり自分自身を重ねすぎないこと。	(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	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 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 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 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ているか。	(復習) 失敗したと思ったら何度でも繰り返す。	120	状況把握力
12週 /	「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	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「掛け合わせ」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	計画力
14週 /	「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	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	働きかけ力
15週 /	好評とコピー本の制作	コピー本の制作アドバイス	添削を行います。	(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	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