

2020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											
プロジェクトワーク 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	荻野、松村			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
2年次後期の総合的な制作実習として、3年次の就職活動にて主たる自己PR素材となる作品の企画を立案し、実際の作品制作を実施、作品制作を通して作品制作スキル、制作工程を習得する。作品制作と並行し、映像編集、映像合成、VFXなど、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。											
到達目標											
個人、またはグループにて、就職活動に耐え得る品質の作品を完成させる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定する。想定される作品ジャンルは、以下のとおり。 2Dグラフィックス、3Dグラフィックス、モーショングラフィックス、CG映像											
授業方法											
前期作品の講評にて、各自の課題を確認しつつ、企画立案～プレビス制作～企画チェック～作品制作～中間講評による課題確認～作品の仕上げと、現場と同等の作品制作の一連のプロセスを経て、実際に作品を完成させる。作品制作は、個人、グループのどちらでも可とし、グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。											
成績評価方法											
試験・課題：50%最終課題の提出と仕上がりを経営的に判断する 成果発表（口頭・実技）：30%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：20%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											
企画チェック、中間講評にて進捗および作品制作の注意点を明確化し、作品完成までの目標がぶれない様、注意する。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）											
教科書教材											
教材データは毎回配布、使用ソフトウェアはその都度指示											
回数	授業計画										
第1回	前期作品講評：2年生前期作品講評										
第2回	作品企画1：後期作品の企画立案										
第3回	作品企画2：後期作品の企画案提出、制作リサーチ、プリビス作成										

2020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	
プロジェクトワーク 4	
第4回	作品企画3：後期作品の企画案チェック1
第5回	作品企画4：後期作品の企画修正、制作リサーチ、プリビズ作成
第6回	制作進捗確認日1（全体）：プリビズの評価
第7回	作品制作1：企画チェックの内容をフィードバックし、作品制作を進める
第8回	作品制作2前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める
第9回	作品制作3：前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める
第10回	作品制作4：前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める
第11回	制作進捗確認日（全体）2：2年生後期作品制作進行チェック
第12回	作品制作5：前週進捗確認での内容をフィードバックし、作品制作を進める
第13回	作品制作6：前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める
第14回	作品制作7：前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める
第15回	最終講評：後期作品最終講評