

2023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											
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	種別	講義	時間数	30	単位	2
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											
専門職別の職業観が身につき、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。業界研究と分析を行い、個別指導で関連企業、専門職種にあったポートフォリオ指導をおこない、就職活動を積極的に進められるようにする。											
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、専門職種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2：専門職種別研究講義										
第2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 コーチング：個別のポートフォリオ添削										
第3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 コーチング：個別のポートフォリオ添削										

2023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	
クリエイティブリサーチ 2	
第4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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第5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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第6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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第7回	課題制作3-6 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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第8回	課題制作3-7 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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第9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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第10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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第11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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第12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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第13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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第14回	課題制作4-6 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 コーチング：個別のポートフォリオ添削
第15回	課題制作4-7 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 コーチング：個別のポートフォリオ添削