

令和6年度 シラバス兼授業計画書

学科名	文化芸術学科	科目名	キャラクターデザイン2		
授業種類	演習	履修区分	必修	履修時期	通年
授業時間	60単位時間	担当教員	花田千愛		
授業 内容	《授業概要》				
	<p>1年次に学んだキャラクターデザインを踏襲し、より実践向けに授業を展開する 完成原稿を目標とする マンガではなくイラストを将来に見据えている生徒は完成イラストを目標にする</p>				
1 2 3 4	《学習の到達目標》				
	1 的確にまんが・イラストレーションの技法を覚える。				
	2 指定されたテーマに合わせてまんが・イラストレーションの技法を使って表現できる。				
	3 独創的な作品作りができる。				
	4 コンクール出品を目指した作品制作に取り組む。				
授業計画					
前期			後期		
1	カイツンス	16	プレゼンテーション/講評/次回の課題の説明		
2	アイデア出し・舞台設定・世界観設定	17	アイデア・タイトル・キャラクター・ラフおこし		
3	コスチューム出し	18	アイデア・タイトル・キャラクター・ラフおこし2		
4	コスチューム出し(私服・正装・作業服など)	19	一枚絵制作		
5	コスチューム出し(私服・正装・作業服など)2	20	一枚絵制作2		
6	コスチューム出し(私服・正装・作業服など)3	21	一枚絵制作3		
7	コスチューム出し(私服・正装・作業服など)4	22	一枚絵制作4		
8	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)	23	一枚絵制作5		
9	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)2	24	一枚絵制作6		
10	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)3	25	一枚絵制作7		
11	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)4	26	一枚絵制作8		
12	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)5	27	一枚絵制作9		
13	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)6	28	一枚絵制作10		
14	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)7	29	一枚絵制作11		
15	アイテム作成(マイカー・自宅・地元など)8	30	一枚絵制作12		
前期試験			後期試験		
教科書 参考書	授業の特性上、決まった教科書はなし。参考書は随時授業中に説明する。				
成績評価	授業内の取り組み姿勢(50%) 課題の提出(10%) 課題のクオリティ(40%)で評価をする。学習目標の到達度90点以上でS、80点以上でA、70点以上でB、60点以上でC、60点未満を不合格F評価とする。				
履修上の留意点	授業に必要な漫画道具・PCなど授業開始時まで各自で準備すること。他に必要なものは授業時に指示する。				