

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作実習8	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	キャラクターデザインコース	開設期	後期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位			授業形態	実習
教科書/教材	課題が開始の際には仕様書を配布する。また内容に応じて素材や参考データを配布する。				
担当教員情報					
担当教員	真村 躍		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
3年間の中で学んだ集大成として修了制作を行う。プロジェクトワーク2で培った、ゲームコンテンツを個人制作で実施することにより幅広いグラフィックリソースの制作方法を学び、それを実際に制作することでポートフォリオの内容を充実させるとともにゲーム業界への理解を深め、就職活動へ向けた足掛かりとする。また制作した作品を各種コンテストへの応募作品とすることで、仕様を読み解く読解力やそれをより深めるリサーチ力の向上を目指し、各自の方向性と仕様をすり合わせる方法を学び、こういった学習を行うことで作品制作前に必要な思考力を向上させることを目的とする。					
到達目標					
ゲームコンテンツ作品の充実に伴ったポートフォリオのクオリティ向上とゲーム業界においてデザイナーがどのようなクリエイティブを行っているかの業種理解を目標とする。また課題制作を実施する中でゲーム業界の情報収集を行うことにより業界へより深い業界理解を得られるようになると同時に、仕事の意義ややりがいを感じ取る。さらに作品をコンテストに応募することで仕様を読み解く読解力やそれをより深めるリサーチ力の向上や各自の方向性と仕様をすり合わせる柔軟性を身に付けることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	個人制作にてゲームグラフィックをトータルで制作する。与えられたテーマに基づいて世界観を構築し、それに合わせて各自がゲームキャラクターとバックグラウンドビジュアルを制作する。また制作に伴い各種リサーチや資料収集などの方法を指導する。さらにはコンテスト応募のために仕様読み解き方を学ぶ。 またこの授業はプロジェクトワーク3と連動する。				
注意点	授業内の時間だけでは100%の作品制作を行うことが難しいので自宅でも制作するようにすること。配布される資料だけに頼るのではなく自分自身で積極的に情報収集、資料収集すること。就職活動に向けたポートフォリオ制作の一環でもあるので、各自の将来目指している仕事やジャンルを自己分析しそこに向けた内容の制作を行うこと。授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	70%	課題内容を総合的に評価する		
	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	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	修了制作 ゲームコンテンツ（1）		各コンテストの応募要項に合わせ修了制作の企画を立案する		
2回	修了制作 ゲームコンテンツ（2）		修了制作企画の立案作業①		
3回	修了制作 ゲームコンテンツ（3）		修了制作企画の立案作業②		
4回	修了制作 ゲームコンテンツ（4）		修了制作企画の立案作業③		
5回	修了制作 ゲームコンテンツ（5）		修了制作企画の立案作業④		
6回	修了制作 ゲームコンテンツ（6）		修了制作企画のプレゼンテーションを行い講師・他学生からフィードバックを得る		
7回	修了制作 ゲームコンテンツ（7）		修了制作 作業①		
8回	修了制作 ゲームコンテンツ（8）		修了制作 作業②		
9回	修了制作 ゲームコンテンツ（9）		修了制作 作業③		
10回	修了制作 ゲームコンテンツ（10）		修了制作 作業④		
11回	修了制作 ゲームコンテンツ（11）		修了制作 作業⑤		
12回	修了制作 ゲームコンテンツ（12）		制作した作品のプレゼンテーションを行う		
13回	修了制作 ゲームコンテンツ（13）		修了制作 ブラッシュアップ①		
14回	修了制作 ゲームコンテンツ（14）		修了制作 ブラッシュアップ②		
15回	修了制作 ゲームコンテンツ（15）		制作した作品のプレゼンテーションを行う		