

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	プレゼンテーション2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	神野 秀美		実務経験の有無・職種	有・デザイナー	
学習目的					
CGやグラフィック制作においてはデジタル制作が主流の現代に対応するため、ツールを使いこなして2DCGで表現するための応用を学ぶ。企画・デザインした内容を発表するためのテクニックを学ぶと共に、ポートフォリオなどの作品集や3DCGのテクスチャを作成するための基礎となるツールであることも理解する。イメージを具現化するためにドキュメントの作成方法なども学ぶ。複数の形態での課題提出を実施することで柔軟な発想を持つことを目指す。					
到達目標					
Adobe IllustratorとPhotoshopを使いこなし、2DCGツールで自分の表現したいことを具現化できるようになることに加えプレゼンテーション資料としてPDFドキュメントにまとめられるようになる。また、2DCGデザインが活用されるメディアの多様性に触れ、業界研究の視点を持つきっかけとなる。制作においてより良い完成形を目指すためにチームメンバーと生産的なコミュニケーションをとり、目標到達の成功体験を得る。					
教育方法等					
授業概要	2DCG技術の一層の向上のためにAdobe IllustratorとPhotoshopの操作方法の復習を行い、それぞれの機能を使用したキャラクター制作、UI設計、VFXなど多様な課題制作物をグループワークを交えて完成させる。完成データをポートフォリオにまとめるためのレクチャーも行う。				
注意点	必須の習得技術が多いため、遅刻・欠席をすると授業に追いつくことが難しくなる。グループワークの実施があるためチーム作業に慣れる必要がある。提出課題の様式と期限を厳守すること。 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)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	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	20%	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	授業概要説明・企画課題提示		授業の流れを理解し、企画に沿った内容を考える力を養う他、制作によりツールの復習をする		
2回	課題1(グループ課題)		「アニメキャラクターの企画デザイン」 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする		
3回	課題1(グループ課題)・発表		「アニメキャラクターの企画デザイン」 プレゼンテーションを通して伝達力を身に付ける		
4回	課題2(個人課題)		「AR、VRのVFX」 企画に沿った内容を考える力を養う・制作によりツールの復習をする		
5回	課題2(個人課題)		「AR、VRのVFX」 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする		
6回	課題2(個人課題)・発表		「AR、VRのVFX」 プレゼンテーションを通して伝達力を身に付ける		
7回	課題3(個人課題)		「スマホゲームのUIデザイン」 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする		
8回	課題3(個人課題)		「スマホゲームのUIデザイン」 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする		
9回	課題3(個人課題)		「スマホゲームのUIデザイン」 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする		
10回	課題3(個人課題)・発表		「スマホゲームのUIデザイン」 プレゼンテーションを通して伝達力を身につける		
11回	課題4(グループ課題)		「スマホゲームのオリジナル企画」 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする		
12回	課題4(グループ課題)		「スマホゲームのオリジナル企画」 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする		
13回	課題4(グループ課題)		「スマホゲームのオリジナル企画」 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする		
14回	課題4(グループ課題)		「スマホゲームのオリジナル企画」 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする		
15回	課題4(グループ課題)・発表		「スマホゲームのオリジナル企画」 プレゼンテーションを通して伝達力を身に付ける		