

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習2A		
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	2年次	科目区分	必修	時間数 120時間		
単位数	4単位			授業形態 実習		
教科書/教材	適宜資料を配布する。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	鈴木 伸幸	実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー			
学習目的						
この科目を受講する学生は、ゲーム制作プロジェクトにおいてグラフィックデザイナーとして必要とされる技能やコミュニケーション能力について意識できるようになる。ゲームの背景やキャラクターなどのデザイン、ゲームグラフィックの素材制作技術など、ゲームのグラフィックデザイナーとして必要とされる制作技術を研鑽していくことがねらいである。						
到達目標						
主に以下の項目を到達目標とする。 基本的なデザインの知識と手法の習得 ゲーム制作におけるコンセプトワーク～デザインワークの理解と習得。 その中でも特に、自分の得意分野・志向とそれに対する提案力を身に付ける。						
教育方法等						
授業概要	ゲームの各ジャンルにおける必要なデザイン要素を理解する（知る）。自分の志向するデザイン・ゲームジャンルで必要な要素を把握、リサーチする。世界観、ストーリー、デザインの方向性、手法、資料収集など各要素のデザインをする上での考え方、進め方を見の付ける（考える）。各要素のコンセプトワークの実践（実践・組み立てる）を行う。背景、キャラ、エフェクト、2DUIなどを具体的にスケッチ（モック作成）、ゲームのデザインコンセプトワークを仕上げる。					
注意点	各フェーズの発表までに成果物が出来ていないと次のフェーズに行けませんので、「発表」を意識しつつ制作を進めること。制作能力だけでなく、デザイナーとしての個性や提案力を身に付けるのを意識し、楽しんで進めるように。尚、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	75%	チームで制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価			
	小テスト	0%				
	レポート	0%				
	成果発表 (口頭・実技)	0%				
	平常点	25%	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～12回）						
回	授業内容	各回の到達目標				
1回	導入授業 やりたいことの確定	この授業の目的と全体の流れを理解 自分の志向性（得意分野）とそれにあつたジャンルの検討				
2回	デザイン調査①	作りたいゲーム・デザインの確立、対応する製品や作品、市場の調査				
3回	デザイン調査②	作りたいゲーム・デザインの確立、対応する製品や作品、市場の調査				
4回	企画立案	作りたいゲーム・デザインの企画書作成				
5回	企画立案、発表	ゲーム企画とデザインの方向性の発表・評価				
6回	デザイン要素出し	立案した企画のデザインラフスケッチ作成				
7回	デザイン要素出し	立案した企画のデザインラフスケッチ作成				
8回	デザイン要素詰め・デザイン発表	企画立案したゲームの全体デザインラフを発表・評価				
9回	デザイン詰め・モックデータ作成	デザインのブラッシュアップ、モック作成（モックは任意）				
10回	デザイン詰め・モックデータ作成	デザインのブラッシュアップ、モック作成（モックは任意）				
11回	ポートフォリオまとめ	企画、デザインコンセプトアート、モックを、発表用にブラッシュアップ				
12回	ポートフォリオ完成・発表	わたしの作りたいゲーム・デザインのプレゼンテーション				