

科目名	デジタル演習 7							年度	2025
英語科目名	Digital Exercise 7							学期	後期
学科・学年	CG映像科 2 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	荻野、関野、立原、堀尾	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー、CGディレクター		
【科目の目的】									
作品制作を通して、就職の際にポートフォリオに使用できる作品、並びにCG関連の技術取得を目的とする。									
【科目の概要】									
デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。									
【到達目標】									
・個人、またはグループにて、就職活動に耐え得る品質の作品の完成させる。 ・学生個々のスキル、進路に応じて企画立案を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定することができるようになる。 ※学生個人、グループにて想定される作品ジャンルは、以下のとおり。 2Dグラフィックス、3Dグラフィックス、モーショングラフィックス、CG映像									
【授業の注意点】									
企画チェック、中間講評にて進捗および作品制作の注意点を明確化し、作品完成までの目標がぶれない様、注意する。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。									
評価基準＝ループリック									
ループリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A（表現性）	自身のゴールを高く設定し、且つ、その為のあらゆる技術、助言を取り入れ、高い完成度までできている状態	行いたいことをより良くするために、必要なスキルを学習～取り入れ、表現性の向上が結果として多く見られる状態	表現の向上を目指し、いくつか助言を作品に取り入れている状態	現状の表現スキルを用いて、最低限の要素を含めた作品の状態	現状のスキルを取り込むことができていない状態				
到達目標 B（スケジュール管理）	自身の立てたスケジュールに対してマイルストーン通りに完成させることができる	スケジュールからいくつか逸脱したもの、リスケジュールにて完成できている	スケジュールから逸脱したものにリカバーをかけ、善処が見られる	スケジュールから要素がいくつか逸脱し、リカバーをしていない	スケジュールが立てられない				
到達目標 C（現場即戦力）	CG現場で1人月として実践できる状態	CG現場で多少フォローが必要ながらも実践できる状態。0.75人月程度	CG現場で0JTなどの研修を受けつつ実践できそうな状態。0.5人月程度。	CGの現場で0JTのフォローがあるが、学びが必要な状態。0.25人月程度。	CGの現場で0JTのフォローが大きく、実践が難しい状態				
到達目標 D（コミュニケーション力）	自身の作品をより良くするために、講師などに助言を頻繁に乞うことができる。且つ、自身の言葉で伝えることができる。	自身の作品を良くするための助言を自ら積極的に乞うことができる。	作品に対する会話ができる。	講師からの呼びかけにより、作品に関する会話が可以的。	作品に対する会話が難しい				
【教科書】									
授業ごとにテキスト配布※テキストはあくまで授業の進行、オペレーションの補佐を行うものであり、きちんと内容を理解して進めること。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
課題提出率 75%以上を単位取得条件とする 出席率 75%以上を単位取得条件とする 提出課題の点数 提出された課題に採点を行い、点数付けを行う									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デジタル演習 7				年度	2025
英語表記		Digital Exercise 7				学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	企画立案	1場面の映像作品の企画立案	1	作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2	講評	提出課題の講評を受ける		
2	プリビズチェック	一場場面の映像制作課題のプリビジュアルイゼーションの進捗確認	1	作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2	講評	提出課題の講評を受ける		
3	作品制作Ⅰ	後期課題の個別指導	1	制作	作品制作を進行させる	2	
4	映像制作Ⅱ シェーダー応用Ⅰ	後期課題の個別指導 SSSシェーダーの技術演習	1	制作	作品制作を進行させる	2	
			2	演習	SSSシェーダーの技法を習得する		
5	作品制作Ⅲ	後期課題の個別指導	1	制作	作品制作を進行させる	2	
6	制作講評Ⅰ	後期課題の進捗確認	1	作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2	講評	提出課題の講評を受ける		
7	作品制作Ⅳ	後期課題の個別指導	1	制作	作品制作を進行させる	2	
8	作品制作Ⅴ	後期課題の個別指導	1	制作	作品制作を進行させる	2	
9	作品制作Ⅵ 就職対策Ⅰ	後期課題の個別指導 就職活動に向けた対策講座	1	制作	作品制作を進行させる	2	
10	制作講評Ⅱ	後期課題の進捗確認	1	作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2	講評	提出課題の講評を受ける		
11	作品制作Ⅶ	後期課題の個別指導	1	制作	作品制作を進行させる	2	
12	作品制作Ⅸ	後期課題の個別指導	1	制作	作品制作を進行させる	2	
13	制作講評Ⅲ	後期課題の進捗確認	1	作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2	講評	提出課題の講評を受ける		
14	作品制作Ⅹ	後期課題の個別指導	1	制作	作品制作を進行させる	2	
15	最終講評会	講評会を通して、ブラッシュポイントを理解し、取り組んでいる作品、又は次作品に学んだ知識を活かす	1	作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2	講評	提出課題の講評を受ける		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等