岡山商科大学専門学校　2024年度授業シラバス

対象学科	まんが・ネットショップ　学科			授業科目	キャラクター構築					
氏　名	森川　佑二			授業の方法	演習			単位数	2	
実務経験	(有)　無	ポスター、各種出版物や印刷物の企画からデザイン・制作、看板、パッケージ、Webなど幅広い業務に勤務しデザイン業界で経験を積んだ。								
対象学年	1　年生	年間授業時数	35　時間	学　期	前期		後期		通年	○

【授業目標】

・商業を目的とした制作物作成の意識づくり。
・表現の幅を個人で留めない、他者意識を含めた制作のアウトプット、クオリティ上げ。

【到達目標】

・自己完結しない、他者意識のある作品への意識づくり。
・制作意図の作品反映を高める、描画１つ１つの技術を上げ実践対応出来る技術の習得。
・言葉、絵、色どのような伝え方があるか、プレゼンも含めた作品作りの実現。

【授業計画】

1 レクリエーション…業界の仕組み、テーマ・コンセプトについて
2 講義・実習…キャラクターの描き方(顔の描き方、バランス)
3 講義・実習…キャラクターの描き方(体の描き方、バランス)
4 講義・実習…キャラクターの描き方(個性、特徴、キャラクター性とは)
5 講義・実習…色の特性、物の見方・伝わり方
6 講義・実習…キャラクターの描き方(顔の描き方、バランス)
7 実習…キャラクター制作　※コンペ対応
8 実習…キャラクター制作　※コンペ対応
9 実習…キャラクター制作　※コンペ対応
10 実習…キャラクター制作　※コンペ対応
11 実習…キャラクター制作　※コンペ対応
12 実習…キャラクター制作　※コンペ対応
13 講義・実習…ストーリーありきのキャラクター作り　(起承転結・序破急)
14 講義・実習…ストーリーありきのキャラクター作り　(プロット・ハコ書き)
15 実習…キャラクター制作　※コンペ対応or創作キャラクター
16 実習…キャラクター制作　※コンペ対応or創作キャラクター
17 実習…キャラクター制作　※コンペ対応or創作キャラクター
18 実習…キャラクター制作　※コンペ対応or創作キャラクター
19 講義・実習…企業キャラクター・著作物について　※コラボ作品の企画・制作
20 講義・実習…商品媒体とターゲッティング、マーケティングについて　※〃
21 実習…コラボ作品制作　コンセプト・テーマ決め
22 実習…コラボ作品制作　コンセプト・テーマ決め
23 実習…コラボ作品制作　ラフ、下書き
24 実習…コラボ作品制作　ラフ、下書き
25 実習…コラボ作品制作　キャラクター制作
26 実習…コラボ作品制作　キャラクター制作
27 実習…コラボ作品制作　キャラクター制作
28 実習…コラボ作品制作　キャラクター制作
29 実習…コラボ作品制作　プレゼンボード制作
30 **講義・実習…コラボ作品制作　プレゼンボード制作・1年の総括**

【授業評価方法・注意】

本校の規定に基づき、次の割合で総合的に評価する。

① 課題　40点
② 出席　30点（30×出席率）
③ 提出物　10点
④ 学習状況　20点

【教科書等】