

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
プレゼンテーション 2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	内田 祐生			実務 経験	有	職種	デザイナー				
授業概要											
デザイン業界のスタンダードツールである“AdobeCC”を、デザインの基礎概念から習得する。ポスターやロゴマーク制作等の課題を繰り返し、観察することや制作のワークフローを理解することで2DCG技術の向上を目指す。今後のポートフォリオ制作、3DCGソフトで使用する各種テキストチャーマップ制作の基礎技術力を身に着ける。											
到達目標											
2DCGの技術と知識はデジタルツールを仕様した制作において欠かすことができず、この技術を取得することでCG制作全般に応用することができる。デザインを理論として体系的に正しく理解する事で、実際に各種ソフトウェアを用いてCG制作をする上での理解が深まり、表現のクオリティ向上につながる。色彩概念やタイポグラフィーといったデザイン面を理解しながら課題制作物を完成させる。完成データをポートフォリオとしてまとめられるようになる。											
授業方法											
デザインの概念についての講義の他、“Adobe Illustrator”と“Adobe Photoshop”の操作説明を行う。学んだ機能を制作に活かしながらロゴ制作、ポトルデザイン、ポスターのコピー等、実践的な課題制作・提出を繰り返し行う。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	提出課題の完成度に加え、レギュレーションや期限が守られているかも採点対象とする									
成果発表	30%	毎回の課題提出時にはプレゼンテーションを実施する									
平常点	20%	授業参加態度によって評価を行う									
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 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)											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をす											
回数	授業計画										
第1回	企画に沿った内容を考える力を養いながら、制作によりツールの復習をする										
第2回	課題. 1 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする										
第3回	課題. 1 プレゼンテーションを通して伝達力を身に付ける										
第4回	課題. 2 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										
第5回	課題. 2 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする										
第6回	課題. 2 プレゼンテーションを通して伝達力を身に付ける										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
プレゼンテーション2	
第7回	課題. 3 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする
第8回	課題. 3 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする
第9回	課題. 3 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする
第10回	課題. 3 プレゼンテーションを通して伝達力を身につける
第11回	課題. 4 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする
第12回	課題. 4 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする
第13回	課題. 4 企画を考える力を養う・制作によりツールの復習をする
第14回	課題. 4 制作した内容を資料にまとめて人に伝える準備をする
第15回	課題. 4 プレゼンテーションを通して伝達力を身に付ける