

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5B
必選	必
年次	4年次
実施時期	前期
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 他
授業概要	この科目では、前期に引き続き、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 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	独自の資料

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	グループメンバーを決める／企画に沿った内容を考える力を養う
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
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