

2022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 1											
対象	1 年次	開講期	前期	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				
担当教員紹介											
アートディレクターとして携わった案件多数。プロのデザインの現場フローについて学生に指導を行う。教育機関での講演経験が豊富。											
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、ボトルデザイン、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る											
回数	授業計画										
第1回	この授業で使用するアプリケーションについての基本的な概念を理解する										
第2回	この授業で使用するアプリケーションのファイルの取り扱い・フォーマット等の基本概念を学ぶ (Illustrator)										
第3回	この授業で使用するアプリケーションの基本操作・基本ツールについて学ぶ (Photoshop)										
第4回	この授業で使用するアプリケーションのファイルの取り扱い・フォーマット等の基本概念を学ぶ (Illustrator)										
第5回	この授業で使用するアプリケーションの基本操作・基本ツールについて学ぶ (Photoshop)										

2022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1	
第6回	課題. 1 ロゴ作成課題によりデザインする力を養う
第7回	課題. 1 ロゴ作成課題を提出することにより様式と期限を守る力を養う
第8回	課題. 2 ボトルデザイン課題によりデザインする力を養う
第9回	課題. 2 ボトルデザイン課題を提出することにより様式と期限を守る力を養う
第10回	課題. 3 既存のロゴ再現課題により操作方法の応用を学ぶ
第11回	課題. 4 マンガタイトルのスマートフォン合成(イラスト)課題により操作方法の応用を学ぶ
第12回	課題. 5 ポスター完全コピーの課題により操作方法の応用を学ぶ
第13回	課題. 6 ポートフォリオフォーマット作成し、就職活動への意識を持つ
第14回	課題. 5 ポスター完全コピー課題によりレギュレーションと期限を守る力を養う
第15回	課題プレゼンテーション・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身につける