

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・ゲームジャンルに必要な要素を把握、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）とそれにあったジャンルの検討		
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		