

科目名称:	マンガ・キャラクター演習Ⅲ	
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	5
授業の目的・テーマ		
10月は地域をテーマにした作品制作に取り組み学園祭で展示を行う。自分の描きたいものを描くだけでなく、目的や趣旨を盛り込んだ作品作りを意識する。11月以降は卒業制作に取り組む。それぞれがスケジュールたて、計画的に仕事をすすめる。まとまった大きな制作をやり遂げ、卒業後もそれぞれの制作を続けていって欲しい。		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ・学園祭での作品展示 ・卒業制作中間審査2回 最終審査1回の作品提示 ・作品集や作品展示など自分の作品の見せ方を考える ・自分でスケジュールを管理し、計画的に進めていく ・卒業制作は作品制作終了後に達成感を感じて欲しい 		

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)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し、美術を通して様々な価値観を持つ他者との良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(2)	様々な問題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、美術を通して、変化する社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	美術の分野において基礎知識を身につけるとともに、専門的な知識や技能を修得し、これらを柔軟に活用し表現していくことができる。	○

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)	その他	合計
美術DP(1)					0
美術DP(2)					0
美術DP(3)			70	30	100
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の实務経験の内容（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》 12年
	新矢歩世/マンガ家	《経験年数2》 23年
	知原朱美/マンガ家・イラストレーター	《経験年数3》 19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》 18年

備考

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
違和感のない人物や背景が描ける。 (描写力)	描写力にすぐれ、難しいポーズや凝ったアングルなどが描ける。人物の違和感がない。	背景がやや弱くとも、人物に違和感が少ない。苦手なポーズや小物を資料を参考に描けている。	背景などは不器用さがのこるものの授業で習ったことを実践しようとしている。人物が安定しないが良い絵もある。	自己流で描き自分の絵の歪みがわからない。描けないものがあるても資料を活用していない。
作品を丁寧に仕上げるができる。 (完成度)	完成原稿が美しい。線や塗りが綺麗で仕事になるクオリティがある。	完成原稿を丁寧に仕上げようと努力している。はみ出しや塗り残しがなく、微調整されている。	完成原稿を丁寧に仕上げようと努力している。はみ出しや塗り残しが多少あるが手数がかかっている。	線や塗りが荒い。定規や適切なデジタルツールが使えていない。描き込み・手数が少ない。
見る人を楽しませようという視点があり、人と違ったこだわりがある (アイデア)	現代的なテーマ、または普遍性があるテーマを追求し、それらが作品に反映されている。	作者のこだわりを感じ、展開や作品に驚きがある。何か違いをつくらうという姿勢が見える。	新しさはあまりなくとも、既存の表現を参考に研究がされている。	自分だけのちょっとした思いつきで作られている。作品をつくるためのリサーチがない。
期限内に量・質を追求した作品を制作する。(熱量と締めきり)	期限内に、量・質を追求した作品が提出できる。作品に時間をかけた熱量がある。	期限を1日程度超過したが、量・質を追求した、熱量ある作品が提出できる。	締め切り前に作品が提出できる。期限を1、2日超過しても一定のクオリティを感じる作品が提出できる。	締め切り前の提出だが作品に熱量が足りない。または締め切り3日以上経過した作品に熱量が足りない。

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 産業界や地域から依頼された課題制作① ・外部機関と連携した課題解決型学習	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 産業界や地域から依頼された課題制作②	様々な作品を見てアイデアを膨らませる	300分
第3週 産業界や地域から依頼された課題制作③	様々な作品を見てアイデアを膨らませる	300分
第4週 地域を題材にした作品制作④・金城祭での作品展示	地域について調査をし、そこからタイトル案を考察する	300分
第5週 長編マンガ①(ネーム1) / キャラクター制作(企画1)	長編マンガの構想とキャラクタースケッチをすすめておく	300分
第6週 長編マンガ①(ネーム1) / キャラクター制作(企画1)	ネームの推敲を進める	300分
第7週 長編マンガ①(ネーム1) / キャラクター制作(企画1)	教員のアドバイスを取り入れ、さらに推敲を進める	300分
第8週 卒業制作中間審査①(ネーム完成・企画および実作1点以上) 制作中の作品についてプレゼンテーションを行う	途中経過を端的に報告する準備をしておく	300分
第9週 長編マンガ②(下描き) / キャラクター制作(実作1)	全体の1/3を目安に下書きを各自進めておく	300分
第10週 長編マンガ②(下描き) / キャラクター制作(実作1)	全体の1/3を目安に下書きを各自進めておく	300分
第11週 長編マンガ②(下描き) / キャラクター制作(実作1)	全体の1/3を目安に下書きを各自進めておく	300分
第12週 卒業制作中間審査②(マンガ下絵完成・実作5割以上)	作品の進行報告と作品展示についての構想をすすめておく	300分
第13週 長編マンガ③(ペン入れ仕上げ) / キャラクター制作(実作2)	表紙、ポスターにあたるカラーイラストを中心にすすめる	300分
第14週 卒業制作最終審査(8割以上の完成) 制作中の作品についてプレゼンテーションを行う	作品の進行報告と作品展示についての構想をすすめておく	300分
第15週 作品の展示についての研究	額装や展示効果を再確認し、冊子制作等をすすめておく	300分

事後学修時間については、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事前事後学修を含め学則第17条の2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。

(卒展制作の取り組み) 50% アイデア、意欲、作品量、スケジュール管理を見る(その他課題) 20% アイデア、質、完成度を見る/全作品提出を原則とする。(実習態度) 30% 意欲、研究、調査。教員とのやり取りの中でブラッシュアップしていく。

課題に対してのフィードバック

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。