

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											
表現研究 1											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	占部 信太郎			実務 経験	有	職種	3DCGアーティスト/2Dデザイナー				
担当教員紹介											
モーショングラフィックスにおいて高い専門性を持ち、携わった映像作品多数。映像表現とデザインの融合、音声との調和についての研究結果を学生に還元する。											
授業概要											
この授業では、3DCGアプリケーションと動画オーサリングツールを中心に学習しながら、自身の進みたい分野・業種に就職するための作品制作を行う。自身の作りたい作品の企画立案およびプレゼンテーションから始め、タスクの分析、スケジューリング、実制作を業界のワークフローに近い形でを行いながら教員からのフィードバックを受け、より質の高い就職作品へと仕上げていく。											
到達目標											
卒業年次の学生は自身の将来進みたいジャンルで就職活動の際に、これまでの学業の集大成となるような就職作品を制作する 4年制の3年次の学生は、自身が研究したい分野の技術向上を目指し、自身の専門分野の発見・開拓に全力を尽くし、ポートフォリオ・デモリールに就職作品として加えられるような作品を制作することを目指す											
授業方法											
独自の資料・スライドを用意し、オンライン形式にて配信 ハンズオンでソフトを操作し、制作を通して学習していく その際、生徒からの質問に対してはその場、もしくはクラスルーム・メールにて回答していく											
成績評価方法											
試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。期限や仕様を守れてない場合は大幅減点									
成果発表	20%	作品発表の時のプレゼンや自己紹介などでのコミュニケーションスキルを重視									
平常点	10%	授業に対する姿勢にて評価									
履修上の注意											
オンライン授業のため、事前に受講環境の整備・確認をした上で受講すること 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の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											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う その際はクラスルーム・Googleドライブを使用する 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を受け授業内容について把握し、一人一言の自己紹介でそれぞれの方向性を知る										
第2回	前期企画立案・プレゼンテーション第1週目、オンライン面接におけるコツについて学ぶ										
第3回	前期企画立案・プレゼンテーション第2週目、自身の企画について計画を立てることで計画性を養う										
第4回	前期企画立案・プレゼンテーション第3週目、企画発表を行うプレゼン資料を作成し、伝わる資料について考える										
第5回	前期企画立案・プレゼンテーション最終週、プレゼン資料を用いた効果的なプレゼン方法について学ぶ										

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	
表現研究 1	
第6回	自信の発表した企画について教員のフィードバックを受け、内容の修正を行いつつ、課題の制作を行う
第7回	前期課題制作 個人毎に中間発表を行い、教員からのアドバイス・修正点について理解する
第8回	前期課題制作 個人毎に中間発表を行い、教員からのアドバイス・修正点について理解する
第9回	前期課題制作 個人毎に中間発表を行い、教員からのアドバイス・修正点について理解する
第10回	前期課題制作 実践的な表現方法について学び、理解する
第11回	前期課題制作 実践的な表現方法について学び、理解する
第12回	前期課題制作 実践的な表現方法について学び、理解する
第13回	前期課題制作 教員のチェック・フィードバックを受け、自身の作品のクオリティアップについて検討する
第14回	前期課題制作 教員のチェック・フィードバックを受け、自身の作品のクオリティアップについて検討し、作品を提出する
第15回	優秀作品の発表会を通し、プレゼンテーションの技術を高め、自身の作品のブラッシュアップポイントについて理解する