

|                                                                                                                                                                                                                               |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-------------------------|----|------|----|----|-------|-----|-----|----|---|
| 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                                                                                                                                                                                                      |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 実践実習 2 B                                                                                                                                                                                                                      |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                                                            | 2 年次                             | 開講期                     | 前期 | 区分   | 必修 | 種別 | 実習    | 時間数 | 120 | 単位 | 4 |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                                          | 神野 秀美                            |                         |    | 実務経験 | 有  | 職種 | デザイナー |     |     |    |   |
| 担当教員紹介                                                                                                                                                                                                                        |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 2Dデザイナーであることに加え、キャリアコンサルタント、心理カウンセラーの資格を持つ。2Dデザイン力向上のための指導ならびに学生のメンタルケアを担当。                                                                                                                                                   |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                                          |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 1年次に習得した技術と知識を使用したグループによる作品制作を実施し、全行程を通して、企画立案の方法、制作スキル、データ管理、スケジュール管理等を学ぶ。グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。作品制作と並行し、ゲームや映像制作の現場で必須となるモーションキャプチャーデータの収録技術や、プレゼンテーションスキル等、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。                              |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                                          |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| グループ制作にて、外部コンテストに入選するレベルの作品を完成させる。入選実績に加え、質の高い作品を完成させることで就職活動の際のアピール材料とすることができる。また、グループでの作業を経験することにより社会に出た際に求められるコミュニケーションスキルの向上にも繋がる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、役割を設定することで卒業後を想定したロールプレイの場となり、進路に対する意識を高めることができる。 |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                                                          |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 企画立案、プレビズ制作、作品制作～仕上げまで、現場と同等の作品制作の一連の工程を体験しながら、各マイルストーンの講評を行うことでフィードバック、リテイク作業を実践する。映像編集、映像合成、VFXの技術レクチャーについては、各作品に必要な技術が習得できるよう、学生個人の選択制とする。                                                                                 |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                                                        |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 試験・課題                                                                                                                                                                                                                         | 50%                              | 作品の完成度、課題目標の到達度について評価   |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 成果発表                                                                                                                                                                                                                          | 30%                              | 作品発表時のコミュニケーションスキルにより評価 |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 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<br>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                                                                                                                                                                                                                         |                                  |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 必要のある場合、各回の授業にて資料配布を行う<br>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                                                                                                                                                                                                                           | オリエンテーション 授業概要と動画制作ワークフローを理解する   |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                                                                           | 企画立案 企画とグループ編成を通じ、企画に沿ったチーム作りを行う |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                                                                           | 企画立案 企画を資料にまとめ、人に伝える技術を身に着ける     |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                                                                           | 企画立案 企画を資料にまとめ、人に伝える技術を身に着ける     |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                                                                           | 進捗確認 企画内容のチェックを受け、作品の方向性を決定する    |                         |    |      |    |    |       |     |     |    |   |

| 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 |                                             |
| 実践実習 2 B                 |                                             |
| 第6回                      | 作品制作 フィードバックを元に企画の練り直しを行い、よりよい作品の制作を目指す     |
| 第7回                      | 作品制作 プレビズの制作について学び、その制作を体験する                |
| 第8回                      | 作品制作 プレビズの制作について学び、その制作を体験する                |
| 第9回                      | 作品制作 プレビズを完成させ、本データの制作スケジュール、制作方法等を見直す      |
| 第10回                     | 進捗確認 進捗報告のための報告資料を作成、発表を通し、全体の進捗を確認する       |
| 第11回                     | 作品制作 これまでの作品を元にデモリールを制作する                   |
| 第12回                     | 作品制作 デモリール作成、プレビズの発表・講評を通し、伝達力と改善点を見つける力を養う |
| 第13回                     | 作品制作 夏季休暇中の制作進行スケジュールについて検討することで計画性を身につける   |
| 第14回                     | 作品制作 夏季休暇中の制作データを反映した本制作データの仕上げを行う          |
| 第15回                     | SE・BGM等を作品に入れ込み、作品、プレゼン資料を整え、完成作品の発表を行う     |