

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											
クリエイティブリサーチ2											
対象	4 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	松永 治空、鈴木 伸幸			実務経験	有	職種	画家、アートディレクター				
担当教員紹介											
松永 治空：国内外で精力的にアーティスト活動を展開。先進的な芸術表現を追求。デッサンに加え、アートボードやイラストレーションの指導も行う。 鈴木 伸幸：大手ゲーム制作会社においてCGアーティストとしてゲーム開発に従事。プロの技の伝授のほか、教育現場でも経験も豊富であるため学生のCG技術のレベルアップに貢献。											
授業概要											
前期“ゲームプロジェクト5”に引き続き、これまでに身に付けた制作スキルををもとに業界水準のプロダクションワークフローを実践し、卒業制作作品を作り上げる。企業よりCGディレクターを迎え、プロジェクトチームを編成し技術指導、演出指導を行いながら、作品制作と並行して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、映像編集、VFXなど、個別の作業領域別に技術的指導を実習してゆく。就活活動中の者は更なる作品増強をし、進路決定実現に繋げる作品の制作を目指す。											
到達目標											
以下の点を目標とする 1. グループの一員として、チーム制作の円滑な進行に必要なスキルを身につける 2. 就職活動の武器となるような魅力ある作品を完成させ、ポートフォリオ・デモリールに加える 3. コンテストの入賞を目指す											
授業方法											
これまでの各授業の集大成となる大型プロジェクトを業界ワークフローに基づいて実践的に運用する。企画・プレゼン・演出・発表などこれまでの授業で培った知識・技術を総動員させてタスク管理・スケジュール管理を行いつつ作業を進める。各学生の就職活動進捗、学習習熟度に応じてプロジェクトを選択できるようにする。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	提出課題の評価									
成果発表	30%	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評価									
平常点	20%	授業に対する姿勢を評価									
履修上の注意											
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											
必要のある場合は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 業界からの現役クリエイターを講師として招き、スライドや動画の講義資料を用いる											
回数	授業計画										
第1回	前期制作物の仕上がり確認／各自の完成目標を定める										
第2回	各自定めた完成目標をベースにタスクの洗い出し、スケジュール策定を行い、計画性を養う										
第3回	企画を資料にまとめて人に伝える準備をする										
第4回	企画を資料にまとめて人に伝える準備をする										
第5回	企画内容のチェックを受け、完成日を含む作業予定を決定・共有する										

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	
クリエイティブリサーチ 2	
第6回	企画内容のフィードバックを受け、作品制作の方向性を決定する
第7回	進捗を共有しつつ、プレビズの制作方法を理解する
第8回	進捗を共有しつつ、プレビズの制作方法を理解する
第9回	プレビズを完成させ、本データ制作予定を決定・共有する
第10回	進行確認の為、各チームの制作進行資料を完成・提出する
第11回	これまでの制作データによるデモリール制作を開始し、就職活動に対する意識を高める
第12回	デモリール、プレビズの発表と講評を通して伝達力と改善点を見つける力を養う
第13回	冬季休暇中の制作進行予定を決定・共有する
第14回	冬季休暇中の制作物を反映、作品データの仕上げを行う
第15回	音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復、最終調整を行う
第16回	音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復・データ提出／コンテスト応募
第17回	プレゼン資料を整え、発表のリハーサルを行うことで最終発表の準備を完了する
第18回	完成作品の発表・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身に付ける