

2022年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
表現研究 2											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義＋実習	時間数	60	単位	4
担当教員	関光晴石倉広也			実務経験	有	職種	CGアーティスト（関・石倉）・キャリア指導（関・石倉）				
授業概要											
グラフィック表現に関して研究します。表現力向上のためにデッサンの補習を行う場合もあります											
到達目標											
職業観が身につき、社会人として働くこと、職業につくことの意義を理解する。業界研究と分析により、業界と自分の接点を見出し、就職活動を積極的に進められるようにする。履歴書、エントリーシートの基本形が完成する。											
授業方法											
キャリアに関連した講義、個人別のワークを用いキャリアプランニングを行う。また、専門職別において作品集に必要な課題を個別に設定し取り組み、就職に必要なポートフォリオの向上を図る。業界研究においては専門職に特化した情報や、業界の最新の知識を身につける。個人ワークでは自主制作課題をまとめ、提出する。											
成績評価方法											
試験・課題(20%)：個人の課題について評価する。レポート(20%)：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(40%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
学生個々に進捗状況や志向が異なるため、定期的な面談を交え、個別対応を行う。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
適宜レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	キャリアガイダンス6：専門職別研究講義6（関連業界）										
第2回	キャリアガイダンス7：専門職別研究講義7（関連業界）										
第3回	キャリアガイダンス8：専門職別研究講義8（関連業界）										

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
表現研究2	
第4回	キャリアガイダンス9：専門職別研究講義9（関連業界）
第5回	キャリアガイダンス10：専門職別研究講義10（関連業界）
第6回	課題制作3-1 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第7回	課題制作3-2 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第8回	課題制作3-3 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第9回	課題制作3-4 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第10回	課題制作3-5 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第11回	課題制作4-1 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第12回	課題制作4-2 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第13回	課題制作4-3 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第14回	課題制作4-4 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作
第15回	課題制作4-5 前授業まで学習した内容をもとにとAfter EffectsとMayaを用いた課題制作