

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	プロジェクト制作2	
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	前期
対象年次	4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	湯川 高嗣		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
ゲーム業界への就職活動やデビュー活動に向けてゲーム会社との協力のもと企業課題を行い、より実践的な作品制作を実施することで業界理解を深めると同時に、業界の求める技術力、表現力、思考力を身に付ける。また各コンテストに応募する作品制作を行うことで、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。					
到達目標					
実社会や業界とのコラボレーションや外部コンテストに参加をすることで、主体的思考力や課題解決能力など学校内だけでは身に付ける事のできない実践的能力の涵養を目標とする。また実際の仕事と同じ流れを学び取る事で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。そして授業で得た経験を就職活動に活かし、各自の将来目指している仕事やジャンルへの足がかりとする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、課題を行うことで技術力、思考力、表現力を向上させるだけでなく、実施前の準備段階における仕様理解やその為のリサーチが重要となる。その為ラフの講師チェックを行い常にフィードバックで理解を深めるようにする。また課題終了後は全員での作品講評会を実施し、他学生の作品と自身の作品を比較することで客観的に自身の作品を見られるようにする。 またこの授業はプロジェクトワーク5と連動する。				
注意点	課題発表の際のオリエンテーションは使用を理解する上で必須になるので必ず参加をすること。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。またフィードバックやリテイクを恐れ講師や教員への確認をしないまま制作を進めることは授業の趣旨に反する為、必ず段階ごとにチェックを受けるようにすること。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。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	企業課題（1）		ゲーム会社よりロゴデザインの技術や考え方を教わり実際にそれを制作する		
2回	企業課題（2）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る		
3回	企業課題（3）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る		
4回	企業課題（4）		仕上げ作業を行う		
5回	企業課題（5）		仕上げ作業を行う		
6回	企業課題（6）		仕上げ作業を行う		
7回	企業課題（7）		仕上げ作業を行い授業内に提出		
8回	コンテスト応募作品課題（1）		課題内に締め切りがあるコンテストを選び応募する作品を制作する		
9回	コンテスト応募作品課題（2）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る		
10回	コンテスト応募作品課題（3）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る		
11回	コンテスト応募作品課題（4）		課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る		
12回	コンテスト応募作品課題（5）		仕上げ作業を行う		
13回	コンテスト応募作品課題（6）		仕上げ作業を行う		
14回	コンテスト応募作品課題（7）		仕上げ作業を行い授業内に提出		
15回	コンテスト応募作品課題（8）		作品講評会を行いフィードバックを得る		