

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
クリエイティブリサーチ2											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	水溜星河 石倉広也			実務経験	有	職種	CGアーティスト(水溜・石倉)・キャリア指導(水溜・石倉)				
授業概要											
クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、研究・分析を行います。											
到達目標											
デザイナーとして就職する上で必要な技能を獲得し、個別指導でポートフォリオに載せる作品をブラッシュアップすることを目標とする。											
授業方法											
キャリアに関連した講義および課題を行う。専門職別において作品集に必要な課題を個別に設定し取り組み、就職に必要なポートフォリオの向上を図る。											
成績評価方法											
試験・課題(20%)：個人の課題について評価する。レポート(20%)：授業内容の理解度を確認するために実施する成果発表(口頭・実技)(20%)：授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する平常点(40%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
学生個々に進捗状況や志向が異なるため、定期的な面談を交え、個別対応を行う。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
適宜レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削										
第2回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削										
第3回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース

クリエイティブリサーチ 2

第4回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第5回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第6回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第7回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第8回	コンセプトアート制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第9回	UI制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第10回	UI制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第11回	UI制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第12回	UI制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第13回	UI制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第14回	UI制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削
第15回	UI制作講義及び課題コーチング：個別のポートフォリオ添削