

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	実践実習2B
必修	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	松永 治空 他
実務経験	有
実務経験職種	アーティスト
授業概要	2年生の基幹授業として成果物ポートフォリオとデモリールの制作を行う。アドミッションポリシーに含まれる専門的スキル、人間力、デザインの力を主軸にチームワークや助け合いを学び、技術と人間力の双方の能力を育むことを目的としている。また、プロジェクトを通し計画性やタスク管理、締め切りを設定し守っていく中で社会人としてのスキルを身に着けることを目標とし、対外的に会社訪問を行うことで社会的立ち位置を理解する。
到達目標	1. ポートフォリオとデモリールの第一段階としての成果物の完成 2. 多人数が関わるプロジェクトにおいてチームワークを円滑に進めるために必要な人間的スキルを身につける 3. スケジュールの重要性を理解し、自らのプロジェクトの計画に合わせた適切なタスクの洗い出し、タスク管理能力を身につける
授業方法	ポートフォリオ制作、デモリール制作において基準となる「基礎」「応用」「実践」の3種類の課題と成果物の性質を理解し、各自の技術的力量がどのレベルなのか、理解し作品制作に取り組む。第一段階として全員が「基礎」レベルの課題をポートフォリオまたはデモリールに入れる。また、グループ制作を通し専門的スキルを身に着け、進捗や締め切りの管理と運営を行う。
成績評価方法	試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする） 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	授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
教科書・教材	独自の教材を使用

授業計画	
第1回	オリエンテーション：1年間の流れを知る
第2回	ハウス確定／アイスブレイク：チームを結成する
第3回	チームビルド1：スケジュールを考える
第4回	チームビルド2：スケジュールを考える
第5回	校外授業：メンバーを知る
第6回	企業アポ：社会科見学、訪問会社を知る
第7回	REEL及びPFフォーマットのレクチャー
第8回	「基礎」「応用」「実践」の理解：REEL及びPFの内容、レベルを理解する
第9回	PF&REEL制作1
第10回	PF&REEL制作2
第11回	PF&REEL制作3 企業アポ：訪問会社を知る
第12回	PF&REEL制作4
第13回	PF&REEL制作5 企業アポ：訪問会社を知る
第14回	前期発表：PF&REEL制作の進捗報告
第15回	後期「応用」「実践」について：後期スケジュールと理解