

科目名称:	マンガ・キャラクター演習Ⅱ	
担当者名:	新井浩 知原朱美 新矢歩世 大谷友理	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	8
授業の目的・テーマ		
全角240文字以内 前期で2回行う公開オーディションを通して、それぞれの学生が自分の制作を探求していく。(ストーリーマンガ/絵本/アニメーション/ゲーム企画/キャラクターを用いた企画・製品の提案など)決まった期間に質のある作品を仕上げるのが重要であるが、質に加えて制作できる作品量の上限を増やす。またこれまで取り組んだ事のない表現にも積極的に着手し、制作の幅を広げて欲しい。		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・公開オーディションでの作品発表(B以上)</li> <li>・作品制作における画力、質、量の向上</li> <li>・作品に新規性、社会性、時代性を盛り込む</li> <li>・自分の作品の狙いを言葉で説明できる</li> </ul>		

美術学科	ディプロマポリシー (卒業認定・学位授与の方針)	重点項目
DP(1)	建学の精神と設立の理念を基に、主に基礎教育科目により、基礎知識を修め幅広い教養を身につけ、多様な文化や考えに対応できる。	
DP(2)	主に専門科目により、美術に関する理解を深め豊かな表現力を身につけ、社会の一員として貢献できる実践力を身につけている。	○
DP(3)	多様な社会に対応できるように、自己表現を深化させながらも他者の意見を尊重し、様々な表現を受け入れる豊かな人間性をもっている。	
DP(4)	様々な課題に取り組み、応用力と創造力を身につけて、その中から自己の個性を磨き表現できる。	

評価方法/ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	課題への取り組み	合計
美術DP(1)					0
美術DP(2)			70	30	100
美術DP(3)					0
美術DP(4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容 (内容・経験年数を記載)	
あり	新井浩/デザイナー・イラストレーター・映像制作	《経験年数1》 10年
	新矢歩世/マンガ家	《経験年数2》 22年
	知原朱美/マンガ家・イラストレーター	《経験年数3》 18年
	大谷友里/デザイナー、アートディレクター、イラストレーター、Webデザイナー	《経験年数4》 17年

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
アイデア・テーマを探し作品制作を行う。	現在の流行や、社会的要望等も意識している。アイデアの深め方や着眼点に新鮮さがある。	自分の独自性を加えようと試みている。ディスカッション等で深めている。	アイデアを出す方法を知っており、実践している。	アイデアがでない。意識して考えずになんとなく制作している。
対象（人物・背景・小物等）を魅力的に描く描写力と色彩感覚がある。適切な画材を使っている。	自分のスタイルで対象を描ける。自分の表現したい内容と色使いが一致している。	見たものが再現できる。描写や色彩に関する知識があり、実践できる。画材に慣れ親しんでいる。	ある程度、見たものが再現できる。描写や色彩に関する知識がある。	見たものが描けない。描写や色彩に関する知識が足りない。
文字の扱いや画面構成など、デザイン的な処理ができる。PCによるDTPができる。	自分の制作意図に一致したデザインができる。技術的な工夫がある。	文字の扱い、レイアウトの基礎を知っており実践できる。PCによるDTP処理が実践できる。	文字の扱い、レイアウトの基礎を知っている。興味を持っている。見た者を再現できる。	デザイン的な知識が無い。デザイン的な処理に興味・意識がない。
作品制作に自発的・意欲的に取り組む。	作品の応募・展示など、自分の作品を授業外でも積極的に発信している。	締め切りに間に合わせる。日常的に制作に向かう態度が身についている。	締め切りに間に合う努力がある。より良い作品を作りたいという意欲があり、練習・研究をしている。	締め切りに間に合わない。課題以外取り組まない。

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間（分）
第1週 基礎デザイン演習①	アイデア出しは各自24時間を使って行い、授業ではそれを形にする時間にあてること	300分
第2週 基礎デザイン演習②	オーディションへ向けたアイデアを考えておく	300分
第3週 マンガネームの演出①	オーディションへ向けたアイデアを考えておく	300分
第4週 第一回公開オーディションへ向けた制作①	授業で足りないものは授業外ですすめておく	300分
第5週 第一回公開オーディションへ向けた制作②	授業で足りないものは授業外ですすめておく	300分
第6週 第一回公開オーディションへ向けた制作③	授業で足りないものは授業外ですすめておく	300分
第7週 第一回公開オーディション発表16P程度	プレゼンテーションをするための準備	300分
第8週 4コママンガ制作	4コママンガのアイデアを考えておく	300分
第9週 ポートフォリオの制作	作品を閲覧しやすいようにまとめておく	300分
第10週 マンガネームの演出②	オーディションへ向けたアイデアを考えておく	300分
第11週 汎用性の高いキャラクターの制作	オーディションへ向けたアイデアを考えておく	300分
第12週 第二回公開オーディションへ向けた制作①	授業で足りないものは授業外ですすめておく	300分
第13週 第二回公開オーディションへ向けた制作②	授業で足りないものは授業外ですすめておく	300分
第14週 第二回公開オーディションへ向けた制作③	授業で足りないものは授業外ですすめておく	300分
第15週 第二回公開オーディション発表(プレゼンテーション) 24P程度	プレゼンテーションをするための準備	300分

準備学習時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と準備学習を含め短期大学設置基準で規定された学修時間が必要である。

**成績評価の方法・基準**

定期試験は、実施しない。 その他の評価配分は、以下のとおりである。  
 (公開オーディション) 55% 作品制作に対する作品量、技術、完成度、アイデア (その他課題) 15% 全作品提出を原則とする。(実習態度) 30% スケジュール管理、意欲、研究姿勢。教員とのやり取りの中でブラッシュアップしていく。

**課題に対するフィードバック**

担当教員から課題毎にs～cの評価をつけ返却する。個別に指導を行う。

**教科書・参考書**

必要に応じプリントを配布する。各種技法書及びPixivなどインターネット上にある教材を幅広く見て研究すること。